

ANTOINE BAUZA

LAST BASTION



SPIELANLEITUNG

PIEGL

SPIELMATERIAL

Die unsterbliche Königin des Schreckens droht die Welt in Chaos und ewige Dunkelheit zu stürzen. Doch einer Handvoll Helden ist es gelungen, die mächtigen Relikte der dunklen Herrscherin zu stehlen und sie so zu schwächen. Die Königin des Schreckens ist außer sich und setzt alles daran, ihre Relikte zurückzuerlangen.

Sie sendet ihre Schergen aus, um die Helden zu töten, doch diese können sich in die Bastion der Alten Könige retten – die letzte große Festung der Menschheit. Nun müssen die Helden die Letzte Bastion mit ihrem Leben verteidigen.

Unaufhörlich greifen die Armeen der Königin, angeführt von mächtigen Warlords, die Wälle an. Sollte die Letzte Bastion fallen, wird eine ganze Zivilisation hinweggefegt und die Welt für immer von der Dunkelheit verschlungen ...



EINFÜHRUNG

Last Bastion ist ein kooperatives Spiel – ihr spielt als Team gegen das Spiel und gewinnt oder verliert gemeinsam. Haltet beim ersten Lesen dieser Spielanleitung die Symbolübersicht bereit – sie wird euch helfen, die Spielregeln besser zu verstehen.

Im Folgenden werden die Regeln für eine 4-Spieler-Partie beschrieben. Partien mit 1, 2 oder 3 Spielern haben einen etwas anderen Spielablauf, der auf Seite 11 beschrieben wird.

Last Bastion bietet euch 4 Schwierigkeitsstufen: Leicht, Normal, Schwer und Heroisch. Bevor ihr euch den Herausforderungen der höheren Stufen stellt, solltet ihr zunächst Erfahrung auf der Stufe Normal gesammelt haben. (Ihr würdet gewarnt!)

EUER ZIEL

Ihr seid eine Gruppe von Helden, welche die altherwürdige und letzte Festung der Menschheit, die *Letzte Bastion*, gegen die Armeen der dunklen Herrscherin verteidigen müssen. Um zu gewinnen, müsst ihr den Anführer der Monsterhorden – den Warlord – bezwingen.

Bastionsfelder

Die Bastion besteht aus 9 Feldern. Jedes dieser Felder bietet einen einzigartigen Effekt, den ihr während des Spiels nutzen könnt.



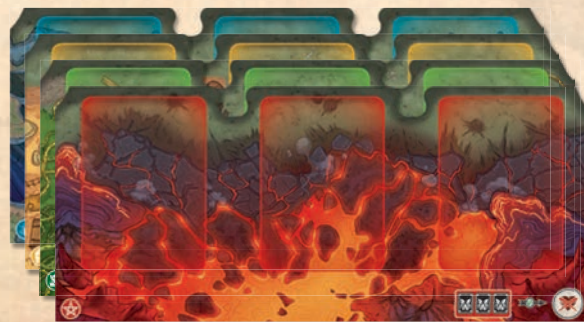
Rahmenteile

Die Bastionsfelder werden von 4 Rahmenteilen zusammengesetzt. Sie stellen die Mauern der Bastion dar.



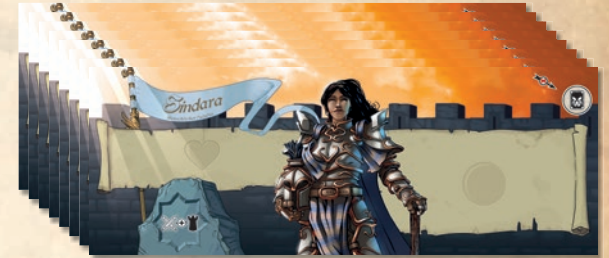
Hordentableaus

Es gibt 4 verschiedene Hordentableaus. Jedes hat 3 Plätze für Hordenkarten (angreifende Monster und Warlords).



Heldentableaus

Es stehen 8 Heldentableaus zur Auswahl. Jeder Held besitzt eine einzigartige Fähigkeit, die auf der Vorderseite abgebildet ist. Die Rückseite zeigt denselben Helden, nachdem er verwundet wurde (ohne Fähigkeit).



Heldenfiguren

Jeder Held wird durch eine eigene Figur dargestellt.



Figurenbasen

Die 4 farbigen Figurenbasen helfen euch dabei, schnell eure Helden zu identifizieren.



Ausrüstungsmarker

Ausrüstungsmarker gibt es in 5 Farben. Sie helfen im Kampf gegen die Monster.



Befehlsmarker

Mit ihren Befehlsmarkern können die Helden zusätzliche Aktionen durchführen.



Lebensmarker

Mit den Lebensmarkern wird die aktuelle Lebenskraft der Helden angezeigt.



Kampfwürfel

Die 3 weißen Würfel werden im Kampf gegen Monster eingesetzt. Außerdem werden sie für bestimmte Effekte der Bastionsfelder genutzt. Der vierte Kampfwürfel (grau) gehört zu einem bestimmten Helden (Kazgin).



Würfel des Verderbens

Einige Hordenkarten (sowie das gelbe Hordentableau) zwingen die Helden dazu, unter bestimmten Umständen den Würfel des Verderbens zu werfen und seine Effekte auszuführen.



Hordenkarten

Es gibt zwei Arten von Hordenkarten: Monsterkarten und Warlord-Karten.

Monsterkarten

Monsterkarten sind wie folgt aufgebaut: Sie haben einen Namen **1**, eine Hintergrundfarbe **2**, ein oder mehrere Widerstandssymbole **3** und besondere Effekte **4**. Die Position der Effekte gibt den Zeitpunkt an, zu dem sie ausgeführt werden müssen: Erscheinen-Effekte (linke Position), wiederkehrende oder andauernde Effekte (mittlere Position) und Todeseffekte (rechte Position).



Warlord-Karten

Warlords sind die Anführer der angreifenden Armeen. Ihre Karten unterscheiden sich von den Monsterkarten durch ihre Rückseite und das Warlord-Symbol **1**. Sobald alle Warlords im Hordenstapel besiegt sind, haben die Helden gewonnen.



Figuren „Böser Einfluss“

Diese Figuren stellen den bösen Einfluss der Königin des Schreckens dar. Sie werden durch einige Hordenkarten ins Spiel gebracht und müssen entweder auf die Hordenkarte selbst, auf Bastionsfelder oder auf Heldentableaus gestellt werden.

Hinweis: Wenn in dieser Anleitung davon die Rede ist, dass ein Spielelement (Bastionsfeld, Heldentableau usw.) „unter bösem Einfluss steht“, bedeutet dies, dass eine solche Figur darauf gestellt wurde.



Netz, Falle und Standarte

Die Netz-, Falle- und Standarte-Figuren gehören zu den entsprechenden Effekten auf den Bastionsfeldern „Tribok“, „Zwergenmine“ und „Standarte“.



Standarte-Marker

Es gibt 5 Standarte-Marker, die im Laufe des Spiels mit der Standarte verwendet werden können.



Weitere Marker

Im Spiel sind noch weitere Marker enthalten, die bei besonderen Effekten genutzt werden. Sie sind auf der Symbolübersicht erklärt.



Symbolübersicht

Alle Symbole und ihre Effekte (auf Heldentableaus, Bastionsfeldern, Hordenkarten, Hordentableaus und dem Würfel des Verderbens) werden detailliert auf der separaten Symbolübersicht beschrieben.

1 Wertungsbogen und diese Spielanleitung

SPIELAUFBAU

4-Spieler-Partie, Schwierigkeitsstufe: Normal (empfohlen für die erste Partie).

1 Setzt die 4 Rahmenteile zusammen.

2 Mischt die 9 Bastionsfelder und legt sie zufällig innerhalb der Rahmenteile zu einem Quadrat von 3 mal 3 Feldern aus.

3 Legt je eines der 4 Hordentableaus an die Seiten der Rahmenteile an.

4

Auswahl und Vorbereitung der Helden:

Verteilt euch so um die Bastion herum, dass jeder vor einem Hordentableau sitzt. Dann wählt jeder Spieler einen Helden und legt das zugehörige Heldentableau unten an das Hordentableau vor sich an.

Jeder nimmt sich dann seine passende Heldenfigur sowie die Figurenbasis in der Farbe seines Hordentableaus. Steckt die Heldenfiguren in die passenden Basen und stellt sie auf das zentrale Bastionsfeld.

Jeder Spieler nimmt sich außerdem das folgende Material und legt es auf sein Heldentableau:

- 3 Lebensmarker
- 1 Ausrüstungsmarker in der Farbe seines Hordentableaus
- 1 Befehlsmarker





5

Stellt die Standarte-Figur auf das entsprechende Symbol des Bastionsfelds „Standarte“.

6

Stellt die Falle-Figur auf das entsprechende Symbol des Bastionsfelds „Zwergenmine“.

7

Stellt die Netz-Figur auf das entsprechende Symbol des Bastionsfelds „Tribok“.

8

Vorbereitung des Hordenstapels für eine Partie zu viert:

Mischt die 50 Monsterkarten und legt dann 8 zufällige als Stapel beiseite.

Mischt die 10 Warlord-Karten und zieht eine, ohne sie euch anzusehen.

Legt die gezogene Warlord-Karte auf die 8 beiseitegelegten Monsterkarten.

Legt dann die übrigen Monsterkarten oben auf den Stapel.

Der Hordenstapel besteht nun aus folgenden Karten (von oben nach unten):



- 42 Monsterkarten
- 1 Warlord-Karte
- 8 Monsterkarten

Legt den Hordenstapel neben der Bastion bereit.

Hinweis: Die Vorbereitung des Hordenstapels ändert sich abhängig von der Spieleranzahl und der gewählten Schwierigkeitsstufe (auf Seite 11 beschrieben).

9

Legt das folgende Spielmaterial als allgemeinen Vorrat neben der Bastion bereit:

- alle nicht verteilten Ausrüstungs- und Lebensmarker
- die 5 Standarte-Marker
- alle Figuren „Böser Einfluss“
- die Kampfwürfel und den Würfel des Verderbens

Legt das übrige Spielmaterial zurück in die Schachtel. Es wird in dieser Partie nicht benötigt.

ÜBERSICHT EINES SPIELZUGS

Wer zuletzt einen anderen Menschen oder einen ehrenhaften Standpunkt verteidigt hat, beginnt die Partie mit dem ersten Spielzug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Hinweis: Der Spieler am Zug wird im Folgenden „aktiver Spieler“ genannt.

Ein Spielzug besteht immer aus 2 Phasen: **Hordenphase** und **Heldenphase**.

Erinnerung: Die Symbole auf den Hordentableaus und den Bastionsfeldern werden auf der Symbolübersicht detailliert erklärt.

Hordenphase

1. Effekte auf Hordenkarten

Zu Beginn seines Zugs muss der aktive Spieler alle wiederkehrenden Effekte (mittlere Position) auf den Hordenkarten seines Hordentableaus ausführen.

Falls keine Hordenkarten mit solchen Effekten vor ihm liegen, macht der aktive Spieler einfach mit Schritt 2 weiter. Dies passiert meist während der ersten Spielzüge einer Partie.

Falls in einer Phase mehrere Effekte ausgeführt werden müssen, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.



2. Effekt des Hordentableaus

Als Nächstes muss der aktive Spieler den Effekt seines Hordentableaus ausführen.

Dabei gibt es genau 2 Möglichkeiten:

- Falls alle 3 Plätze seines Hordentableaus durch Hordenkarten belegt sind, muss der aktive Spieler den Effekt des Tableaus ausführen. ①



- Falls noch mindestens 1 Platz auf seinem Tableau frei ist, zieht der aktive Spieler die oberste Karte vom Hordenstapel und bringt sie nach den Platzierungsregeln für Hordenkarten ins Spiel (auf Seite 7 beschrieben). ②



Diese Symbole auf den Horden- und Hordentableaus erinnern an die obige Regel.

Die Horde

Effekte der Hordenkarten

Hordenkarten stellen die verschiedenen Monster und Warlords dar. Sie greifen die Bastion von den vorgegebenen Plätzen auf den Hordentableaus aus an.

➤ Erscheinen-Effekte (linke Position)

Diese Effekte stehen unten links auf den Hordenkarten. Sie werden einmalig vom aktiven Spieler ausgeführt, sobald die Karte auf ein beliebiges Hordentableau gelegt wird.

∞ Andauernde Effekte (mittlere Position)

Diese Effekte stehen unten in der Mitte der Hordenkarten UND sind zusätzlich durch ein ∞-Zeichen gekennzeichnet.

Ein solcher Effekt gilt dauerhaft für alle Spieler, sobald die Karte ins Spiel kommt, bis zu dem Moment, in dem sie abgelegt wird.



⚠ Wiederkehrende Effekte (mittlere Position)

Diese Effekte stehen unten in der Mitte der Hordenkarten. Sie werden während jeder Hordenphase im Spielzug des Spielers ausgeführt, vor dem die Karte liegt.

▶▶ Todeseffekte (rechte Position)

Diese Effekte stehen unten rechts auf den Hordenkarten. Die Todeseffekte eines Monsters werden einmalig vom aktiven Spieler ausgeführt, sobald er es im Kampf besiegt hat. Die Effekte können positiv oder negativ sein.

Platzierungsregeln für Hordenkarten

- Eine rote, grüne, blaue oder gelbe Hordenkarte muss auf das Hordentableau derselben Farbe gelegt werden, auf einen beliebigen freien Platz nach Wahl des aktiven Spielers.
- Eine schwarze Hordenkarte muss auf das Hordentableau des aktiven Spielers gelegt werden, auf einen beliebigen freien Platz nach Wahl des aktiven Spielers.
- Falls alle 3 Plätze des entsprechenden Hordentableaus bereits belegt sind, wählt der aktive Spieler einen beliebigen freien Platz auf einem anderen Hordentableau.

Falls bereits alle Plätze auf allen Hordentableaus belegt sind und ein Spieler eine Karte ins Spiel bringen müsste, wird die Karte nicht ins Spiel gebracht (sie bleibt auf dem Hordenstapel liegen) und der Spieler verliert stattdessen 1 Lebensmarker.

Wenn eine Hordenkarte ins Spiel gebracht wird, die einen Erscheinen-Effekt hat, muss der aktive Spieler diesen Effekt sofort ausführen (unabhängig von der Farbe des Hordentableaus, auf das die Karte gelegt wurde).

Beispiel: Gary spielt den gelben Helden. Er zieht die Hordenkarte „Krieger der Leere“ ①. Da es ein blaues Monster ist, muss er es auf das blaue Hordentableau legen. Dann muss er den Erscheinen-Effekt des Monsters (linke Position) ausführen: In diesem Fall muss er eine weitere Hordenkarte ins Spiel bringen. Er zieht ein schwarzes Monster ②, das er auf sein eigenes Hordentableau (gelb) legen muss.



Warlord-Karten

Warlords sind besondere Hordenkarten. Sie sind immun gegen die Effekte der folgenden Bastionsfelder: Grab der Alten Könige, Tribok und Zwergenmine. Als Erinnerung steht auf diesen 3 Bastionsfeldern dieses Symbol: Warlords können allerdings von den anderen Bastionsfeldern betroffen sein, z. B. Turm der Strategen, Heiliger Brunnen oder Standarte.

Böser Einfluss

Wenn eine Figur „Böser Einfluss“ auf ein Bastionsfeld oder ein Heldentableau gestellt werden muss, wird die Figur so platziert, dass sie die Symbole verdeckt. Die Spieler können dann den Effekt des Felds oder der Heldenfähigkeit nicht länger nutzen.

Falls auf dem Symbol ein zugehöriges Spielelement steht (z. B. das Netz auf dem Tribok-Bastionsfeld), wird dieses Spielelement in den Vorrat gelegt. Es wird auf das zugehörige Symbol zurückgestellt, sobald die Figur „Böser Einfluss“ entfernt wurde.

Hinweis: Ein Spielelement, das bereits auf einer anderen Karte oder einem Hordentableau eingesetzt wurde (z. B. die Falle), bleibt dort aktiv und wird erst dann in den Vorrat gelegt, wenn sein Effekt endet.



Neutrale Tableaus

Ein neutrales Tableau ist ein Hordentableau, das mit keinem Helden verknüpft ist. Dies kann in den folgenden beiden Fällen passieren:

- Wenn der Held eines Spielers stirbt, wird sein Hordentableau zum neutralen Tableau (siehe Verwundeter Held / Toter Held auf Seite 9).
- In einer Partie mit weniger als 4 Spielern ist jedes Hordentableau, das nicht mit einem Heldentableau verknüpft ist, ein neutrales Tableau.

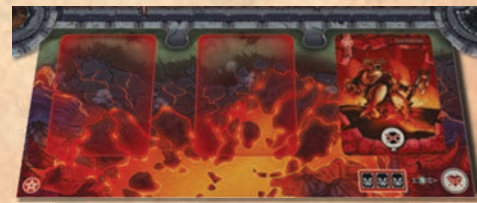
Die Hordenphase eines neutralen Tableaus muss auf dieselbe Weise ausgeführt werden wie bei einer normalen Hordenphase, mit dem Unterschied, dass keine Karte gezogen und ins Spiel gebracht wird, wenn das Hordentableau noch freie Plätze hat.

Diese Symbole auf einem neutralen Tableau (Hordentableau ohne angelegtes Heldentableau) sollen an diese Regel erinnern.



Da es keinen aktiven Spieler gibt, wenn ein neutrales Tableau „am Zug ist“, muss für jeden Effekt, der in diesem Zug ausgeführt wird, ein Spieler gewählt werden, der diesen Effekt erleiden kann.

Beispiel: Gary hat gerade seinen Spielzug beendet und zu seiner Linken befindet sich ein neutrales Tableau. Auf diesem roten Tableau liegt eine Hordenkarte „Glutteufel“ mit dem wiederkehrenden Effekt . Während der Hordenphase des neutralen Tableaus muss ein Spieler den Effekt erleiden. Da nur Paul und Amy jeweils mindestens einen runden Marker haben, muss einer der beiden den Effekt erleiden. Gary hat gerade keine runden Marker und kann den Effekt deshalb nicht erleiden.



Heldenphase

In seiner Heldenphase darf der aktive Spieler in beliebiger Reihenfolge **1 Aktion UND 1 Bewegung** durchführen:

1 Aktion durchführen

Der Held kann genau **EINE** der folgenden beiden Aktionen durchführen:

A. Bastionsfeld aktivieren

Der Held kann den Effekt des Bastionsfelds aktivieren, auf dem seine Figur steht.

Achtung: Ein Bastionsfeld, das unter bösem Einfluss steht, kann nicht aktiviert werden.

Beispiel: Der rote Held kann das Bastionsfeld, auf dem er steht, aktivieren. Der gelbe Held jedoch nicht, da sein Feld unter bösem Einfluss steht.

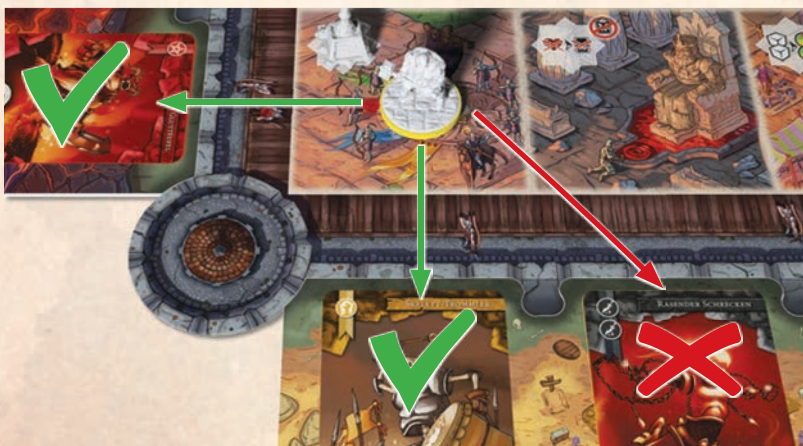


B. Kampf

Der Held kann einen Kampf gegen ein oder mehrere Monster durchführen, die auf Plätzen liegen, die an das Feld des Helden angrenzen. Beachtet dabei die Kampfregeln auf Seite 9.

Hinweise:

- Auf dem zentralen Bastionsfeld ist kein Kampf möglich, da kein Monster an dieses Feld angrenzt.
- Auf einem Eckfeld kann ein Held einen Kampf gegen 2 Monster gleichzeitig durchführen (dies wird unter „Kampf gegen 2 Monster gleichzeitig“ auf Seite 9 genauer erklärt).



Bewegung

Der Spieler kann seine Heldenfigur vom Bastionsfeld, auf dem er steht, zu einem benachbarten Bastionsfeld bewegen. Dabei sind auch diagonale Bewegungen erlaubt. Auf einem Bastionsfeld können beliebig viele Helden stehen.



Befehlsmarker

Die Helden haben ein besonderes Ass im Ärmel: die Befehlsmarker. Der aktive Spieler kann in seiner Heldenphase einen Befehlsmarker einsetzen, um ein beliebiges Bastionsfeld zu aktivieren. Dabei ist es egal, wo seine Figur steht und ob das gewählte Feld unter bösem Einfluss steht oder nicht.

Der Einsatz eines Befehlsmarkers ist eine freie Sonderaktion, die ein Spieler zusätzlich zu seiner normalen Aktion nutzen kann. Wenn ein Spieler einen Befehlsmarker einsetzt, legt er ihn in den Vorrat.

Ein Befehlsmarker kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Heldenphase eingesetzt werden (z. B. vor oder nach der Bewegung), aber nicht während einer anderen Aktion. Der aktive Spieler kann auch mehrere Befehlsmarker in seinem Zug einsetzen, solange er noch welche hat. Es ist außerdem möglich, einen Befehlsmarker in derselben Runde einzusetzen, in der man ihn erhalten hat.

Beispiel: Gary hat eine Bewegung durchgeführt und steht den „Todeskanonen“ (Widerstand: 3x Schwarz) gegenüber. Bevor er sie bekämpft, möchte er noch ein paar Ausrüstungsmarker sammeln, um bessere Chancen zu haben. Er setzt seinen Befehlsmarker ein (dieser kommt in den Vorrat) und aktiviert das Marktfeld: Er wirft 2 Würfel und nimmt sich 2 passende Ausrüstungsmarker aus dem Vorrat. Gary fühlt sich nun bereit und wählt als Aktion „Kampf“.



Die Helden

Kampf

Um einen Kampf durchzuführen, wirft der aktive Spieler die 3 weißen Kampfwürfel. Falls er mindestens so viele passende Farbseiten gewürfelt hat, wie der Widerstand des Monsters anzeigt, ist es besiegt.

Die weißen Würfelseiten sind Joker und können jeweils eine beliebige Farbe nach Wahl des Spielers ersetzen.

Falls der aktive Spieler nicht genügend passende Farbseiten gewürfelt hat, kann er zusätzlich Ausrüstungsmarker in den benötigten Farben einsetzen.

Hinweis: Der aktive Spieler kann außerdem die Ausrüstungsmarker eines oder mehrerer Helden nutzen, die auf demselben Feld stehen wie er. Es ist allerdings nicht erlaubt, Ausrüstungsmarker untereinander zu tauschen oder zu verschenken.

Beispiel: Gary steht dem Monster „Inkubus“ (Widerstand: 2× Rot) gegenüber ①. Um es zu besiegen, muss er mindestens zwei rote (oder weiße) Seiten würfeln. Gary wirft die Kampfwürfel und erzielt nur eine rote Seite ②. Da er einen roten Ausrüstungsmarker besitzt ③, kann er ihn einsetzen, um das Monster zu besiegen.



Hinweis: Der Widerstand eines Monsters kann durch andere Effekte reduziert werden (Standarte-Bastionsfeld und Mylfaars Heldenfähigkeit). Ein Monster kann aber nur besiegt werden, wenn eine Kampf-Aktion durchgeführt wird, selbst wenn sein Widerstand bereits 0 ist.

Es gibt zwei mögliche Kampfergebnisse:

- Das Monster wurde **besiegt**: Der **aktive Spieler** führt alle Todeseffekte des Monsters aus (rechte Position auf der Hordenkarte). Danach wird die Hordenkarte abgelegt (bildet einen Ablagestapel neben der Bastion) und alle Spielelemente auf der Karte werden an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt: Vorrat, Bastionsfeld oder Heldentableau.
- Das Monster wurde **nicht besiegt**: Der Angriff ist fehlgeschlagen und das Monster bleibt auf seinem Platz. Es passiert nichts.

Kampf gegen 2 Monster gleichzeitig

Ein Held, der auf einem der Eckfelder der Bastion steht, ist zu 2 Monsterplätzen benachbart und kann potenziell 2 Monster auf einmal besiegen. Der aktive Spieler muss den Gesamtwiderstand beider Monster mit einem Würfelwurf (plus Ausrüstungsmarker) erreichen. Falls ihm die Würfel und/oder Ausrüstungsmarker erlauben, entweder das eine oder das andere Monster zu besiegen, aber nicht beide, kann er wählen, welches er besiegen möchte.

Beispiel: Gary steht auf einem Eckfeld. Die beiden angrenzenden Plätze werden von Monstern eingenommen: „Inkubus“ (Widerstand: 2× Rot) ① und „Krieger der Leere“ (Widerstand: 1× Blau) ②. Gary wirft die 3 Kampfwürfel. Sein Ergebnis: Rot, Weiß und Gelb ③. Die gelbe Seite bringt ihm in diesem Kampf nichts. Gary setzt einen roten Ausrüstungsmarker ein ④, sodass er zusammen mit der roten Seite die Schreienden Schädel besiegen kann. Außerdem entscheidet Gary, dass die übrige weiße Seite als Blau zählt, womit er gleichzeitig auch den Krieger der Leere besiegen kann.



Inventar und Vorrat

Jeder Spieler darf beliebig viele Ausrüstungs-, Lebens- und Befehlsmarker auf seinem Heldentableau (sein „Inventar“) sammeln.

Der Vorrat dieser Marker ist jedoch begrenzt. Falls ein Spieler einen Marker bekommen würde, den es im Vorrat nicht mehr gibt, geht er leer aus.

Umgekehrt gilt ebenso, dass ein Spieler, der einen runden Marker verlieren müsste und keinen hat, nichts verliert.

Verwundeter Held / Toter Held

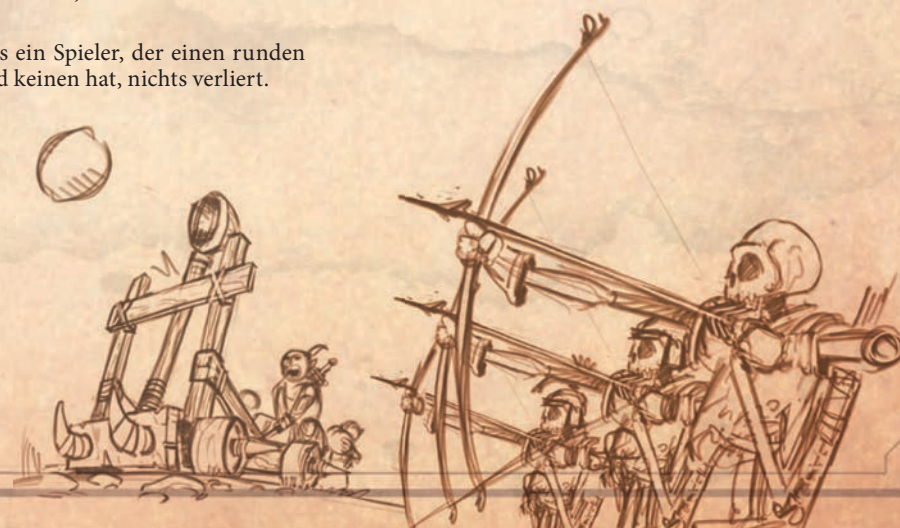
Ein Held, der zum ersten Mal seinen letzten Lebensmarker verliert, ist **außer Gefecht**. Alle seine Marker (Ausrüstungs- und Befehlsmarker) werden in den Vorrat gelegt. Seine Figur wird auf das zugehörige Heldentableau gestellt und das Heldentableau wird vom Hordentableau weggeschoben. Alle Spielelemente auf dem Hordentableau bleiben, wo sie sind.

Hinweis: Wenn ein Held außer Gefecht ist, wird sein Hordentableau zum neutralen Tableau (bis der Held zurück ins Spiel gebracht wird).

Hinweis: Ein Spieler, dessen Held außer Gefecht ist, nimmt weiterhin an der Planung in der Gruppe teil. Sobald ein anderer Held das Bastionsfeld „Lazarett“ aktiviert, kann der Held wieder am Spiel teilnehmen.

Sobald ein Held zurück ins Spiel gebracht wurde, wird sein Heldentableau auf die verwundete Seite gedreht und wieder an das Hordentableau angelegt. Bis zum Ende der Partie kann die besondere Fähigkeit des Helden nicht mehr genutzt werden. Die Figur des Helden wird auf das Lazarett gestellt und der Spieler erhält 3 Lebensmarker und 1 Befehlsmarker.

Falls ein Held alle seine Lebensmarker ein zweites Mal verliert, ist er tot und kann für den Rest der Partie nicht mehr zurückkehren.



SPIELEND

Die Helden gewinnen, sobald sie alle Warlords im Hordenstapel besiegt haben.

Die Helden verlieren, sobald einer dieser 3 Fälle eintritt:

- Alle Helden sind außer Gefecht oder tot. Ohne Helden bricht die Verteidigung der Bastion zusammen.
- Es stehen gleichzeitig 3 Bastionsfelder unter bösem Einfluss. Die Bastion wurde von innen heraus zu Fall gebracht.
- Eine Hordenkarte muss gezogen werden, während der Hordenstapel leer ist. Den Helden ist die Zeit ausgegangen und die Letzte Bastion wird überrannt.

In all diesen Fällen sind die Helden bei dem Versuch gescheitert, die Letzte Bastion gegen die Königin des Schreckens zu verteidigen. Nachdem die Festung in die Hände der dunklen Herrscherin gefallen ist, zählt die zivilisierte Welt ihre letzten Minuten ...

Hinweis: Auch wenn der letzte Warlord besiegt ist, muss der aktive Spieler noch die möglichen Todeseffekte auf dessen Karte abhandeln. Die Spieler haben erst gewonnen, wenn sie die Todeseffekte überstanden haben, ohne zu verlieren.

Beispiel: Die Helden haben gerade den Warlord „Erzdämon der Qual“ ① besiegt. In der Bastion stehen bereits 2 Felder unter bösem Einfluss und der Todeseffekt des Warlords zwingt den aktiven Spieler dazu, den Würfel des Verderbens zu werfen ②. Der Würfel landet auf der „Böser Einfluss“-Seite, wodurch nun das 3. Bastionsfeld unter bösem Einfluss steht ③. Die Partie ist somit denkbar knapp verloren ... Da lacht die Königin!



Niederlage um Niederlage?!

Falls eure ersten Partien alle mit Niederlagen enden, macht euch keine Sorgen. Versucht zunächst auf der Stufe Leicht zu gewinnen. Last Bastion erfordert mehrere Partien, um die verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu meistern. Selbst für erfahrene Spieler ist die Stufe „Heroisch“ eine anspruchsvolle Herausforderung, die aber zu schaffen ist. Stellt sicher, dass ihr die Regeln richtig anwendet, setzt eure Heldenfähigkeiten und Befehlsmarker geschickt ein und arbeitet zusammen, um die Letzte Bastion zu verteidigen und den Sieg zu erringen.

WERTUNG

Um eure Leistung zu bewerten und euch bei eurem Fortschritt zu helfen, findet ihr in der Schachtel einen Wertungsbogen, auf dem ihr die Ergebnisse eurer Partien eintragen könnt.

Nutzt die folgenden Werte, um euren Punktestand zu berechnen:

- 5 Punkte für einen Sieg auf Leicht
- 10 Punkte für einen Sieg auf Normal
- 15 Punkte für einen Sieg auf Schwer
- 20 Punkte für einen Sieg auf Heroisch
- +1 Punkt für jeden übrigen Lebensmarker der Helden
- +2 Punkte für jeden übrigen Befehlsmarker
- -3 Punkte für jeden toten Helden
- -4 Punkte für jedes Bastionsfeld unter bösem Einfluss



PARTIEN MIT WENIGER ALS 4 SPIELERN

Die Bastion wird nach denselben Regeln aufgebaut wie bei einer Partie zu viert, mit der folgenden Ausnahme:

Jeder Spieler wählt einen Helden und legt sein Heldentableau unten an das Hordentableau vor sich an. Alle Hordentableaus, die nicht mit einem Heldentableau verknüpft sind, gelten als **neutrale Tableaus**.

Hinweis: Die Hordenphase bei neutralen Tableaus funktioniert etwas anders (siehe Neutrale Tableaus auf Seite 7).

Bereitet den Hordenstapel entsprechend der Spieleranzahl vor:

- Entfernt 4 zufällige Monsterkarten für jedes neutrale Tableau, mit dem ihr startet, und legt sie in die Schachtel zurück, ohne sie euch anzusehen. Mischt dann die übrigen Monsterkarten.
- Legt 8 zufällige Monsterkarten als Stapel beiseite, legt dann eine Warlord-Karte und schließlich die übrigen Monsterkarten oben drauf.

Der Hordenstapel besteht nun aus folgenden Karten (von oben nach unten):



- die übrigen Monsterkarten (je nach Spieleranzahl)
- 1 Warlord-Karte
- 8 Monsterkarten

Spieleranzahl	Gesamtanzahl der Monsterkarten
3	46
2	42
1	38

Hinweis: In Partien zu zweit müssen die Heldentableaus der beiden Spieler einander gegenüberliegen.



SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Last Bastion bietet 4 Schwierigkeitsstufen. Die Spielvorbereitung unterscheidet sich abhängig von der gewählten Schwierigkeitsstufe:

Schwierigkeitsstufe	Anzahl der Warlords
Leicht	1
Normal	1
Schwer	2
Heroisch	3

Zusätzliche Anpassungen für die Stufe Leicht:

- Entfernt zu Beginn der Partie 4 zusätzliche Monsterkarten.
- Jeder Spieler erhält zu Beginn der Partie zusätzlich zu dem Ausrüstungsmarker seiner Farbe einen weiteren in Schwarz.

Wenn ihr den Hordenstapel vorbereitet, kommt nach je 8 Monsterkarten ein weiterer Warlord in den Stapel (also erst 8 Monsterkarten, dann der erste Warlord, dann 8 weitere Monsterkarten, dann der zweite Warlord usw.).

Beispiel: In einer Partie mit 3 Spielern auf der Stufe Schwer besteht der Hordenstapel aus den folgenden Karten (von oben nach unten):



- 30 Monsterkarten
- 1 Warlord-Karte
- 8 Monsterkarten
- 1 Warlord-Karte
- 8 Monsterkarten

Die Partie ist erst dann gewonnen, wenn alle Warlords besiegt sind!

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Falls der Widerstand einer Hordenkarte auf 0 reduziert wurde (durch Mylfaars Fähigkeit oder durch den Effekt des Bastionsfelds Standarte), wird sie dann automatisch abgelegt?

A: Nein. Der Gegner ist erst besiegt, wenn ein Held die Aktion Kampf gegen ihn durchführt (der Kampf ist automatisch erfolgreich).

F: MUSS ein Held eine Bewegung und eine Aktion durchführen?

A: Nein. Bewegung und Aktion sind beide optional.

F: Kann ein Held mehr Lebensmarker haben als zu Beginn der Partie?

A: Ja. Solange es noch Lebensmarker im Vorrat gibt, können die Helden zusätzliche Marker sammeln.

F: Was passiert, wenn ein Spieler einen runden Marker verlieren soll, aber keinen hat?

A: Er verliert nichts.

F: Ist es möglich, freiwillig einen Ausrüstungsmarker in den Vorrat zurückzulegen (damit jemand anderes ihn nehmen und nutzen kann)?

A: Nein. Der einzige Weg, einen Ausrüstungsmarker abzugeben, ist, ihn im Kampf einzusetzen.

Hinweis: Während eines Kampfs kann sich der aktive Spieler entscheiden, einen passenden Ausrüstungsmarker einzusetzen, selbst wenn er einen Gegner nur mit den Ergebnissen der Kampfwürfel besiegen könnte.

F: MUSS ich eine Hordenkarte besiegen, wenn ich im Kampf die passenden Farben würfle bzw. genügend Ausrüstungsmarker habe?

A: Nein. Der aktive Spieler kann auf den Sieg im Kampf verzichten (wenn er z. B. den Todeseffekt eines Monsters fürchtet oder viele Ausrüstungsmarker einsetzen müsste).

F: Kann ich einen Befehlsmarker einsetzen, nachdem ich einen Kampf gewonnen habe, aber VOR dem Ausführen der Todeseffekte der Hordenkarte?

A: Nein. Die Auswirkungen des Kampfs müssen erst komplett abgehandelt werden, bevor der aktive Spieler einen Befehlsmarker einsetzen kann.

F: Falls ein Monster mit 2 Todeseffekten besiegt wird und der erste Effekt dafür sorgt, dass der Held seinen letzten Lebensmarker verliert, wird dann der zweite Effekt noch ausgeführt?

A: Ja. Ein beliebiger anderer Spieler muss den verbliebenen Effekt ausführen.

F: Warum haben Warlords Todeseffekte?

A: Auf den Schwierigkeitsstufen Leicht und Normal haben diese Effekte meist nur einen Einfluss auf die Wertung, da das Besiegen des Warlords gleichzeitig den Sieg bedeutet. Auf den Schwierigkeitsstufen Schwer und Heroisch sind diese Effekte jedoch sehr hilfreich für die Gruppe.

Ausnahme: Der Warlord „Erzdämon der Qual“ zwingt die Spieler, den Würfel des Verderbens zu werfen. Dadurch kann die Partie doch noch verloren gehen.



CREDITS

Autor: **Antoine Bauza**

Illustrationen: **Pierô und Nastya Lehn**

Entwicklung: „Die Sombrero-tragenden Belgier“

alias **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

Redaktionelle Leitung: **Virginie Gilson**

Redaktionelle Unterstützung: **Pierre Berthelot**

Künstlerische Leitung: **Alexis Vanmeerbeek**

Layout: **Éric Azagury & Florian Poulet**

Repos-Team: **Nicolas Boseret, Julien de Roubaix, Winnie Kenis, Nicolas Pastor, François Pirlot, Marine Poujade, François Van Cranenbroeck, Régis Van Cutsem, Nastassja Vandepeutte, Thomas Vermeir und Géraldine Volders**

Testspieler: **Dominique Figuet, Françoise Sengissen, Bruno Goube, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc**

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: **Simon Blome**

Redaktion & Lektorat: **Simon Blome, Christian Kox, Veronika Stallmann**



Dieses Logo steht für unsere Intention, Spiele zu entwickeln, die auch für Farbenblinde zugänglich sind. Um Farbenblinde zu unterstützen, ist jede Farbe, die in diesem Spiel verwendet wird, mit einem Symbol assoziiert.

© Repos Production (2019)

Alle Rechte vorbehalten.

Rue des Comédiens, 22

1000 Brüssel • BELGIEN

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten Vergnügungszwecken verwendet werden.

