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

Samenvatting van de Regels

Voorbereiding

Gebruik net zoveel Wapenstapels als het aantal spelers. Schud en deel **12 Wapenkaarten** aan elke speler.

In spelersvolgorde kiezen de spelers 2 Wapenkaarten uit hun hand, die ze in hun Magazijn leggen.

Vorm net zoveel kolommen van Monsterkaarten als het aantal spelers.
Leg in elke kolom 3 Monsterkaarten neer, eentje voor elk niveau in oplopende volgorde, en 1 Artefact.

Je Spelbeurt

(Verplicht) Speel een kaart uit je hand

- ofwel IN je Magazijn, als Munitie.

Je ontvangt onmiddellijk **1 Jokermunitie.**

- of VOOR JE, als Geladen Wapen.

De benodigde Munitie neem je uit **je eigen Magazijn of dat van je tegenstanders** (maximum 1 munitie per kaart). Schuif de Revolvers die je Munitie geven naar beneden. Je mag ook **je Jokermunitie** gebruiken.

De Munitie die je van de Magazijnen neemt, moet overeenstemmen met de Munitie op de Wapenkaart die je wilt herladen.

Je tegenstanders ontvangen **1 punt per Munitie** die je van hen wegneemt.

Je moet het Wapen **in één keer** volledig herladen.

(Optioneel) Val daarna één Monster aan.

Leg net zoveel Geladen Wapens af als het aantal Impacts op de Monsterkaart, afhankelijk van het benodigde type van Impact. Het Monster moet in één keer gedood worden. Zet je Heldenpion op de donkere zone van de Monsterkaart van het volgende niveau (je opent een Breuk).

Om een Monster **in een Breuk** te doden, tel je de Impacts in de donkere zone **niet mee.**

Als je een **Monster van Niveau 1** doodt, mag je een kaart uit je hand wisselen met een kaart uit OM HET EVEN WELK ander Magazijn. Verwissel je met **je eigen Magazijn,** dan ontvang je **1 Jokermunitie.**

Als je een **Monster van Niveau 3** doodt, dan ontvang je het Artefact en de bijbehorende kracht, behalve als een andere speler de Breuk op Niveau 2 heeft geopend (als hun figuur op Niveau 3 staat). In dat geval krijgt je tegenstander het Artefact en de bijbehorende kracht. Je Heldenfiguur gaat niet naar het Slagveld.

Einde van je Beurt

Verlies **1 Punt per Geweer zonder Munitie** op je Magazijn.

Neem je Heldenfiguur terug **als je tijdens deze beurt geen Monster hebt gedood.**

Vul de lege vakken van het Slagveld met nieuwe Monsterkaarten, op voorwaarde dat er geen Heldenfiguren in een Breuk staan.

Einde van het Spel

Het spel is voorbij zodra alle Artefacten veroverd zijn OF na 10 rondes.

Scoor de punten op je Monsterkaarten, plus de punten op je Scorewiel.
Artefacten zijn elk **5 punten waard, maar enkel als alle Artefacten veroverd zijn.**



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

www.ludonaute.fr

Je vindt de regels terug op onze website:
http://lastheroes.ludonaute.fr

© 2018 Ludonaute. Alle Rechten Voorbehouden
© 2018 Last Heroes. Alle Rechten Voorbehouden

Spelontwerp — Eric Jumel
Illustraties — Romain Gaschet
Art Direction — Ian Parovel
Ontwikkeling — Cédric Lefebvre
Spelregels — Eric Jumel, Anne-Cécile Lefebvre
Proofreading — Julien Dubots, Sabrina Ferlisi, Fabien Conus, Timothée Decroix, Nicolas DML, Laurent Buson, Cédric Vézinet, Greg Osku

Dankwoord
Dit spel zou niet bestaan zonder de oneindige steun van mijn vrouw Séverine, die me een hart onder de riem stak bij momenten van twijfel en die het huishouden op zich nam terwijl ik weg was naar bijeenkomsten. Bedankt aan mijn geduldige dochters die thuis voor een nieuw kind moesten zorgen! Ik wil ook graag AnneC, Cédric en Ian bedanken, die in me geloofden en me de interne wereld van het bordspel lieten ontdekken. Uiteraard bedankt aan Romain voor de fantastische illustraties. Tot slot wil ik nog de "Guilde des Joueurs de Gardanne" bedanken voor hun playtests en ook alle spelers die het prototype op een van de bijeenkomsten kwamen uitproberen.

Proloog

Sinds eeuwen ontstaat er voor enkele dagen een portaal tussen het Koninkrijk Limbo en de Aarde, als de sterren op de juiste lijn staan in de cyclus der eeuwigheid. Chaos stuurt dan zijn leger van volgelingen uit om verwoesting en terreur te zaaien op onze planeet.

Al sinds de oorsprong van de mensheid beschermt een elite groep van mannen en vrouwen de Aarde tegen deze monsterachtige aanvallen. Hun kennis wordt van de ene generatie aan de andere doorgegeven, en ze trotseren de duisternis om elke nieuwe poging van Chaos te ondermijnen. Hun naam: de **Laatste Helden**.



Jaar des Heren 2018

Jouw team, dat bestaat uit Blind, Echo, Ace, Silent en Tank, ontving een noodoproep van het hoofdkwartier van de Helden.

Het is je eerste missie, en dus ben je een beetje terughoudend wanneer je de briefingruimte betreedt.

De Ziener spreekt:

Gegroet, Laatste Helden! Zoals ik al geruime tijd vreesde, zijn de sterren uitgelijnd, en stuurde Chaos opnieuw zijn helse leger. Ik voorspel dat het portaal slechts 10 dagen open zal staan, maar dat is ruim voldoende om de Aarde te overspoelen met razernij en geweld. Het is aan jullie om zoveel mogelijk monsters te doden en de verwoesting van de Horde in te perken. Jullie transport naar het slagveld staat al klaar. De Aarde rekent op jullie om deze nieuwe aanval van Chaos af te slaan. Zijn er vragen?

Echo werpt een blik naar je, en steekt dan haar hand op.

Ziener, bestaat er een manier om het legioen van Chaos terug naar Limbo te sturen voordat we het portaal sluiten?

Er is een manier, maar niemand is daar ooit in geslaagd.

Stilte. De Ziener bestudeert jullie één voor één, in wat een eeuwigheid lijkt te duren. Het lijkt wel alsof hij jullie vaardigheden inschat... of jullie voor een laatste keer wil bekijken. Dan spreekt hij:

Een aantal teksten in het archief van de Helden heeft het erover, maar ze zijn zo oud dat we de betrouwbaarheid ervan niet kunnen achterhalen. Dit is wat er te lezen staat:

Het Schaduwleger wordt geleid door Luitenanten. Zij bezitten elk een Artefact waarmee ze rechtstreeks bevelen van Chaos ontvangen. Deze artefacten bevatten magische krachten die de communicatie met Limbo mogelijk maken. Ze zijn zo krachtig dat ze - indien ze gecombineerd worden - een schokgolf kunnen creëren die het portaal vernietigt en de monsters terugstuurt naar hun dorre wereld.

Opnieuw valt er een ijzige stilte.

Het risico dragen jullie zelf. Wees erg voorzichtig met deze artefacten. Maar als we er levens mee kunnen redden...

De Ziener stapt naar de deur.

Ik laat jullie over aan Fire. Succes!

Gegroet. Mijn naam is Fire. Ik zal jullie enkele strategische tips geven om het leger terug te dringen.

Een vrouw die je nog niet eerder had opgemerkt, maant jullie aan om naar een groot scherm op de muur te kijken...

Jouw Missie

Je bent één van de Laatste Helden en vecht samen met je partners tegen de monsters. Maak gebruik van de breuken die je team opent om de Luitenants te doden en hun Artefacten te stelen. Enkel door de Artefacten samen te voegen, kunnen jullie het leger van Chaos terugsturen naar Limbo. Als dat niet lukt, probeer dan op 10 beurten tijd zoveel mogelijk monsters te doden. Jij moet het tij keren, want enkel de moedigste en slimste Held zal beloond worden. Maar wees voorzichtig, want door enkel voor eigen glorie gaan, haal je de woede van je teamgenoten op de hals, en slinken je kansen!

Als dit je eerste spel is, monteer dan de Magazijnborden zoals aangegeven op de stansramen.

Je Uitrusting

5 Magazijnborden (spelerborden)

Het Jokerwiel toont je beschikbare Jokermunitie (max. 3).

Je kunt de Geweren verschuiven om op beide gleuven de resterende Munitie te vertonen.

Het Scorewiel toont de punten die je tijdens het spel kunt verdienen of verliezen.



5 Helden *(kartonnen figuren met een plastic voetstuk)*

6 Krachttegels.



5 Artefacten.



5 'Permanente Breuk'-fiches.

60 Wapenkaarten
van 5 verschillende soorten:

- 12 Vlammenwerpers / Vuur,
- 12 Kruisbogen / Pijlen,
- 12 Pistolen / Gifpijlen,
- 12 Bliksemhandschoenen / Energie,
- 12 Sniper Rifles / Kogels.



Voor elk soort Wapen zijn er:

5 kaarten met een Impact van Kracht 1,
4 kaarten met een Impact van Kracht 2,
3 kaarten met een Impact van Kracht 3.

36 Monsterkaarten:

15 kaarten van Niveau 1,
12 Kaarten van Niveau 2,
9 Kaarten van Niveau 3.

Niveau Monster = Aantal krassen

Speciaal effect van het Monster van Niveau 1.

Overwinningspunten voor het Monster aan het einde van het spel.

Impactsymbolen die nodig zijn om het Monster te doden.



Het helse Leger (Voorbereiding)

Maak een stapeltje van de Permanente Breukfiches en leg het binnen het bereik van alle spelers. Sorteer de Wapenkaarten volgens type en gebruik net zoveel stapels als er spelers zijn. Stop de ongebruikte Wapenstapels weer in de doos.

Voorbeeld: in een spel met 3 spelers gebruik je enkel de 12 Vlammenwerpers, de 12 Kruisbogen, en de 12 Pistolen.

Het Slagveld

Sorteer de Monsterkaarten in 3 stapels volgens de afbeeldingen op hun rug (aantal krassen in de linkerbovenhoek). Schud de afzonderlijke stapels en leg ze gedekt neer in een kolom in het midden van de tafel, in oplopende volgorde. Draai voor elk niveau net zoveel Monsterkaarten om als het aantal spelers, en leg ze in een rij rechts van hun stapel.

Voorbeeld: in een spel met 4 spelers bestaat het Slagveld uit 3 rijen en 4 kolommen van monsters.

Leg boven elk Monster van Niveau 3 een Artefact en leg er een Krachttegel bovenop. Stop de resterende Artefacten en Krachttegels weer in de doos.

Niveau 3

Niveau 2

Niveau 1

De Helden

Elke speler kiest een Heldenfiguur, neemt het overeenkomstige Magazijn en legt het voor zich neer. Draai beide wielen op 0.

Schud alle Wapenkaarten en geef willekeurig 12 Wapens aan elke speler.

Kies willekeurig een startspeler.

Te beginnen met de startspeler en daarna in wijzerzin kiest elke speler 2 Wapens om Munitie mee te leveren aan het team. De spelers stoppen hun 2 gekozen kaarten (zijde met de Munitie naar boven) in hun Magazijn en duiden met de Geweren hun beschikbare Munitie aan.

Het Strijdplan (Spelverloop)

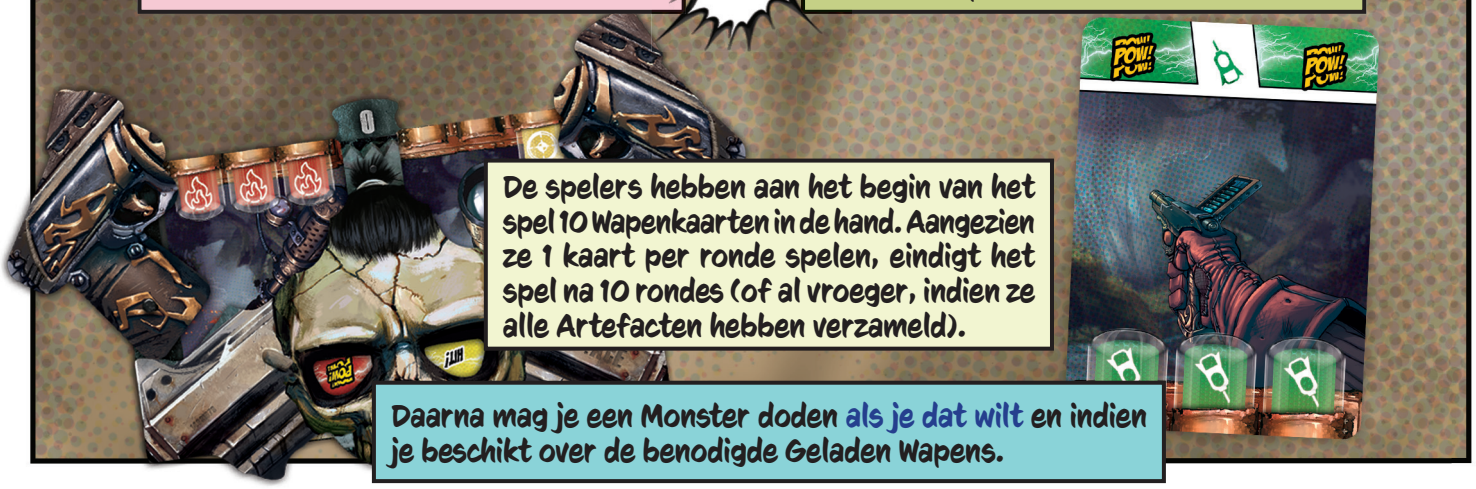
Last Heroes verloopt over een aantal rondes. De beurten volgen elkaar in wijzerzin op, te beginnen met de startspeler.

Tijdens je beurt **moet je een kaart uit je hand kiezen** en hem op een van de volgende twee manieren uitspelen:

A – Leg de kaart in je Magazijn als Munitie.

OF

B – Leg de kaart naast je Magazijn als Geladen Wapen.



De spelers hebben aan het begin van het spel 10 Wapenkaarten in de hand. Aangezien ze 1 kaart per ronde spelen, eindigt het spel na 10 rondes (of al vroeger, indien ze alle Artefacten hebben verzameld).

Daarna mag je een Monster doden **als je dat wilt** en indien je beschikt over de benodigde Geladen Wapens.

A – Munitie Delen.

1 Leg een kaart af die zich in een van de gleuven van je Magazijn bevindt.

Munitie die nog op deze kaart ligt, gaat verloren.

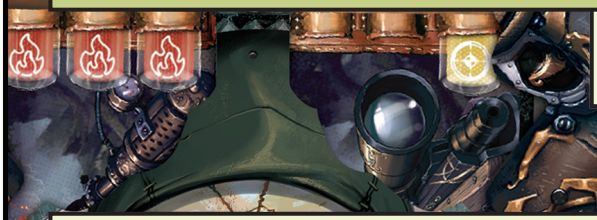
Leg de afgelegde kaarten in een aflegstapel naast het Slagveld.

2 Schuif daarna **een kaart uit je hand** in de lege gleuf zodat je de soort van de kaart in het oog kunt zien en de Munitie onder het Geweer.

Verschuif het Geweer zodat alle Munitie op de kaart zichtbaar is. Deze gedeelde Munitie is nu voor alle Helden beschikbaar.

3 Neem tenslotte **onmiddellijk één Jokermunitie** door het Jokerwiel één stap in wijzerzin te draaien.

B - Een Wapen Herladen.



Speel een kaart uit je hand en leg hem naast je Magazijn.





Om een Wapen te kunnen herladen, moet al de Munitie op de Wapenkaart beschikbaar zijn op Magazijnen van de Helden. Hierbij gelden de volgende regels:

1 De soort Munitie moet passen bij het Wapen dat je wilt herladen.

Bijvoorbeeld: je hebt 1 Gifpijl nodig om dit Pistool te herladen.



2 Je kunt de Munitie van andere Helden gebruiken: ze mogen dit niet weigeren. Je kunt ook Munitie van je eigen Magazijn gebruiken.

Je kunt slechts één Munitie per kaart kiezen (ook al zijn er meerdere symbolen beschikbaar). Je mag dus maximum twee Munitie per Magazijn gebruiken: eentje van de rechtergleuf en eentje van de linkergleuf, als de soort overeenkomt.



3 Je kunt één of meer Jokermunitie gebruiken van je eigen Magazijn.



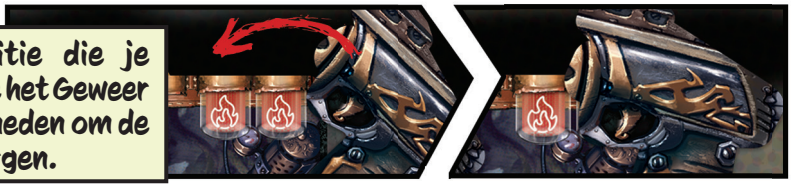
Het is toegestaan om je Wapen uitsluitend met Jokermunitie te herladen.

Voor elke Jokermunitie die je gebruikt, draai je het Jokerwiel een stap in tegenwijzerzin.



Elke tegenstander die je een Munitie geeft, scoort 1 punt per gegeven Munitie op zijn/haar Scorewiel.

Voor elke Munitie die je gebruikt, schuif je het Geweer een stap naar beneden om de Munitie te verbergen.



Belangrijk! Je scoort geen punten als je Munitie van je eigen Magazijn gebruikt.



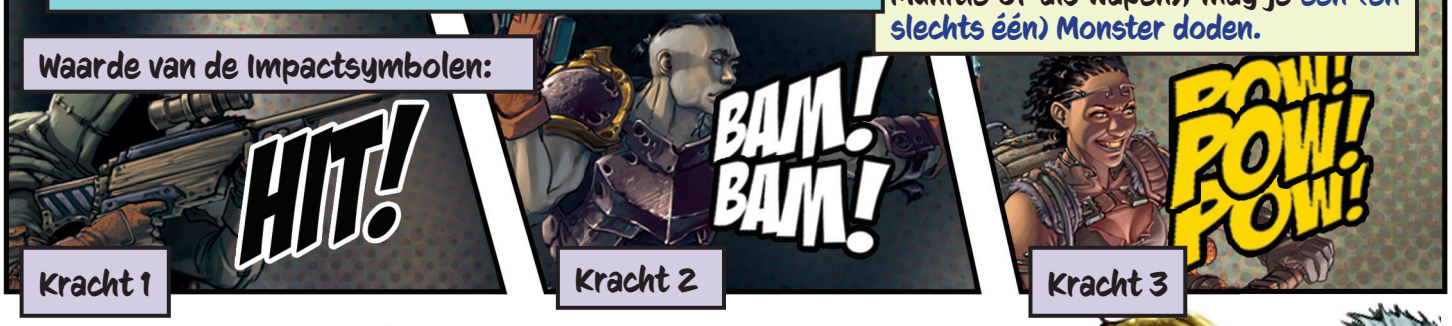
4 Je moet een Wapen in één keer herladen. Als er niet genoeg Munitie van de benodigde soort beschikbaar is en je niet genoeg Jokermunitie hebt om een Wapen te herladen, dan mag je deze kaart niet spelen als Geladen Wapen.

Het Wapen dat je tijdens je beurt herlaadt, mag je onmiddellijk inzetten om een Monster aan te vallen, of je mag het opsparen voor een volgende beurt.

Een Monster doden (optioneel)

Nadat je een kaart hebt gespeeld (als Munitie of als Wapen), mag je één (en slechts één) Monster doden.

Waarde van de Impactsymbolen:



Kracht 1 | Kracht 2 | Kracht 3

Om een Monster te doden moet je één Geladen Wapen voor je hebben liggen voor elk Impactsymbool op de Monsterkaart.
Elk Geladen Wapen moet een Impact van gelijke of hogere Kracht hebben dan de Impact op de Monsterkaart.

Een Monster moet in één keer gedood worden.

Voorbeeld: om deze Spin te doden, heb je 2 Geladen Wapens nodig, elk met minstens één BAM! BAM!.

(Je mag ook een POW! POW! gebruiken in plaats van een BAM! BAM!.)



Voorbeeld: om deze Reuzenslang te doden, heb je 4 Geladen Wapens nodig, met 2 POW! POW!, 1 BAM! BAM! en 1 HIT!. (Je zou ook 4 POW! POW! mogen gebruiken, maar dat zou verspilling zijn.)





Als je aan de voorwaarden voldoet, benoem je het Monster dat je wilt doden en...

1. Leg je de gebruikte Geladen Wapens af.
2. Neem de Monsterkaart en leg hem gedekt links van je Magazijn neer (je scoort er punten voor aan het einde van het spel).

3. Als je een Monster van Niveau 1 of Niveau 2 doodt, zet dan je Heldenfiguur op de donkere Impactzone van de Monsterkaart die net boven het Monster ligt dat je zonet doodde: je hebt voor één beurt een Breuk geopend. De verborgen Impacts zijn niet langer actief.
Als je een Monster van Level 3 doodt, zet dan je Heldenfiguur voor je neer.



Breuk

Als je een Monster doodt, dan is de locatie die hij innam leeg en vormt er zich een Breuk in de kolom van Monsters. Het Monster van het volgende niveau kan nu makkelijker gedood worden, omdat de Impactsymbolen op de donkere zone van de Monsterkaart niet langer actief zijn.

Zet om dit te illustreren de figuur van de speler die de breuk opent op de donkere Impactzone van de Monsterkaart.



Als je gebruik maakt van een Breuk om een Monster te doden, geef dan de Heldenfiguur op de Monsterkaart terug aan de eigenaar (en bedank hem of haar voor de hulp.)

Bevindt de Breuk zich op Niveau 1, dan kan het Monster van Niveau 2 gedood worden met 1 Wapen in plaats van 2. Je hebt echter nog steeds 4 Wapens nodig om het Monster van Niveau 3 te doden.

Een Breuk blijft voor één volledige ronde geopend, en sluit opnieuw na het einde van de beurt van de speler die hem opende. Je kunt dus nog profiteren van je eigen Breuk als de andere spelers dit niet deden.

Bevindt de Breuk zich op Niveau 2, dan kan het Monster van Niveau 3 gedood worden met 2 wapens in plaats van 4.

Hier staat de Draak op een Breuk. Je hebt slechts 2 Geladen Wapens nodig in plaats van 4, elk met één POW!.

Als je een Monster van Niveau 1 doodt...

Mag je het speciale effect ervan uitvoeren:

Vervang een kaart in om het even welk Magazijn (dat mag ook het jouwe zijn) door een kaart uit je hand.

Als je een kaart in je eigen Magazijn vervangt, dan ontvang je onmiddellijk een Jokermunitie op je Jokerwiel.

Schuif het Geweer op de nieuwe kaart zodat alle beschikbare Munitie zichtbaar is (het aantal en de soort Munitie mag verschillen van de vorige kaart). Neem de vervangen kaart weer in de hand.

Als je een Monster van Niveau 3 doodt...

dan ontvang je het bijbehorende Artefact en de Krachttegel, tenzij er al een andere Held op het gedode Monster stond. In dat geval ontvangt de andere Held het Artefact en de Kracht.

Door een Breuk in Niveau 2 te openen, kun je het Artefact en de Krachttegel verkrijgen als jijzelf of een andere Held het Monster op Niveau 3 doodt.

Einde van je Beurt

"CLICK"
"CLICK"

Als één of beide kaarten in je Magazijn geen Munitie meer bevat aan het einde van je beurt, verlies je op je Scorewiel 1 punt per lege kaart.

-1 pt / lege kaart

Je partners zijn razend op je omdat je niet genoeg Munitie bijdraagt.

Als je tijdens deze beurt geen Monster doodt, neem je je Heldenfiguur terug.

Je kunt de breuk niet in je eentje blijven openhouden. Jammer voor het team: ze hadden meer moeten doen met je hulp. De Breuk sluit zich opnieuw.

Controleer voor elke kolom van Monsters of er een Heldenfiguur aanwezig is. Als dat het geval is, dan gebeurt er niets en kijk je naar de volgende kolom. Als er daar geen Held staat, vul je de lege vakken met nieuwe Monsterkaarten van de respectieve stapels.

Als er geen Held zijn om een locatie te verdedigen, dan sturen de Monsters een nieuwe aanvalsgolf.

Als er geen Monsterkaarten meer in een stapel liggen, dan blijft de Breuk op dit niveau tot het einde van het spel permanent geopend.

Om de Monsters op deze Breuk te doden, zijn enkel de Impactsymbolen van de heldere zone nodig. Leg een Permanente Breukfiche op de donkere zone van elke Monsterkaart die zich boven de Breuk bevindt.

Het leger van Chaos begint af te brokkelen en vindt geen versterkingen meer.

Einde van de Strijd (Einde van het Spel)

A – Alle Artefacten zijn veroverd.

OF

B – De spelers hebben al hun kaarten uitgespeeld (na 10 volledige rondes).

De Monsters krijsen en verdwijnen één voor één terwijl je de Artefacten samenvoegt. Het leger van Chaos is verslagen... Voorlopig tenminste! De heldendaden van het BEAST-team zullen in de geschiedenisboeken worden opgenomen, met speciale aandacht voor de dapperste Held!

Je stond op het punt om de strijd te verliezen toen er versterkingen kwamen opdraven, en het leger van Chaos werd teruggedrukt. De naam van de dapperste Held zal in de legendes worden opgenomen!

Eindscore

De eindscore **hangt af van hoe het spel eindigt:** als de Helden versterkingen nodig hadden **(geval B), dan tellen de Artefacten niet mee.** Ze zijn dus 0 punten waard.

De Helden scoren hun Overwinningspunten als volgt:

1. Ze tellen de waardes van de Monsters die ze hebben gedood bij elkaar op.
2. Ze tellen daarbij 5 punten op per Artefact dat ze veroverden (enkel als alle Artefacten veroverd werden - geval A). Het maakt niet uit of ze de krachten ervan gebruikten
3. Ze tellen daarbij de punten van hun Scorewiel op.

De Jokermunitie en de Krachttegels leveren geen punten op.

De speler met de hoogste score is de winnaar.

Is er een gelijkspel, dan wint de betrokken Held die de meeste Monsters heeft gedood.

Dat is alles wat ik jullie kon vertellen over jullie missie. Ik hoop dat jullie hiermee het leger van Chaos zullen kunnen verslaan. Jullie lot - en dat van de wereld - ligt nu in jullie handen.

Fire geeft elk van jullie een Magazijn.

Nog één ding, voordat jullie vertrekken.

Einde van de briefing. Het scherm wordt zwart.

SO YOU WANT TO KICK SOME MONSTERS OUT OF THERE ?

TRY NOW THE MOST EFFICIENT BONUS IN THE WORLD !

ARTEFACTS

Available now !



JOKER

Ontvang onmiddellijk één Jokermunitie.



VERWISSELEN

Verwissel een kaart uit je hand met een kaart die eerder tijdens het spel werd afgelegd. Je moet de verwisselde kaarten tonen aan de andere spelers.



IMPACT

Als je een Monster aanvalt, mag je een HIT! gebruiken in plaats van een BAM!, of een BAM! in plaats van een BOOM!.



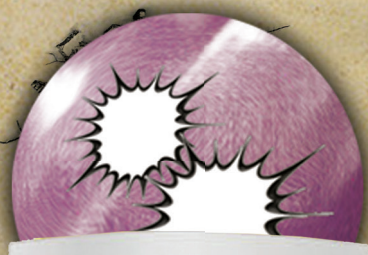
IMMUNITEIT

Je verliest geen punten aan het einde van je beurt als één of beide van de Geweren in je Magazijn leeg zijn.



HERLADEN

Herlaad één van je Munitiekaarten volledig (schuif het Geweer op zodat alle Munitie op de kaart zichtbaar is).



ADRENALINE

Je mag in eenzelfde beurt twee Monsters aanvallen in plaats van één (op voorwaarde dat je de benodigde Geladen Wapens voor beide hebt). Je mag twee Monsters op verschillende niveaus aanvallen en ook meteen gebruik maken van de Breuk die je zonet opende.



Elk Artefact geeft een speciale kracht aan de speler die het veroverde. Deze kracht kun je slechts één keer tijdens het spel gebruiken. Leg de Krachttegel af nadat je de kracht van een Artefact gebruikt.

