

STAR WARS

DAS LETZTE GEFECHT



Ein vergnügliches Spiel für zwei, drei oder vier Spieler
von Leo Colovini, Marco Maggi und Francesco Nepitello

INHALT

132 Karten, unterteilt in zwei Bündel zu jeweils 66 Schlachten-Karten. (rotes Bündel und blaues Bündel)



12 Personen-Spielfiguren aus Plastik mit ebenso vielen Aufklebern, auf denen die Hauptfiguren in sechs verschiedenen Farben dargestellt sind. Die Personen-Spielfiguren stellen die Hauptdarsteller dar: **Obi Wan Kenobi** und **Anakin Skywalker** (Jedi) sowie **Asajj Ventress** und **General Grievous** (Separatisten).



4 Raumschiff-Spielfiguren aus Plastik mit ebenso vielen Aufklebern, auf denen zwei verschiedene Raumschiffstypen dargestellt sind.



1 Spielfeld mit 12 Kästchen für die Planeten - die Kästchen sind durch Routen miteinander verbunden.

12 Planeten-Steine (2 pro Farbe).



4 **Spieler-Steine**, zur Festlegung der Parteien zu Beginn der Partie.



1 **Angreifer-Stein**



1 **Kriegsanzeiger** aus Plastik, der den Ort anzeigt, an dem eine Schlacht stattfindet.

DAS SPIEL IN KÜRZE

Das letzte Gefecht ist ein vergnügliches Spiel für zwei, drei oder vier Spieler. Eine Partie dauert durchschnittlich 30 Minuten.

Es ist ein Spiel mit epischen Schlachten, in denen die Spieler versuchen, ihre Gegner zu überwinden, indem sie die **stärksten Karten** ablegen. Das Spiel ist reich an Spannung und fördert das strategische Denken.

Um zu gewinnen, ist es wichtig, die eigenen Karten richtig einzusetzen und die richtigen Personen zum richtigen Zeitpunkt in **Zusammenarbeit** mit dem jeweiligen Verbündeten zu verwenden.

Eine Partie besteht aus einer Serie von Schlachten, die mit den **Schlachten-Karten** und den **Personen-Spielfiguren** hintereinander gespielt werden. Wenn ein Spieler aufgrund der verlorenen Schlachten keine Spielfiguren mehr hat, wird er vom Spiel ausgeschlossen.

Gewinner wird die Partei, die alle Spieler der gegnerischen Partei ausschaltet.

PARTIE MIT ZWEI SPIELERN

In der Partie mit zwei Spielern übernimmt ein Spieler die Rolle der **Jedis**, der andere hingegen die der **Separatisten**.

SPIELBEGINN

Legen Sie das **Spielfeld** in die Mitte des Spieltisches.

Verteilen Sie die 12 Planeten-Steine beliebig auf den 12 Bereichen des Spielfeldes.

Legen Sie den **Schlachten-Stein** auf einen beliebigen Planeten-Stein.





Jeder Spieler nimmt sein **Schlachten-Kartenbündel**. Der Spieler, der die Rolle der Jedis übernimmt, bekommt das Bündel mit dem **blauen Rand**, der Spieler, der die Separatisten-Rolle übernimmt, bekommt das Bündel mit dem **roten Rand**. Jeder Spieler zieht **vier** beliebige Karten aus seinem Bündel.

Jeder nimmt seine **sechs Personen-Spielfiguren** und stellt sie zusammen mit einer **Raumschiff-Spielfigur** vor sich auf.



Zu Beginn einer Partie wird dem Spieler, der die Rolle der Separatisten übernimmt, der **Angreifer-Stein** zugeteilt.

Am **Ende** einer jeden Schlacht wird der Angreifer-Stein dem **anderen Spieler** übergeben.

BESCHREIBUNG DES SPIELS

Eine Partie besteht aus einer Reihe von Schlachten, die von den Spielern unter Verwendung der Schlachten-Karten ausgetragen wird.

Die Schlacht wird von dem Spieler gewonnen, dem es gelingt, den **höchsten Gesamtwert** aufzustellen, wobei jedoch nur die Karten mit den beiden gültigen Farben berücksichtigt werden, das heißt die Farbe der **Personen-Spielfigur**, die das eigene Heer anführt sowie die Farbe des **Planeten**, auf dem die Schlacht ausgetragen wird.

Das Ausspielen von starken Karten bedeutet allerdings, einen geringeren Manövrierspielraum zu besitzen, da jeweils der Spieler mit dem geringeren Gesamtergebnis den Planeten aussuchen darf, auf dem die Schlacht stattfinden soll.

SPIELVERLAUF

Der Spieler, der den Angreifer-Stein besitzt, spielt als Erster aus und gibt das Signal zu einer Schlacht.

Jede Schlacht besteht aus **vier Aufstellungsphasen**, auf die ebenso viele **Planeten-Phasen** folgen. Während der vierten Planeten-Phase endet die Schlacht und der Sieger wird festgelegt.

Anschließend bereiten sich die Spieler auf die folgende Schlacht mit einer **Abschlussphase** vor.

Aufstellungsphase

Beginnend mit dem Spieler, der den Angreifer-Stein besitzt, führen die beiden Spieler jeweils einzeln eine individuelle Runde aus, die aus einer **optionalen** und einer **obligatorischen Handlung** besteht.

Die optionale Handlung besteht aus EINER der folgenden drei Handlungen:

Karte ablegen und ziehen: Der Spieler legt eine in seiner Hand befindliche Schlachten-Karte (aufgedeckt) ab und zieht eine Karte aus dem Bündel seiner Mannschaft. Wenn das Schlachten-Kartenbündel keine Karten mehr enthält, werden die abgelegten Karten neu gemischt.

Personenaufstellung: Der Spieler wählt eine Personen-Spielfigur aus seinen Figuren aus und platziert sie neben seinen Karten; jeder Spieler darf nur eine Person pro Schlacht aufstellen; eine bereits im Spiel befindliche Person kann nicht geändert oder herausgenommen werden;

Raumschiffaufstellung: Wenn der Spieler bereits eine Person aufgestellt hat, kann er nun auch seine Raumschiff-Spielfiguren aufstellen.

Die obligatorische Handlung besteht darin, eine Schlachten-Karte verdeckt aus der Hand zu legen.

Wenn beide Spieler ihren individuellen Spielzug vorgenommen haben, werden die gespielten Karten aufgedeckt und die Planeten-Phase beginnt.

Planeten-Phase

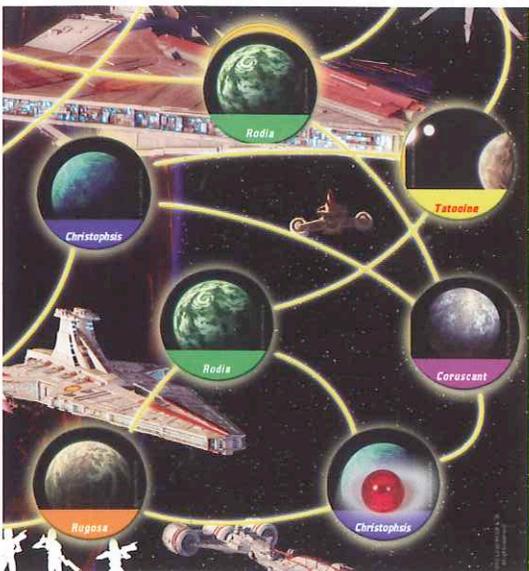
Jeder Spieler berechnet den Gesamtwert der Karten, die er in der Hand hält, indem er den Zahlenwert der gespielten Karten summiert und jeweils **einen Punkt** addiert, wenn er eine **Person** aufgestellt hat, oder **zwei Punkte**, wenn er eine **Person** und ein **Raumschiff** aufgestellt hat.

Beispiel:

Anna hat eine grüne 3, eine rote 4 und eine blaue Person.
Der Gesamtwert beträgt 8.



Der Spieler mit der **geringsten** Gesamtsumme kann nun den **Schlachten-Stein** auf einen Planeten verschieben, der mit dem Planeten verbunden ist, auf dem er sich befindet.



Bei gleichen Gesamtsummen bleibt der Stein dort, wo er sich bereits befindet.

Nach Abschluss der Planeten-Phase erfolgt wieder eine Aufstellungsphase usw., bis 4 Aufstellungs- und 4 Planeten-Phasen ausgespielt wurden.

Am Ende der **vierten Planeten-Phase** wird die Abschlussphase gespielt.

Abschlussphase

Die Abschlussphase dient dazu, den **Gewinner** der Schlacht festzulegen. Sie besteht aus folgenden Handlungen:

Beginnend mit dem Angreifer, muss jeder Spieler, der noch keine **Personen-Spielfigur** aufgestellt hat, in jedem Fall eine der in seinem Besitz befindlichen Figuren angeben;

Beide Spieler addieren die Werte der von ihnen gespielten Karten, die **dieselbe Farbe** wie der **Planet** besitzen, auf dem sich der Schlachten-Stein befindet und den Wert der Karten, die **dieselbe Farbe** wie die aufgestellte oder im vorhergehenden Schritt angegebene **Personen-Spielfigur** besitzen;

Zu dieser Summe wird **ein Punkt** hinzugezählt, wenn die **Person** während der Schlacht aufgestellt wurde (nicht jedoch, wenn sie erst am Anfang der Abschlussphase angegeben wurde);

Zu dieser Summe wird **ein weiterer Punkt** hinzugezählt, wenn auch die **Raumschiff-Spielfigur** aufgestellt wurde;

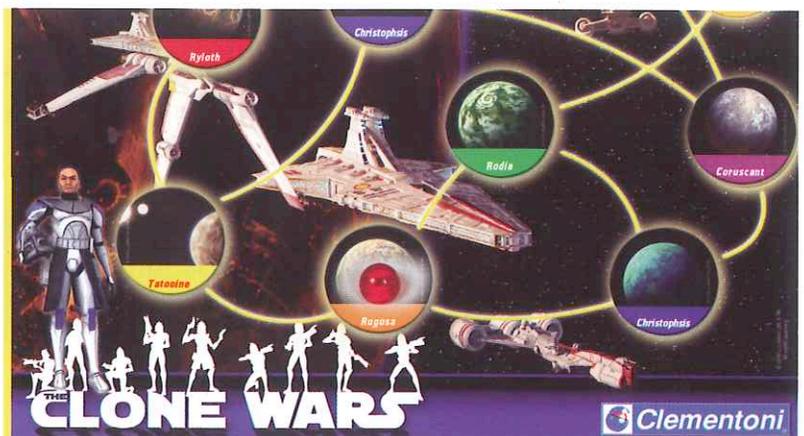


Der Spieler, der die **höchste Summe** erzielt, ist Gewinner der Schlacht und kann die in seinem Besitz befindliche, gewählte oder aufgestellte Personen-Spielfigur zurückstellen; der besiegte Gegner muss die aufgestellte oder gewählte Personen-Spielfigur endgültig ablegen.

Bei Gleichstand werden alle Spieler als Gewinner betrachtet und behalten ihre Personen-Spielfigur.

Am Ende dieser Phase legen die Spieler alle eingesetzten Schlachtenkarten ab.

Beispiel:



Leo hat eine Karte 3 violett, zwei Karten 4 rot und eine Karte 4 orange ausgespielt. Während des Spiels hat er auch die rote Spielfigur eingesetzt.

Der Planet im Spiel ist orange. Die gültigen Farben sind folglich orange (Planet) und rot (Spielfigur).

So ergibt sich für Leo ein Punktestand von 12 (zwei Karten 4 rot und eine Karte 4 orange), plus 1 für die Spielfigur auf dem Spielfeld, das macht also insgesamt 13 Punkte.

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **keine Personen-Spielfiguren** mehr besitzt, da er 6 Schlachten verloren hat.

PARTIE MIT DREI SPIELERN

In der Partie mit 3 Spielern gelten **zwei Spieler** als **Verbündete** und kämpfen gegen den **Einzelspieler**.

Der Einzelspieler bekommt **sechs Personen-Spielfiguren**, während die beiden Verbündeten jeweils **drei Personen-Spielfiguren** erhalten (die dieselbe Person darstellen).



Einzelspieler



Verbündete Spieler

Die im Besitz der beiden Verbündeten befindlichen Karten werden **separat** berücksichtigt.

Der Einzelspieler **beginnt**.

SPIELVERLAUF

Die **Aufstellungsphase** wird normal ausgeführt, aber die **Verbündetenspieler** haben eine **vierte Spielaktion**, in der sie entscheiden, ob sie die **optionale Handlung** ausführen wollen oder nicht:

Karte mit dem Partner austauschen: Jeder Spieler bietet seinem Partner eine **verdeckte** Karte an (der Austausch ist obligatorisch und findet gleichzeitig statt); hierbei darf nicht gesprochen werden (z. B. um eine besondere Karte zu fordern, eine angebotene Karte aufzudecken und usw.).

Die **Planeten Phase** wird normal gespielt. Der Spieler mit dem geringsten Gesamt-Kartenwert hat das Recht, den Schlachten-Stein nach Belieben zu verschieben. Bei Gleichstand der beiden Verbündeten wird der Schlachten-Stein einvernehmlich verschoben. Wenn keine **Übereinkunft** erzielt wird, bleibt der Schlachten-Stein, wo er ist.

Die **Abschlussphase** wird normal gespielt. Jeder wählt seine **Person** (sofern er sie nicht bereit aufgestellt hat) und berechnet seine Gesamtsumme **separat** unter Berücksichtigung der Farbe des Planeten und der eigenen Person.

Natürlich sind die Verbündeten unter diesen Umständen benachteiligt, weil sie weniger Farben zur Verfügung haben.

Wenn der Einzelspieler einen höheren Endpunktstand besitzt, verlieren **beide** Verbündeten jeweils ihre Personen.

Wenn hingegen mindestens einer der Verbündeten einen höheren Punktstand als der Einzelspieler besitzt, muss der Einzelspieler seine Person ablegen.

PARTIE MIT VIER SPIELERN

In der Partie mit vier Spielern wird **paarweise gespielt**. Verteilen Sie die **Spieler-Steine**, um die beiden Parteien festzulegen.

Jeder Spieler nimmt die **Personen-Spielfiguren**, die die ihm zugewiesene Person darstellen.

Das Spiel wird von einem der beiden **Separatisten** begonnen, und zwar von demjenigen, der **General Grievous** kontrolliert.



SPIELVERLAUF

Wie bei der Partie mit drei Verbündeten, besteht auch hier die Möglichkeit, **Karten mit einem Verbündeten zu tauschen** (siehe Partie mit 3 Spielern).

Die **Planeten-Phase** wird wie bei der Partie mit drei Spielern gespielt.

Auch die **Abschlussphase** wird wie in den anderen Fällen gespielt. Jeder Teilnehmer wählt folglich seine Person (sofern sie nicht bereits aufgestellt wurde) und berechnet seine Punktezahl für sich.

Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt über die gesamte Partei, unabhängig vom Wert der Karten, die sein Partner besitzt.

Wenn zwei Spieler der gegnerischen Parteien denselben Höchstpunktstand besitzen, wird die Punktezahl der anderen **beiden** Spieler mitberücksichtigt.

Die Verlierer-Partei verliert beide aufgestellten/gewählten Personen, während die Gewinner-Partei ihre Personen behalten darf.



S95575

