LAST MINUTE

Ein explosives Echtzeitspiel
für 1 bis 4 clevere Köpfe ab
8 Jahren von Romaric Galonnier
und Luc Rémond.

ANLEITUNG

Pegasus Spiele

SPIELIDEE

Ihr seid ein Elite-Bombenkommando (behauptet ihr jedenfalls …) und habt nur wenig Zeit, um eine Reihe gefährlicher Sprengkörper zu entschärfen, bevor sie euch um die Ohren … na, ihr wisst schon.

Ein kühler Kopf, sorgfältige Planung und gute Teamarbeit sind notwendig, um eine explosive Niederlage zu vermeiden!

Last Minute ist ein kooperatives Spiel in Echtzeit: Innerhalb von Sekunden müsst ihr die richtigen Kabelkarten (kurz: Kabel) unter den entsprechenden Bombenkarten (kurz: Bomben) ausspielen, damit sie als durchgeschnitten gelten. Sind alle Kabel einer Bombe durchgeschnitten, ist die Bombe entschärft.

Jede Partie ist eine Herausforderung bestehend aus 3 Missionen, die ihr erfolgreich abschließen müsst, um zu gewinnen.
Die ersten 4 Herausforderungen heißen „Trainings“ und führen schrittweise die Bomben und Einschränkungsmarker (kurz: Einschränkungen) ein. Habt ihr alle Trainings abgeschlossen, könnt ihr euch an die „Operationen“ wagen, bei denen die Bomben und Einschränkungen zufällig bestimmt werden.

SPIELMATERIAL

8 BOMBENKARTEN

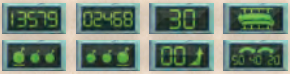


60 KABELKARTEN

(mit den Zahlen von 00 bis 59)



8 EINSCHRÄNKUNGSMARKER



2 ZEITMARKER



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

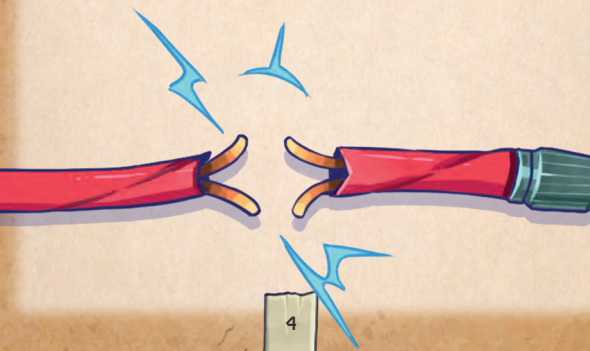
SPIELVORBEREITUNG

1. **Wählt 1 Herausforderung** und bereitet die 1. Mission daraus vor (siehe S. 9-14): Spielt ihr ein Training, legt die angegebenen Bomben und Einschränkungen in der Spielfläche aus. Spielt ihr eine Operation, legt entsprechend viele zufällige Bomben und Einschränkungen aus. Legt die übrigen Bomben und Einschränkungen beiseite.

2. **Mischt alle 60 Kabel** verdeckt. Teilt an jede Person Kabel entsprechend des Kabellimits für eure Personenzahl aus (siehe Tabelle). Schaut euch die Kabel noch nicht an! Legt die restlichen Kabel als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

3. **Legt die beiden Zeitmarker** neben den Bomben bereit.

4. **Stellt einen Timer** (z. B. auf einem Handy) entsprechend der Personenzahl ein (siehe Tabelle). Startet ihn, sobald ihr bereit seid, loszuspielen.



PERSONEN	KABELLIMIT (PRO PERSON)	ZEIT (IN SEKUNDEN)
1	7	120
2	6	100
3	5	80
4	4	60

Beispiel: Spielvorbereitung der 1. Mission von *Training Eins* für 4 Personen.



SPIELABLAUF

Sobald ihr euren Timer gestartet habt, darf jede Person ihre Kabel ansehen. Jedes Kabel hat eine Form und Farbe (rot, gelb, blau oder grün) sowie eine Zahl zwischen 0 und 59.

Ihr habt nun die eingestellte Anzahl Sekunden Zeit, um alle **erforderlichen** Kabel unter jeder Bombe auszuspielen. Auf jeder Bombe ist abgebildet, welche Kabel erforderlich sind, um sie zu entschärfen.

Legt alle Kabel, die ihr unter dieselbe Bombe gespielt habt, als Spalte aus, wobei die Farbe und die Zahl jedes gespielten Kabels gut sichtbar bleiben soll. Liegen alle erforderlichen Kabel unter einer Bombe, ist sie entschärft.

Wichtig: *Ihr müsst die Kabel in* ***absteigender Reihenfolge*** *ausspielen! Es ist nicht erlaubt, ein Kabel zwischen zwei bereits gespielten Kabeln (oder zwischen dem ersten gespielten Kabel und der Bombe) einzufügen.*



Beispiel: *Ihr habt die Kabel 56 und 41 unter eine Bombe ausgespielt. Es ist nicht erlaubt, für den Rest der Mission ein Kabel mit einem Wert von mehr als 41 unter diese Bombe auszuspielen.*

Ihr spielt nicht abwechselnd, sondern **alle gleichzeitig** und dürft jederzeit Aktionen ausführen.

Eure möglichen Aktionen sind:

- **Ausspielen:** Spiele 1 Kabel unter einer Bombe aus.
- **Abwerfen:** Wirf 1 oder mehrere Kabel von deiner Hand ab.
- **Nachziehen:** Ziehe neue Kabel vom Stapel (höchstens bis zum Kabellimit, siehe S. 5).

Wenn der Stapel leer ist, mischt alle abgeworfenen Kabel, um einen neuen Stapel zu bilden. Spielt dann weiter, sofern die Zeit noch nicht abgelaufen ist.

Ihr dürft miteinander sprechen, aber euch nicht gegenseitig eure Handkarten zeigen.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, ist die Mission beendet und es können keine weiteren Aktionen mehr ausgeführt werden.

ENDE EINER MISSION UND SPIELENDE

Überprüft, ob ihr die erforderlichen Kabel unter jeder Bombe ausspielen konntet.

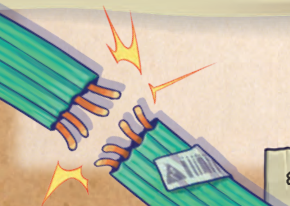
Wenn die erforderlichen Kabel unter jeder Bombe ausgespielt wurden, ist die Mission **erfolgreich**. Wenn dies die letzte Mission der Herausforderung war, habt ihr das Spiel gewonnen. Andernfalls bereitet die nächste Mission der Herausforderung vor.

Wenn ihr es nicht geschafft habt, alle entsprechenden Kabel auszuspielen, oder wenn ihr gegen die Regel der absteigenden Reihenfolge verstoßen habt, ist die Mission **gescheitert. Legt 1 Zeitmarker ab** und beginnt die gleiche Mission erneut, indem ihr sie wie in der Missionsbeschreibung angegeben vorbereitet.

Wenn ihr bei einer Mission scheitert und keine Zeitmarker mehr übrig habt, **verliert** ihr das Spiel.

Hinweise:

- *Wenn ihr versehentlich zu viele Kabel unter eine Bombe gespielt habt, aber dennoch alle erforderlichen Kabel gespielt wurden, habt ihr die Mission dennoch gewonnen.*
- *Bei einigen Missionen kommen 1 oder mehrere Einschränkungen hinzu. Ihr müsst die Bedingungen aller Einschränkungen erfüllen, sonst ist die Mission gescheitert.*
- *Wenn ihr eine Herausforderung erneut spielt, an der ihr bereits gescheitert seid, dürft ihr den Timer optional um 10 Sekunden pro gescheiterten Versuch erhöhen.*



DIE HERAUSFORDERUNGEN

TRAINING EINS: NEULINGE

MISSION 1



MISSION 2



MISSION 3



Einschränkungen, die in dieser Herausforderung eingeführt werden:



Ihr dürft unter dieser Bombe nur Kabel mit **ungeraden** Zahlen ausspielen.



Ihr dürft unter dieser Bombe nur Kabel mit **geraden** Zahlen ausspielen (hier zählt die 0 als gerade Zahl).

MISSION 4



MISSION 5



MISSION 6



Einschränkungen, die in dieser Herausforderung eingeführt werden:



Ihr müsst **diese Bombe zuerst entschärfen**, bevor ihr Kabel unter anderen Bomben ausspielen dürft.



Ihr dürft erst Kabel unter dieser Bombe ausspielen, **nachdem ihr alle anderen Bomben entschärft habt**.

MISSION 7



MISSION 8



MISSION 9



Einschränkungen, die in dieser Herausforderung eingeführt werden:



Ihr müsst Kabel unter dieser Bombe **in der Reihenfolge ausspielen, wie sie auf der Bombe abgebildet ist**, entweder von links nach rechts oder von rechts nach links. Dabei müsst ihr die Regel der absteigenden Reihenfolge beachten.



Die unter dieser Bombe ausgespielten Kabel dürfen **nicht mit derselben Zehnerstelle beginnen** (wenn beispielsweise das erste gespielte Kabel die Zahl 48 hat, muss das nächste Kabel die Zahl 39 oder weniger haben).

MISSION 10



MISSION 11



MISSION 12



Einschränkungen, die in dieser Herausforderung eingeführt werden:



Ihr müsst eure Kabel unter dieser Bombe **in aufsteigender Reihenfolge** statt in der üblichen absteigenden Reihenfolge ausspielen.



Ihr dürft unter dieser Bombe nur Kabel mit einem Wert von **29 oder weniger** ausspielen.

OPERATION EINS: HOHES RISIKO

MISSION A



MISSION B



MISSION C



Bereitet jede Mission vor, indem ihr entsprechend viele zufällige Bomben und für jede davon 1 zufällige Einschränkung zieht.

Zur Erinnerung: Wenn ihr scheitert und noch einen Zeitmarker übrig habt, legt einen Marker ab und versucht dieselben Bomben mit denselben Einschränkungen erneut zu entschärfen.



OPERATION ZWEI: ULTIMATIVES RISIKO

Vorbereitung wie bei *Operation Eins*, außer dass ihr mit Mission B beginnt (4 zufällige Bomben + 4 zufällige Einschränkungen) und bis Mission D (6 zufällige Bomben + 6 zufällige Einschränkungen) spielt.

OPERATION DREI: WAHNSINN

Vorbereitung wie bei *Operation Zwei*, außer dass ihr mit Mission C beginnt (5 zufällige Bomben + 5 zufällige Einschränkungen) und bis Mission E (7 zufällige Bomben + 7 zufällige Einschränkungen) spielt.

OPERATION VIER: INFERNO

Vorbereitung wie bei *Operation Drei*, außer dass ihr mit Mission D beginnt (6 zufällige Bomben + 6 zufällige Einschränkungen) und bis Mission F (8 zufällige Bomben + 8 zufällige Einschränkungen) spielt.

IMPRESSUM

Spieldesign: Romaric Galonnier, Luc Rémond
Illustrationen: Suhang Zhang
Entwicklung: Shadi Torbey
Grafikdesign: Émilie Vignals

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung und Redaktion: Benjamin Kraft

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von inPatience. © 2024 inPatience. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

inPatience

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

SPIELHILFE



Ihr dürft unter dieser Bombe nur Kabel mit **ungeraden** Zahlen ausspielen.



Ihr dürft unter dieser Bombe nur Kabel mit **geraden** Zahlen ausspielen.



Ihr müsst **diese Bombe zuerst entschärfen**, bevor ihr Kabel unter anderen Bomben ausspielen dürft.



Ihr dürft erst Kabel unter dieser Bombe ausspielen, **nachdem ihr alle anderen Bomben entschärft habt**.



Ihr müsst Kabel unter dieser Bombe **in der Reihenfolge ausspielen, wie sie auf der Bombe abgebildet ist**, entweder von links nach rechts oder von rechts nach links.



Die unter dieser Bombe ausgespielten Kabel dürfen **nicht mit derselben Zehnerstelle beginnen**.



Ihr müsst eure Kabel unter dieser Bombe **in aufsteigender Reihenfolge** ausspielen.



Ihr dürft unter dieser Bombe nur Kabel mit einem Wert von **29 oder weniger** ausspielen.