

LAST ONE ALIVE™

Last One Alive (Der letzte Überlebende) ist ein schnelles, spaßiges Würfelspiel für 2 bis 5 Spieler. Die **Zombieapokalypse** hat begonnen; wirst Du es schaffen zu überleben? Bewaffe und verbarrikadiere dich, nimm die Kettensäge; verteidige dich heldenhaft . . . aber vor allen Dingen lass die Zombies die anderen fressen, bevor sie dich erwischen! Alles ist erlaubt, Hauptsache am Ende bist du . . . der letzte Überlebende!

SPIELKOMPONENTEN

10 Zombiewürfel	18 Marker für Gegenstände/ Barrikaden
3 Schusswürfel	3 Marker für die Zombieapokalypse
3 Gegenstandswürfel	5 Heldenmarker
3 Barrikadenwürfel	1 Tagmarker (optional)
5 Charakterkarten	1 Nachtmarker (optional)
5 Referenzkarten	15 Lebensmarker (optional)
1 Markerbeutel	

SPIELAUFBAU

Lege alle Marker für **Gegenstände/Barrikaden** in den Markerbeutel, zusammen mit den drei Markern für die **Zombieapokalypse**.

Jeder Spieler wählt eine **Charakterkarte** und eine **Referenzkarte**. Dann zieht jeder 1 Marker für Gegenstände/Barrikaden aus dem Behälter und entscheidet sofort, ob er ihn als Gegenstand oder Barrikade verwendet, und legt ihn auf das entsprechende Feld ihrer Charakterkarte.

Alle Würfel bilden einen gemeinsamen Vorrat. Jede Runde wählen die Spieler daraus die Würfel, die sie werfen wollen.

Am besten verwendet man den Deckel der Schachtel, um darin würfeln; so werden die Würfel nicht mit den anderen aus dem Vorrat durcheinandergemischt.

DER SPIELZUG

Der Spieler, der zuletzt einen Zombie gesehen hat (nicht notwendigerweise in natura), ist Startspieler. Er legt einen Zombiewürfel mit der „1 Zombie“ Seite nach oben vor sich (dieser Würfel wird nicht geworfen).

Das Spiel wird in Runden gespielt, und die Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. In ihrem Zug müssen sie versuchen, die Zombies vor sich entfernen, indem sie sie eliminieren oder mit Hilfe von Barrikaden zu den anderen Spielern treiben. Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges noch Zombies vor sich liegen hat, wird er von den Zombies überwältigt und scheidet aus.

In seinem Zug führt ein Spieler die folgenden Aktionen aus:

- ▶ Er nimmt so viele Zombiewürfel aus dem Vorrat wie der aktuellen Stufe der **Zombieapokalypse** entsprechen (zu Beginn des Spiels ist das einer). Dann nimmt er bis zu vier weitere, beliebige Würfel (das dürfen auch weitere Zombiewürfel sein) und wirft alle Würfel, die er genommen hat (im Deckel der Schachtel).
- ▶ Er wendet die Ergebnisse der Würfel in der vorgegebenen Reihenfolge an, wie auf der nächsten Seite im Abschnitt **Auswertung der Würfel** beschrieben.
- ▶ Dann geht das Spiel mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

DIE WÜRFEL

10 Zombiewürfel



Zombiewürfel bringen neue Zombies ins Spiel, die deine Gegner angreifen oder dir auflauern.

3 Schusswürfel



Mit **Schusswürfeln** erlauben dir, Zombies aus sicherer Entfernung abzuschießen.

3 Gegenstandswürfel



Mit **Gegenstandswürfeln** kannst du wertvolle Hilfsmittel finden, aber nimm dich vor Zombies im Hinterhalt in Acht!

3 Barrikadenwürfel



Mit **Barrikadenwürfeln** kannst du deine Verteidigung aufbauen, aber Zombies können dich überraschen, während du das tust!

AUSWERTUNG DER WÜRFEL

Zuerst werden alle Würfel (egal welcher Art) zugewiesen, die einen „Zombie“ oder einen „Zombiehinterhalt“ zeigen.

Die „Zombiehinterhalt“-Ergebnisse legt der aktive Spieler vor sich selbst ab, während er die „Zombie“-Ergebnisse vor dem Spieler zu seiner Linken platziert.

Die restlichen Würfel werden vom Spieler in der folgenden Reihenfolge ausgewertet:

1) Gegenstandswürfel: Für jeden „Gegenstand“ darf der Spieler einen Marker für Gegenstände/Barrikaden ziehen und auf sein Charakterblatt legen, mit der „Gegenstand“-Seite nach oben.

2) Schusswürfel: Für jedes „Treffer“-Symbol auf einem gewürfelten „Treffer“-Ergebnis (inklusive Neuwürfe, s.u.) kann der Spieler einen „Zombie“ oder einen „Zombiehinterhalt“ von den Würfeln vor ihm entfernen. Wenn alle Symbole auf einem Würfel entfernt wurden, kommt der Würfel zurück in den gemeinsamen Vorrat (teilweise entfernte Ergebnisse bleiben vor dem Spieler liegen). Zum Beispiel braucht man, um ein „2 Zombie“-Ergebnis zu entfernen, entweder einen Würfel mit 2 „Treffer“-Symbolen oder zwei verschiedene Würfel mit jeweils einem „Treffer“-Symbol.

- ▶ Alle Schusswürfel, die ein „+“-Symbol zeigen, dürfen noch einmal gewürfelt werden. Neue „Treffer“ werden zum Gesamtergebnis hinzuaddiert. Das wird so lange wiederholt, bis kein „+“ mehr gewürfelt wurde.
- ▶ Wenn der Spieler mindestens drei „Treffer“-Symbole verwendet, um „Zombies“ und/oder „Zombiehinterhalte“ zu entfernen, bekommt er einen Heldenmarker (außer er besitzt schon einen oder hat bereits einen im selben Zug verwendet).

3) Barrikadenwürfel: Mit einem „Barrikade“-Symbol kann der aktive Spieler einen der Zombiewürfel (aber keinen „Zombiehinterhalt“), die er vor sich liegen hat, dem Spieler zu seiner Linken geben.

- ▶ Am Ende des Zuges kann der Spieler, wenn er keine Zombies mehr vor sich liegen hat, für jedes unbenutzte „Barrikade“-Symbol einen Marker für Gegenstände/Barrikaden ziehen und mit der „Barrikade“-Seite nach oben auf seine Charakterkarte legen.

Zum passenden Zeitpunkt während seines Zuges (wie unter „Die Marker“ erklärt) kann der Spieler einen Marker (Held, Gegenstand oder Barrikade) verwenden, um das Ergebnis der Würfel zu verändern (und damit die entsprechenden Aktionen). Der Marker wird dann abgelegt. Man kann einen Gegenstand

SYMBOLE



Hinterhalt



1 Zombie

2 Zombie



1 Treffer



2 Treffer

1 Treffer +



Hinterhalt



Gegenstand



Hinterhalt



Barrikade

im selben Zug benutzen, in der man ihn zieht, solange man seinen Effekt nach dem Würfeln anwendet. Es können beliebig viele Marker pro Runde verwendet werden.

Nach dem Abhandeln der Würfel ist der Zug des Spielers vorbei:

- ▶ Am Ende seines Zuges kann der Spieler nicht mehr als drei Marker für Gegenstände/Barrikaden behalten und nicht mehr als einen Heldenmarker. Überzählige Marker werden aus dem Spiel entfernt.
- ▶ Die geworfenen Würfel (mit Ausnahme der „Zombies“, die der Spieler vor andere Spieler platziert hat) kommen zurück in den allgemeinen Vorrat, und können vom nächsten Spieler verwendet werden.
- ▶ Wenn der Spieler noch „Zombies“ und/oder „Zombiehinterhalte“ vor sich liegen hat, wird seine Karte auf die „zombifiziert“ Seite gedreht. Er ist von der Horde der Zombies überwältigt worden und scheidet aus. Alle seine Marker für Gegenstände/Barrikaden werden aus dem Spiel entfernt, und die Würfel vor ihm kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

DIE MARKER VERWENDEN

Gegenstände und Barrikaden

Jeder Marker (Gegenstand oder Barrikade) kann nur einmal verwendet werden, und wird dann aus dem Spiel entfernt (und nicht etwa wieder zu den anderen, die noch nicht gezogen wurden, zurückgelegt).

Jeder Marker kann zu einem bestimmten Zeitpunkt benutzt werden, wie in seiner Beschreibung aufgeführt (siehe Marker in der rechten Spalte).

Heldenmarker

Nachdem dem Würfeln, kann man einen Heldenmarker ablegen, um einen oder mehrere der Würfel neu zu werfen, und ihr Ergebnis mit dem neuen zu ersetzen. Ein Spieler kann nicht mehr als einen Heldenmarker gleichzeitig haben und auch keinen in dem Zug bekommen, in dem er einen anderen verwendet hat.

DIE ZOMBIEAPOKALYPSE

Während die Zeit vergeht, wird die Bedrohung durch die Zombies immer stärker und stärker.

- ▶ Zu Beginn des Spiels ist die Apokalypse auf Stufe 1: In jedem Zug muss (mindestens) ein Zombiewürfel geworfen werden, zusammen mit vier Würfeln nach Wahl des Spielers.
- ▶ Jedes Mal, wenn ein Marker gezogen wird und es ist ein Marker „Zombieapokalypse“ steigt die Stufe der Apokalypse um eins. Der Marker wird gut sichtbar zur Seite gelegt, um die neue Stufe der Apokalypse anzuzeigen (es wird kein neuer Marker gezogen).
Anmerkung: Es kann passieren, dass die Stufe der Apokalypse schon beim Spielaufbau steigt, wenn die ersten Marker gezogen werden.
- ▶ Die Anzahl der Zombiewürfel, die zu Beginn jedes Zuges geworfen werden müssen, entspricht der aktuellen Stufe der Apokalypse, bei einem Maximum von 4 Würfeln (plus die 4 vom Spieler ausgewählten Würfel). Wenn nicht mehr genug Zombiewürfel im Vorrat sind, werden nur die vorhandenen gewürfelt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler im Spiel ist. Der letzte Überlebende ist der Sieger.

MARKER



Axt

Vor dem Würfeln – verdopple die Anzahl aller „Barrikade“-Ergebnisse; nach dem Würfeln – wirf einen Barrikadenwürfel neu, und ersetze das Ergebnis mit dem neuen.



Kettensäge

Vor dem Würfeln – ignoriere alle „Zombiehinterhalt“-Ergebnisse; nach dem Würfeln – entferne einen „Zombiehinterhalt“.



Leuchtgeschoss

Vor dem Würfeln – wähle die Hälfte deiner Zombiewürfel (aufgerundet), die ein „Zombie“-Ergebnis zeigen (aber nicht „Zombiehinterhalt“), und gib sie an den Spieler zu deiner Linken.



Pistole

Vor dem Würfeln – verdopple die „Treffer“-Ergebnisse auf allen Schusswürfeln; nach dem Würfeln – wirf einen Schusswürfel neu und ersetze das alte Ergebnis mit dem neuen.



Erste Hilfe Koffer

Wenn du gerade überwältigt wirst – würfle einen Schusswürfel: Wenn du mindestens einen „Treffer“ erzielst, scheidest du nicht aus. Lege stattdessen die „Zombie“- und „Zombiehinterhalt“-Ergebnisse vor dir zurück in den Vorrat.



Funkgerät

Vor dem Würfeln – wirf zwei zusätzliche Würfel.



Barrikade

Vor oder nach dem Würfeln – gib einen Zombiewürfel an den Spieler zu deiner Linken. Kann nicht für einen Würfel verwendet, der einen „Zombiehinterhalt“ zeigt.

VARIANTEN

Tag und Nacht

Mische den Nachtmarker zusammen mit den anderen zu Beginn des Spiels. Wenn er gezogen wird, lege ihn zur Seite (zu den „Apokalypse“-Markern, wenn schon welche gezogen wurden) und erhöhe die Stufe der Apokalypse temporär um eins. Mische den Tagmarker in die verbleibenden Marker. Wenn er gezogen wird, wird der Nachtmarker entfernt und sein Effekt aufgehoben.



Die Überlebenden

Diese Variante wird bei zwei oder drei Spielern empfohlen. Zu Beginn des Spiels haben alle Spieler drei Leben. Lege zwei Lebensmarker auf die zwei „Zombiesicht“-Felder auf ihren Charakterkarten. Wenn ein Spieler überwältigt wird, entferne er einen Lebensmarker von seiner Charakterkarte (seine „Gegenstände/Barrikade“-Marker und Zombiewürfel werden immer noch abgelegt). Der Erste-Hilfe-Koffer verhindert, wenn er erfolgreich angewendet wird, den Verlust eines Lebensmarkers.



Wenn ein Spieler einen Lebensmarker verliert, wird sein Hass auf die Zombies nur noch größer: Der Spieler erhält einen Heldenmarker, wenn er noch keinen hat. Aber wenn ein Spieler keinen Lebensmarker mehr hat, die er abgeben könnte, wird er „zombifiziert“ und scheidet aus.

Das Spiel endet sofort, wenn der dritte „Zombieapokalypse“-Marker gezogen wird, oder wenn nur noch ein Spieler im Spiel ist.

Alle überlebenden Spieler berechnen ihre Siegpunkte wie folgt:

- ▶ Jeder Lebensmarker auf ihrer Charakterkarte ist 2 Punkte wert.
- ▶ Jeder Gegenstand und jede Barrikade auf ihrer Charakterkarte zählen als 1 Punkt.

Gibt es einem Gleichstand, gewinnt der Spieler, der einen Heldenmarker hat. Wenn mehrere Spieler einen Heldenmarker haben (oder keiner), teilen sich die Spieler den Sieg.

Zombies, Zombies überall!

Wenn ein Spieler ausscheidet, wird die Stufe der Apokalypse sofort um eins erhöht (Maximum 4). Für zusätzlichen Spaß lässt den geschiedenen Spieler in seinem Zug einen Zombiewürfel werfen, um die Aktionen seines zombifizierten Charakters („Zombiehinterhalte“ werden ignoriert).

CREDITS

Spieldesign

OLE STEINSS

Entwicklung

ROBERTO DI MEGLIO und **PAOLO MORI**

Zusätzliche Entwicklung

LEONARDO RINA und **FABRIZIO ROLLA**

Coverillustration

FRANCESCO MATTIOLI

Illustrationen & Grafikdesign

LAURA NERI

Produktion & Leitung

ROBERTO DI MEGLIO und **FABIO MAIORANA**

Übersetzung

RALF SCHEMMANN

Ein Spiel veröffentlicht von und weltweit vertrieben durch

ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy. www.aresgames.eu.

Bewahren Sie diese Informationen für Ihre Unterlagen auf.

Last One Alive ist ein Markenzeichen von Ares Games Srl. Alle Rechte vorbehalten. Made in China.