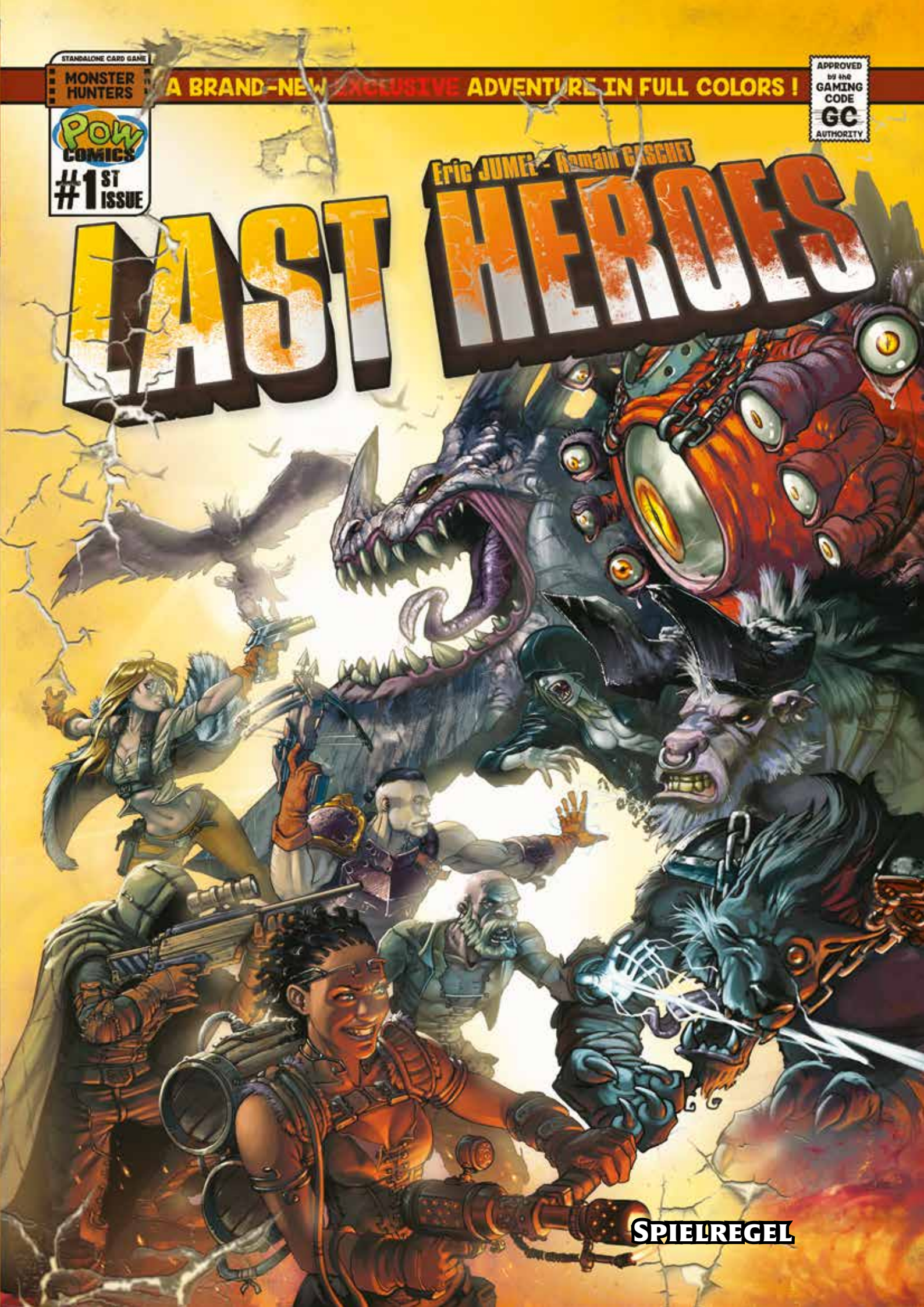

STANDALONE CARD GAME
MONSTER HUNTERS
A BRAND-NEW EXCLUSIVE ADVENTURE IN FULL COLORS !
APPROVED by the GAMING CODE GC AUTHORITY
POW COMICS
#1 ST ISSUE
Eric JUMEL - Romain GASCHET
LAST HEROES
SPIELREGEL

ZUSAMMENFASSUNG

Vorbereitung

Benutze so viele Waffendecks, wie Spieler teilnehmen.
Mische und teile **12 Waffenkarten** an jeden Spieler aus.

In Zugfolge wählt jeder Spieler 2 Waffenkarten aus seiner Hand und legt sie in sein Magazin.

Bildet so viele Spalten aus Monsterkarten, wie Spieler teilnehmen.
Legt in jede Spalte 3 Monsterkarten, 1 pro Level, in aufsteigender Reihenfolge, und 1 Artefakt.

Dein Zug

(Zwingend) Spiele 1 Karte aus deiner Hand aus

- entweder IN dein Magazin, als Munition.

Du erhältst sofort **1 Joker-Munition.**

- oder VOR dich, als Geladene Waffe.

Die nötige Munition kommt aus **den Magazinen deiner Mitspieler oder deinem eigenen.** Verstelle die Pistolen entsprechend, um die benötigte Munition anzuzeigen. Du darfst auch **deine Joker-Munition** nutzen.

Die von den Magazinen gelieferte Munition muss genau zur Munition der Waffenkarte passen, die du lädst.

Deine Mitspieler erhalten **1 Punkt pro Munition,** die du von ihnen nimmst.

Die Waffe muss **in einem Anlauf** vollständig geladen werden.

(Optional) Dann greife 1 Monster an.

Wirf so viele Karten Geladene Waffe ab, wie auf der Monsterkarte als Trefferanzahl angegeben, achte dabei auf deren Treffertyp. Das Monster muss in einem einzigen Anlauf getötet werden.
Setze deine Heldenfigur auf die Dunkle Trefferzone der Monsterkarte des nächsten Levels (du öffnest eine Bresche).

Um ein Monster **in einer Bresche** zu töten, benötigst du die Treffer in der Dunklen Zone **nicht.**

Wenn du ein **Level-1-Monster** tötest, darfst du die Karte eines BELIEBIGEN Magazins auf die Hand nehmen und durch eine deiner Handkarten ersetzen. Wenn du das mit **deinem Magazin** machst, erhältst du **1 Joker-Munition.**

Wenn du ein **Level-3-Monster** tötest, erhältst du das Artefakt und dessen Kraft, außer wenn ein anderer Spieler die Bresche bei Level 2 geöffnet hat (seine Figur steht auf der Level-3-Monsterkarte). In dem Fall erhält dieser Mitspieler das Artefakt und dessen Kraft.
Stelle deine Heldenfigur nicht auf das Schlachtfeld.

Ende deines Zugs

Du verlierst **1 Punkt pro leerer Munitionskarte** in deinem Magazin.

Nimm deine Heldenfigur zurück **wenn du in diesem Zug kein Monster getötet hast.**

Fülle die leeren Plätze auf dem Schlachtfeld mit Monsterkarten, wenn keine Figur in der Bresche steht.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Artefakte genommen wurden ODER nach 10 Runden.

Du erhältst die Punkte auf den Monsterkarten, die du bekommen hast plus die Punkte auf deinem Wertungsrad.
Artefakte zählen **jeweils 5 Punkte, aber nur, wenn alle genommen wurden.**



Ludonaute
20 Boulevard Dethez
13800 Istres
FRANKREICH
contact@ludonaute.fr

www.ludonaute.fr

Die Spielregel gibt es auf unserer Website:

http://lastheroes.ludonaute.fr

© 2018 Ludonaute. Alle Rechte vorbehalten
© 2018 Last Heroes. Alle Rechte vorbehalten

Spielautor Eric Jumel
Illustrationen von Romain Gaschet
Art-Director Ian Parovel
Entwicklung Cédric Lefebvre
Spielregeln Eric Jumel, Anne-Cécile Lefebvre
Übersetzung Michaël Kröhnert

Danksagungen
Dieses Spiel würde nicht existieren ohne die Unterstützung meiner Frau Séverine, die mir in Augenblicken des Zweifels beiseite stand und sich um die alltäglichen Dinge gekümmert hat, während ich auf Spieleveranstaltungen war und ohne die Geduld meiner Töchter, die plötzlich ein weiteres Kind neben sich dulden mussten! Ich möchte außerdem AnneC, Cédric und Ian danken, die an mich geglaubt haben und mir die Welt der Brettspiele von der anderen Seite nahegebracht haben. Und nicht zu vergessen Romain für seine wundervollen Illustrationen. Schließlich möchte ich noch der "Guilde des Joueurs de Gardanne" für ihre Spieltests danken und all den Spielern, die den Prototypen auf Conventions getestet haben.

Vorgeschichte

Vor Urzeiten, als die Sterne die richtige Konstellation im Zyklus der Ewigkeit einnahmen und sich für einige Tage ein Portal zwischen der Erde und dem Nichts auftat, sandte das Chaos seine Horden, um unseren Planeten in Terror und Verzweiflung zu stürzen.

Seit den ersten Tagen der Menschheit hat sich eine Gruppe aus Männern und Frauen zur Aufgabe gesetzt, die Erde vor diesen Monsterangriffen zu schützen. Sie geben ihr Wissen von Generation zu Generation weiter und handeln im Verborgenen, um jeden neuen Anlauf des Chaos zu unterbinden. Man nennt sie **Die letzten Helden**.



Jahr der Gnade 2018

Dein Trupp, bestehend aus Blind, Echo, Ace, Silent und Tank erhielt einen Notruf.

Dies ist eure erste Mission, also seid ihr ein wenig besorgt, als ihr euch im Besprechungsraum versammelt.

Der Beobachter spricht:

Wie ich es schon seit geraumer Zeit fürchte, hat sich eine neue Konstellation ergeben und das Chaos hat die Gelegenheit ergriffen, seine Horde des Bösen zu senden. Gemäß meiner Vorhersagen wird das Portal nur zehn Tage geöffnet sein. Leider reichen diese zehn Tage, um auf der Erde Wahnsinn und Gewalt ausbrechen zu lassen. Eure Mission ist es daher, so viele Monster wie möglich zu eliminieren, damit die Folgen dieser Invasion gemildert werden. Ihr werdet zur Kampfzone transportiert. Ich zähle auf euch alle, die Erde zählt auf euch, dass ihr diesen neuen Ansturm des Chaos aufhalten könnt. Noch Fragen?

Ihr tauscht einige Blicke aus, dann erhebt Echo die Hand.

Beobachter, gibt es einen Weg, die Horde zurück ins Nichts zu senden, bevor sich das Portal schließt?

Ja, den gibt es, doch bisher vermochte das niemand.

Stille. Der Beobachter blickt euch prüfend an, einen nach dem anderen, als ob er eure Fähigkeiten einschätzen wolle ... oder euch ein letztes Mal ansehen will. Dann fährt er fort:

Manche Archive erwähnen es. Doch sie sind alt und leider gibt es keine Möglichkeit, ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen. Das hier wurde gesagt:

Die Horde wird von Leutnants angeführt. Jeder davon besitzt ein Artefakt, das es ihm erlaubt, direkte Befehle des Chaos zu empfangen. Um die Kommunikation mit dem Nichts sicherzustellen, sind diese Artefakte mit einem hohen Grad an magischer Kraft ausgestattet, derart mächtig, dass sie, wenn sie zusammengebracht werden, eine Schockwelle auslösen könnten, die alle Monster zurück in ihre jenseitige Welt schicken würde.

Neuigkeiten.

Das geschähe auf euer Risiko. Ich kann euch nur raten, sehr vorsichtig mit diesen Artefakten zu sein. Doch wenn es Leben retten kann ...

Der Beobachter geht zur Tür.

Fire wird übernehmen. Viel Glück!

Hallo, ich bin Fire. Ich gebe euch ein paar strategische Hinweise, wie ihr diese Armee abwehren könnt.

Eine Frau, die ihr bisher noch nicht bemerkt hattet, deutet auf den riesigen Wandbildschirm ...

Eure Mission

Du bist einer der letzten Helden und bekämpfst zusammen mit deinen Partnern die Monster. Nutzt die von eurem Trupp geöffneten Breschen, um an die Leutnants zu kommen, die Artefaktträger. Entreißt ihnen alle Artefakte, damit die Horde ins Nichts zurückgeworfen wird. Ansonsten müsst ihr so viele Monster wie möglich in den 10 Zügen ausradieren. Jeder von euch sollte den größtmöglichen Vorteil aus der Situation ziehen, denn nur der tapferste und cleverste Held wird belohnt. Doch Vorsicht, wer nur an sich denkt, wird den Zorn seiner Kameraden auf sich ziehen und geschwächt.

Wenn dies euer erstes Spiel ist, drückt zuvor alle Kartonteile aus den Stanzbögen und baut die Magazintafeln so zusammen, wie es auf den Stanzbögen erklärt ist.

Eure Ausrüstung

5 Magazintafeln (Spielertafeln).

Das Jokerrad zeigt die verfügbare Joker-Munition (max. 3).

Die Pistolen zeigen an, wie viel Munition in beiden Slots noch vorhanden ist.

Das Wertungsrad zeigt die Punkte an, die du im Spiel gewinnst oder verlierst.

6 Kraftmarker.



6 Artefaktpodeste.





5 Heldenfiguren
(Kartonfiguren, die in die Plastikfüße gesteckt werden).

5 Marker Dauerhafte Bresche.

60 Waffenkarten in 5 verschiedenen Typen:

- *12 Flammenwerfer / Feuer,*
- *12 Armbrust / Bolzen,*
- *12 Pistolen / Giftpfeile,*
- *12 Blitzhandschuhe / Energie,*
- *12 Gewehre / Patronen.*



Pro Waffentyp gibt es:

5 Karten mit Treffer Stärke 1,
4 Karten mit Treffer Stärke 2,
3 Karten mit Treffer Stärke 3.



36 Monsterkarten:

15 Karten Level 1,
12 Karten Level 2,
9 Karten Level 3.

Monsterlevel = Anzahl der Kratzer



Spezialeffekt des Level-1-Monsters.

Siegpunkte, die das Monster bei Spielende wert ist.

Zum Töten des Monsters notwendige Treffersymbole.

Gegnerische Streitmacht (Aufbau)

Platziert die Marker Dauerhafte Bresche als Vorrat gut erreichbar auf dem Tisch.

Sortiert die Waffenkarten nach Typ und behaltet nur so viele Decks, wie Spieler teilnehmen. Unbenutzte Waffendecks kommen zurück in die Spielschachtel.

Beispielsweise nehmt ihr für ein Spiel zu dritt nur die 12 Flammenwerfer, die 12 Armbrüste und die 12 Pistolen.

Das Schlachtfeld

Sortiert die Monsterkarten in 3 Decks nach ihren Rückseiten (die Anzahl der Kratzer in der oberen linken Ecke). Mischt jedes Deck. Legt sie verdeckt übereinander in die Tischmitte, aufsteigend nach Level. Pro Level deckt ihr so viele Monsterkarten auf, wie Spieler teilnehmen und legt sie in einer Reihe rechts neben jedes Deck.

Beispielsweise besteht das Schlachtfeld im Spiel zu viert aus 4 Spalten von Monstern.

Stellt 1 Artefaktpodest über jedes Level-3-Monster und legt je 1 zufälligen Kraftmarker darauf. Die übrigen Kraftmarker und Artefaktpodeste kommen zurück in die Schachtel.



Die letzten Helden

Jeder Spieler wählt 1 Heldenfigur, nimmt sich die zugehörige Magazintafel und legt beides vor sich. Beide Anzeigeräder stehen auf 0.

Mischt alle Waffenkarten und teilt 12 Waffen an jeden Spieler aus.

Bestimmt einen Startspieler.

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler 2 Waffenkarten, um dem Trupp Munition zu geben, schiebt dann beide Karten (Munition oben) in sein Magazin und stellt die Pistolen so ein, dass sie die verfügbare Munition anzeigen.

Der Schlachtplan (Spielablauf)

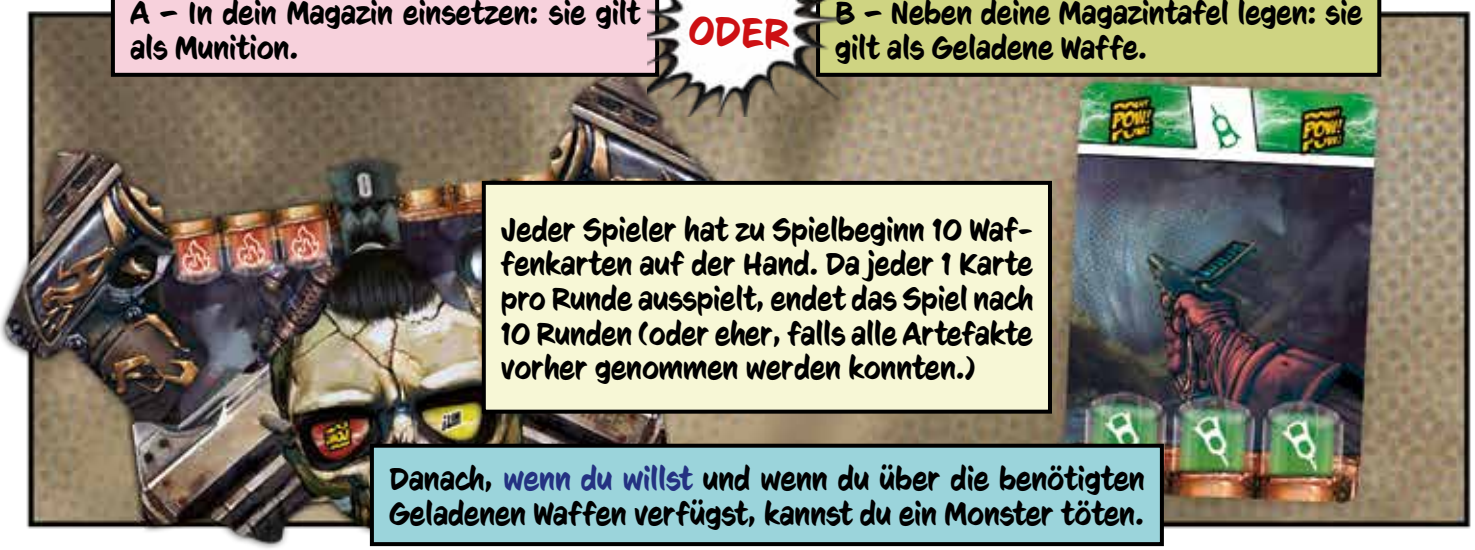
Last Heroes wird in einer Reihe von Runden gespielt. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler.

In deinem Zug musst du eine Karte aus deiner Hand wählen und sie auf eine von zwei Weisen ausspielen:

A – In dein Magazin einsetzen: sie gilt als Munition.

ODER

B – Neben deine Magazintafel legen: sie gilt als Geladene Waffe.



Jeder Spieler hat zu Spielbeginn 10 Waffenkarten auf der Hand. Da jeder 1 Karte pro Runde ausspielt, endet das Spiel nach 10 Runden (oder eher, falls alle Artefakte vorher genommen werden konnten.)

Danach, wenn du willst und wenn du über die benötigten Geladenen Waffen verfügst, kannst du ein Monster töten.

A – Munition teilen.

1 Wirf die Karte ab, die zurzeit in einem der Slots deines Magazins steckt.

Sollte auf dieser Karte noch Munition übrig sein, geht diese verloren.

2 Dann schiebe eine Karte aus deiner Hand in den jetzt leeren Slot, sodass deren Typ im Schädelauge zu sehen ist und die Munition oben bei der Pistole.

Drehe die Pistole so, dass sie alle Munition der Karte genau anzeigt. Diese gemeinsame Munition ist nun für alle Helden verfügbar.

Lege die abgeworfenen Karten auf einen Ablagestapel neben dem Schlachtfeld.

3 Zum Schluss erhältst du sofort 1 Joker-Munition: drehe das Jokerrad einen Schritt nach rechts.

B - Lade eine Waffe.

Spiele eine Karte aus deiner Hand. Lege sie neben deine Magazintafel.



Um eine Waffe zu laden, muss alle Munition auf dieser Waffenkarte auf den Magazinen der Helden sichtbar sein gemäß der folgenden Regeln:

1 Der Munitionstyp muss zur Waffe passen, die du laden willst.

Hier brauchst du z. B. 1 Giftpfeil, um diese Pistole zu laden.



2 Du darfst die Munition der anderen Helden nutzen. Sie dürfen das nicht ablehnen. Du darfst Munition aus deinem eigenen Magazin nutzen.

Du darfst nur 1 Munition pro Karte wählen (auch wenn mehr auf der Karte verfügbar ist). Daher kannst du höchstens 2 Munition pro Magazin nutzen (1 vom rechten, 1 vom linken Slot, wenn der Typ passt).



3 Du darfst 1 oder mehr Joker-Munition vom Jokerrad an deinem Magazin nutzen.



Es ist erlaubt, deine Waffe nur mit Joker-Munition zu laden.

Immer wenn du Joker-Munition nutzt, drehst du das Jokerrad 1 Schritt zurück.



Jeder Mitspieler, der dir Munition gibt, erhält auf seinem Wertungsrad 1 Punkt pro gegebener Munition.

Wenn Munition genutzt wird, senke die Pistole, um diese Munition zu verdecken.



Wichtig! Du selbst erhältst keine Punkte, wenn du Munition aus deinem eigenen Magazin nutzt.



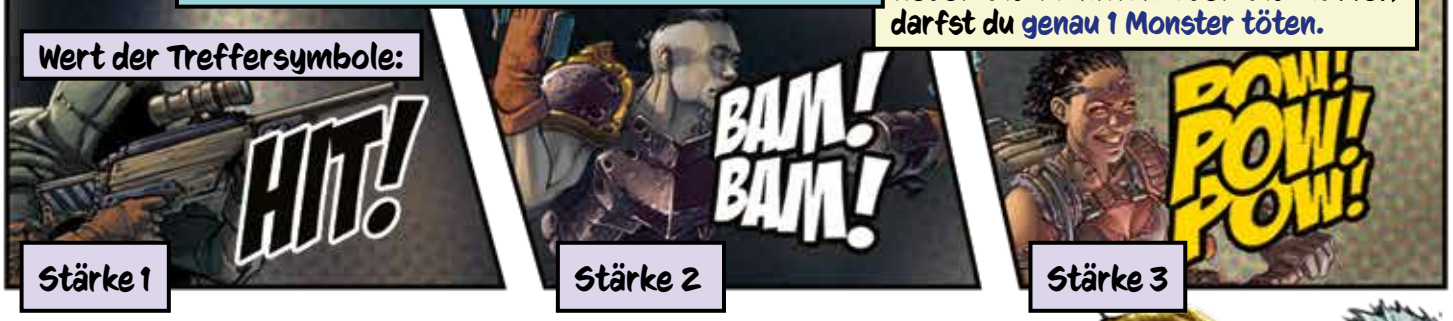
4 Eine Waffe muss in einem Anlauf geladen werden. Wenn nicht genug Munition des geforderten Typs auf dem Tisch ist und du nicht genug Joker-Munition hast, um eine Waffe zu laden, darfst du diese Karte nicht als Geladene Waffe spielen.

Die Waffe, die du in deinem Zug lädst, kannst du sofort benutzen, um ein Monster anzugreifen oder du behältst sie für einen späteren Zug.

Ein Monster töten (optional)

Sobald du eine Karte gespielt hast (entweder als Munition oder als Waffe), darfst du genau 1 Monster töten.

Wert der Treffersymbole:



Stärke 1 | Stärke 2 | Stärke 3

Um ein Monster zu töten, musst du 1 Geladene Waffe für jedes Treffersymbol auf deiner Ziel-Monsterkarte vor dir liegen haben. Jede Geladene Waffe muss dir einen Treffer derselben oder höheren Stärke des auf der Monsterkarte angegebenen Treffers liefern.

Ein Monster muss in einem Anlauf getötet werden.

Um zum Beispiel diese Spinne zu töten, brauchst du 2 Geladene Waffen, jede mit mindestens 1 BAM! BAM!.

(Aber 1 POW! POW! darf ebenfalls anstelle eines BAM! BAM! genutzt werden.)

Um zum Beispiel diese Riesenschlange zu töten, brauchst du 4 Geladene Waffen mit 2 POW! POW!, 1 BAM! BAM! und 1 HIT!. (4 POW! POW! könnten auch genutzt werden, aber das wäre Verschwendung.)





Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, nenne das Monster, das du angreifen willst und dann ...

1 Wirf die benutzten Geladenen Waffen ab.

2 Nimm die Monsterkarte und lege sie verdeckt neben dein Magazin (sie wird bei Spielende gewertet).



3 Wenn du ein Level-1- oder Level-2-Monster tötest, stelle deine Heldenfigur auf das dunkle Trefferfeld der Monsterkarte, die direkt oberhalb der Karte liegt, die du gerade genommen hast: du hast für 1 Zug eine Bresche geöffnet. Diese nun verdeckten Treffer gelten jetzt nicht mehr.
Wenn du ein Level-3-Monster tötest, stellst du deine Figur wieder vor dich.

Bresche

Wird ein Monster getötet, wird die Position frei, die es besetzt hatte, und es öffnet sich eine Bresche in dieser Spalte. Das Monster des nächsten Levels wird dadurch einfacher zu töten, weil die Treffersymbole im dunklen Feld dieses Monsters nun nicht mehr beachtet werden.

Um das anzuzeigen, stellt der Spieler, der die Bresche geöffnet hat, seine Figur auf das dunkle Feld der Monsterkarte.



Wenn du eine Bresche ausnutzen willst, um ein Monster zu töten, gib die Heldenfigur an ihren Besitzer zurück *(und danke ihm für die Hilfe.)*

Wenn die Bresche auf Level 1 ist, kann ein Level-2-Monster mit 1 Waffe statt 2 getötet werden, aber für das Töten des Level-3-Monsters brauchst du immer noch 4 Waffen.

Eine Bresche bleibt eine ganze Spielrunde bestehen, bevor sie sich am Ende des Zugs des Spielers, der sie geöffnet hat, wieder geschlossen wird. Also kannst du deine eigene Bresche ausnutzen, wenn dies vor dir niemand getan hat.



Wenn die Bresche auf Level 2 ist, kann ein Level-3-Monster mit 2 Waffen statt 4 getötet werden.

Wenn wie hier der Drache über einer Bresche steht, brauchst du nur 2 Geladene Waffen statt 4, jede mit einem POW!.

Wenn du ein Level-1-Monster tötest ...

Darfst du den Spezialeffekt anwenden:

Ersetze die Karte in irgendeinem Magazin (auch deinem) durch eine Karte aus deiner Hand.

Verschiebe die Pistole auf der neuen Karte, sodass sie die verfügbare Munition anzeigt. (Anzahl und Typ der Munition können sich ja von der vorigen Karte unterscheiden.) Nimm die ersetzte Karte auf die Hand.

Wenn du eine Karte in deinem Magazin ersetzt, erhältst du sofort 1 Joker-Munition auf deinem Jokerrad.

Wenn du ein Level-3-Monster tötest ...

erhältst du das Artefaktpodest und den Kraftmarker, die von dem Monster geschützt wurden es sei denn, ein anderer Held stand auf der Monsterkarte, die du gerade getötet hast. Im letzteren Fall erhält der andere Held das Artefakt und die Kraft.



Eine Bresche in Level 2 zu öffnen, erlaubt es dir, das Artefaktpodest und den Kraftmarker zu erhalten, wenn das Level-3-Monster getötet wird (von dir oder jemand anderem).

Ende deines Zugs

"CLICK"
"CLICK"

Wenn eine oder beide Karten in deinem Magazin keine Munition am Ende deines Zugs mehr haben, verlierst du 1 Punkt pro leerer Karte auf deinem Wertungsrad.

-1 Punkt pro leerer Karte

Deine Teamkollegen sind sauer auf dich, weil du keine Munition liefern kannst.

Wenn du in diesem Zug kein Monster getötet hast und deine Heldenfigur noch auf dem Schlachtfeld ist, nimm deine Heldenfigur wieder zurück.

Du kannst die Bresche nicht länger aufhalten. Dumm für den Trupp, dem es nicht gelungen ist, die Bresche auszunutzen. Die Bresche schließt sich.

Prüfe pro Spalte, ob dort eine Heldenfigur steht. Wenn ja, tue nichts und prüfe die nächste Spalte. Wen kein Held dort steht, fülle die leeren Plätze mit Monsterkarten vom passenden Deck auf.

Wenn kein Held präsent ist, rücken neue Monster nach.

Wenn in einem Deck keine Karten mehr sind, bleibt die Bresche dieses Levels dauerhaft bis zum Spielende offen.

Um Monster aus dieser Bresche zu töten, werden nur die Treffersymbole der hellen Felder beachtet. Legt einen Marker Dauerhafte Bresche auf das dunkle Feld der Monsterkarten oberhalb der Bresche.

Die Horde wird schwächer und bekommt keine Verstärkungen mehr.

Das Ende der Schlacht (Spielende)

A – Alle Artefakte wurden genommen.

ODER

B – Alle Spieler haben keine Karten mehr auf der Hand (nach 10 Runden).

Als ihr die Artefakte zusammenbringt, schreien die Monster auf und verschwinden eins nach dem anderen. Die Horde ist besiegt ... für dieses Mal! Die Geschichte wird sich an die Heldentat des BEAST-Trupps erinnern und an den Namen des Besten unter euch!

Als es so aussah, als würdet ihr verlieren, traf Verstärkung ein und half euch, die Horde zu besiegen. Die Geschichte wird sich an den Namen des tapfersten unter den letzten Helden erinnern!

Schlusswertung

Die Schlusswertung hängt vom Spielende ab: wenn die letzten Helden Hilfe benötigt haben (Fall B), werden die Artefakte nicht gewertet. Sie bringen 0 Punkte.

Jeder Held wertet seine Siegpunkte wie folgt:

1. Er zählt den Wert der Monster zusammen, die er getötet hat.
2. Er zählt 5 Punkte pro Artefakt-Podest in seinem Besitz dazu (nur, wenn alle Artefakte genommen wurden – Fall A), egal ob er es benutzt hat oder nicht.
3. Er zählt die Punkte seines Wertungsrads dazu.

Die Joker-Munition und die Kraftmarker bringen keine Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Monster getötet hat.

Das ist alles, was ich euch zu eurer Mission erzählen kann. Ich hoffe, das hilft, wenn ihr auf die Horde trefft. Euer Schicksal – und unseres – liegt nun in euren Händen.

Fire gibt euch eure Magazine.

Ich habe euch noch eine Sache zu sagen, bevor ihr aufbrecht.

Ende des Briefings. Der Bildschirm wird schwarz.

SO YOU WANT TO KICK SOME MONSTERS OUT OF THERE ?

TRY NOW THE MOST EFFICIENT BONUS IN THE WORLD !

ARTEFACTS

Available now !

JOKER

Du erhältst sofort 1 Joker-Munition.

AUSTAUSCH

Tausche 1 Karte aus deiner Hand mit einer aus, die im Verlauf des Spiels abgeworfen wurde. Zeige die ausgetauschte Karte deinen Mitspielern.

TREFFER

Wenn du ein Monster angreifst, nutze ein HIT! anstelle eines BAM! oder ein BAM! anstelle eines POW!.

IMMUN

Du verlierst keine Punkte am Ende des Zugs, falls eine oder beide Karten deines Magazins keine Munition mehr haben.

NACHLADEN

Lade 1 deiner Munitionskarten vollständig auf (drehe die Pistole so, dass sie wieder alle Munition der Karte anzeigt).

ADRENALIN

Im selben Zug kannst du 2 Monster statt 1 angreifen (wenn du die nötigen Geladenen Waffen für beide besitzt). Du darfst 2 Monster unterschiedlicher Level angreifen und daher auch die Bresche ausnutzen, die du eventuell gerade auf dem niedrigeren Level geöffnet hast.



Jedes Artefakt verleiht dem Spieler, der es erhalten hat, eine besondere Kraft. Diese Kraft kann nur 1x während des Spiels benutzt werden. Wenn du eine Artefakt-Kraft nutzt, wirfst du den Kraftmarker ab und wendest den Effekt des Artefakts an.