

The image is a promotional poster for the anime 'Attack on Titan'. At the top, several characters are shown in a dynamic, action-oriented pose, leaping through the air against a bright, hazy sky. Below them, the title 'Attack on Titan' is written in a large, stylized, gothic font with red splatters. Underneath the English title is the Japanese title '進撃の巨人' in a similar style. The main part of the image features three characters in the foreground, wearing orange military uniforms and large, circular, mechanical devices on their backs. They are shown in a dynamic, forward-leaning pose, suggesting movement or combat. The background shows a cityscape with buildings and a cloudy sky. The overall color palette is dominated by oranges, yellows, and browns, with some green and blue in the background.

Attack on Titan

進撃の巨人

DAS LETZTE GEFECHT

REGELN

Attack on Titan

進撃の巨人

DAS LETZTE GEFECHT

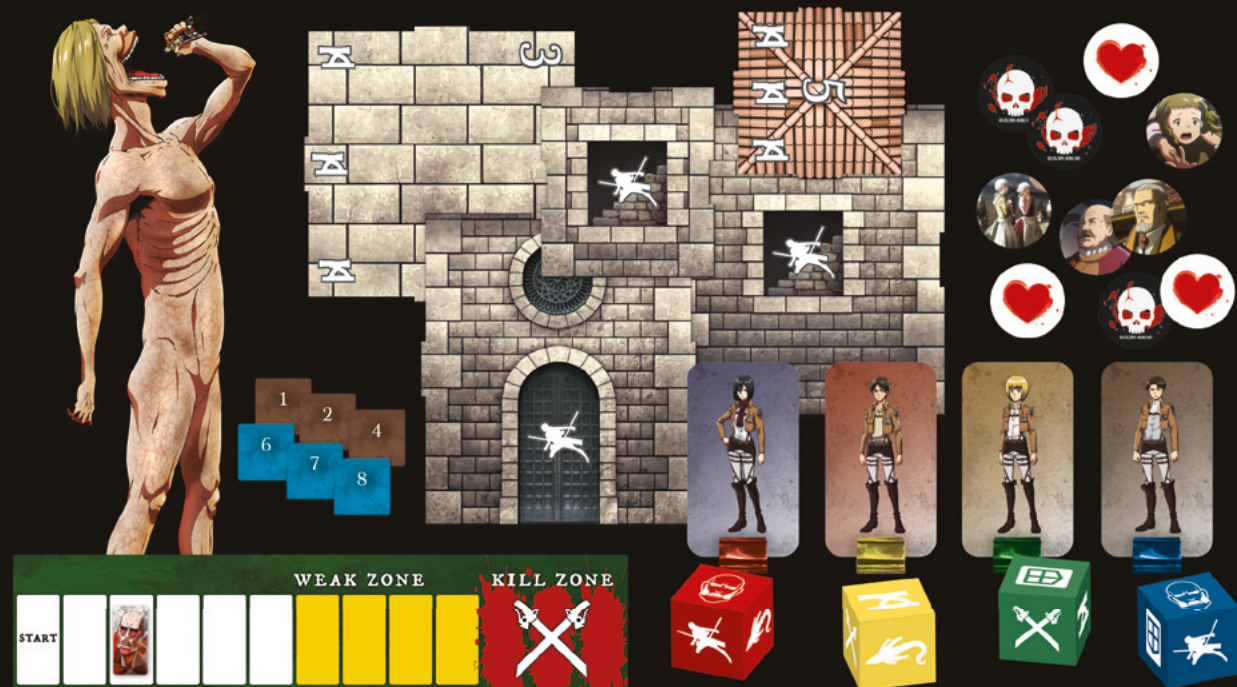
Ein Spiel von Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

SPIELER: 2 bis 5 • **SPIELDAUER:** 30 - 45 Minuten • **ALTER:** 10+

Übersicht

Attack on Titan: Das letzte Gefecht basiert auf der erfolgreichen Anime-Serie *Attack on Titan*. Einer der Spieler übernimmt die Rolle des furchteinflößenden Titanen, der die letzte Stadt der Menschen bedroht. Die anderen Spieler agieren als die tapferen Helden, die die Schwachen beschützen und das Versorgungslager in der letzten Festung der Menschen retten müssen.

Material



- 1 Titanen-Aufsteller (mit Stütze)
- 8 Heldenfiguren
- 4 Plastik-Heldenbases
- 6 Plattformen (3 schwarz, 3 braun)
- 1 Turm (bestehend aus zwei Teilen)
- 1 Titanen-Gesundheitsleiste
- 1 Titanen-Gesundheitsmarker
- 12 Bürger-Marker
- 6 Kanonenminiaturen
- 20 Spielwürfel (4 Farben)
- 12 Herz-Marker
- 8 Heldenkarten
- 4 Titanen-Karten
- 28 Aktionskarten
- 7 Taktik-Karten



TITANEN



KAMPF



TAKTIK



BEWEGUNG



KANONEN



AUSWEICHEN

Vorbereitung

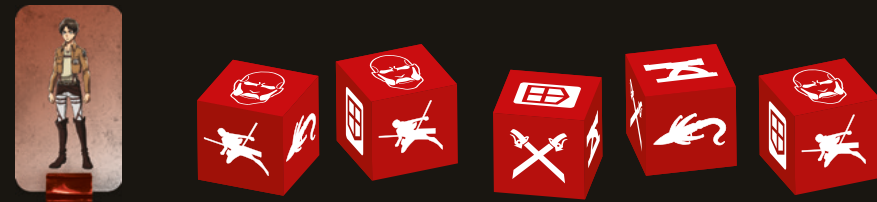
- Setzt den Turm zusammen
- Platziert die 6 Kanonenminiaturen auf dem Turm
- Stellt den Titanen-Aufsteller auf seine Stütze
- Bringt die 6 Plattformen am Titanen-Aufsteller an
- Legt den Titanen-Gesundheitsmarker auf dem Feld "Start" der Titanen-Gesundheitsleiste ab
- Platziert die 12 Bürger-Marker zu Füßen des Titanen

TITANEN-SPIELER

- Wähle einer der 4 Titanen-Karten, auf denen die einzigartigen Fähigkeiten des Titanen aufgeführt sind (für alle Titanen wird derselbe Aufsteller benutzt)
- Nimm die 7 Aktionskarten an dich, auf deren Rücken der gewählte Titan abgebildet ist

HELDENSPIELER

- Wähle eine der 8 verschiedenen Heldenfiguren
- Nimm die Heldenkarte des gewählten Helden an dich, die die Fähigkeiten des Charakters auflistet
- Lege 3 Herz-Marker auf der Heldenkarte ab
- Nimm dir die 5 Würfel, die der Farbe auf der Heldenkarte entsprechen
- Stelle die Heldenfigur in ihrer Startposition auf: am Fuß des Titanen (Position #0) oder auf dem Turm (Positionen #3 oder #5)



Die Taktikkarten werden gemischt und als Stapel aufgedeckt abgelegt. Von diesem Stapel wird gezogen.

ZIEL DES SPIELS

Der Titan gewinnt das Spiel, wenn er mindestens eines der folgenden Ziele erreicht:

- Zerstörung aller 6 Kanonen
- Fressen aller 12 Bürger
- Fressen eines Helden (d.h. Entfernung aller Herz-Marker desselben Helden)

Die Helden können nur auf eine Weise gewinnen: Sie müssen den Titanen töten

Spielablauf

Ein Spiel erstreckt sich über mehrere Runden. Am Ende können nur die Helden oder der Titan gewinnen.

Eine Runde besteht aus 6 Schritten:

1. Titanen-Spieler wählt Aktionskarten
2. Helden-Spieler werfen ihre Heldenwürfel
3. Titanen-Spieler nutzt -Symbole
4. Helden-Spieler werfen zurückgegebene Würfel erneut
5. Aktionskarten werden abgehandelt
6. Helden-Spieler benutzen verbliebene Würfelsymbole
7. Zurücksetzung für die nächste Runde

1. Titanen-Spieler wählt Aktionskarten

Der Titanen-Spieler wählt 2 Aktionskarten aus seiner Hand, legt die erste aufgedeckt und die zweite verdeckt auf den Tisch.

Hinweis: Um den Helden-Spielern das Lesen der Karten zu erleichtern, sollte der Titanen-Spieler sie kopfüber zu sich auslegen.

Beispiel: Florian spielt den Standard-Titanen. Er hat 7 Aktionskarten auf der Hand. In seinem ersten Zug wählt er die Karte "Zerstampfen" zum offenen Auslegen und die Karte "Raserei" zum verdeckten Ablegen.



Achtung: Am Ende jeder Runde müssen die benutzten Aktionskarten offen beiseitegelegt werden. Diese Aktionskarten können während der nächsten Runde nicht genutzt werden. Das heißt im Klartext, dass keine Karte in zwei direkt aufeinanderfolgenden Runden gespielt werden kann. Am Ende jeder Runde werden die Aktionskarten, die in der vorletzten Runde beiseitegelegt wurden, wieder auf die Hand des Titanen-Spielers genommen.

2. Helden-Spieler werfen ihre Heldenwürfel

Alle Helden-Spieler werfen gleichzeitig einmal ihre 5 Heldenwürfel. Würfel, die nach dem Wurf ein -Symbol zeigen, werden an den Titanen-Spieler abgegeben.

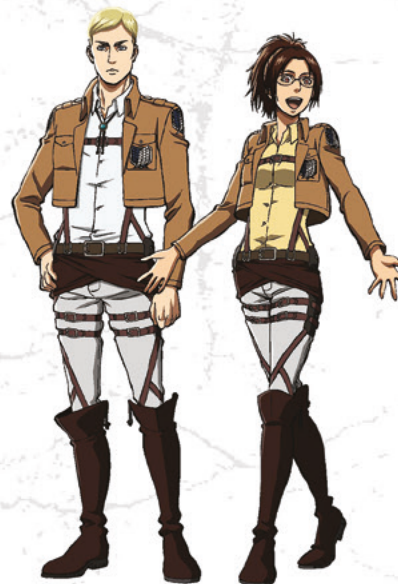
Danach können die Helden alle übrigen Würfel so oft sie wollen erneut werfen. Diese Wiederholungswürfe können entweder gleichzeitig oder nacheinander ausgeführt werden. Außerdem können die Spieler auch jeden Würfel einzeln erneut werfen. Nach jedem Wurf dürfen die Spieler kurz pausieren, um ihre Strategie zu besprechen. Es gibt keine Beschränkung, wie oft die Würfel erneut gewürfelt werden dürfen. Allerdings muss jeder Würfel, der nach dem Wurf ein -Symbol zeigt, dem Titanen-Spieler übergeben werden.

Schritt 2 endet, wenn die Helden mit ihren Würfelergebnissen zufrieden sind.

Beispiel: Michael wirft seine 5 Würfel und erhält das folgende Ergebnis: , , , , und . Zuerst gibt er den -Würfel an Florian ab, der den Titanen spielt. Nach einer kurzen Absprache mit seinen Mitspielern entscheidet er sich, seine und -Würfel erneut zu werfen. Danach zeigen diese und . Er gibt den -Würfel an Florian ab und wirft den -Würfel erneut. Dieser zeigt ein -Symbol. Michael ist zufrieden und belässt es bei diesem Würfelergebnis.

3. Titanen-Spieler nutzt -Symbole

Mit den in Schritt 2 gewonnenen -Symbolen kann der Titanen-Spieler jetzt Fähigkeiten von der Titanen-Karte aktivieren.



Titanen-Karten führen 3 verschiedene Fähigkeiten auf, deren Aktivierung immer eine bestimmte Anzahl von -Symbolen erfordert. Der Titanen-Spieler gibt die von den Helden erhaltenen Symbole aus, um die gewählte(n) Fähigkeit(en) zu aktivieren. Der Titanen-Spieler kann in einer Runde dieselbe Fähigkeit mehrere Male einsetzen, wenn er ausreichend viele -Symbole erhalten hat. Der Titanen-Spieler wählt die zu benutzenden Würfel frei aus und kann auch Würfel verschiedener Farben benutzen, um eine Fähigkeit zu aktivieren. Der Titanen-Spieler kann die dritte Fähigkeit erst nutzen, wenn der Gesundheitsmarker in der WEAK ZONE oder der KILL ZONE steht.

Der Titanen-Spieler gibt am Ende des Schrittes die Würfel (ob benutzt oder nicht) an ihre jeweiligen Besitzer zurück



Beispiel: Florian, der den Standard-Titanen spielt, hat in Schritt 2 -Symbole erhalten. Er entscheidet sich dazu, sie für seine erste Fähigkeit einzusetzen und einen unglücklichen Bürger zu verspeisen. Danach gibt er die Würfel an ihre Besitzer zurück.

4. Helden-Spieler werfen zurückgegebene Würfel erneut

Sobald der Titanen-Spieler mit der Benutzung der -Symbole fertig ist, haben die Helden eine letzte Gelegenheit, die Würfel erneut zu werfen, die sie nach Schritt 3 zurückbekommen haben. Würfel, die in Schritt 2 behalten wurden, können nicht erneut benutzt werden. -Symbole, die dieses Mal gewürfelt werden, gehen nicht an den Titanen-Spieler. Stattdessen werden sie beiseitegelegt. Andere erwürfelte Symbole können in den Schritten 5 und 6 genutzt werden.

5. Aktionskarten werden abgehandelt

Auf den Aktionskarten werden Effekte aufgeführt, die abgehandelt werden, wenn die Helden nicht gemeinsam die benötigten Würfel aufbringen können, um dies zu verhindern. Die Würfel, die zur Negierung des Effekts benötigt werden, sind auf der Aktionskarte aufgeführt. Bei der aufgedeckten Karte ist ihre Anzahl bekannt. Die verdeckt liegende Karte wird den Helden erst gezeigt, wenn die offen abgelegte Karte abgehandelt worden ist. Schritt 5 läuft wie folgt ab:

A) Abhandlung der offenliegenden Aktionskarte

Die Helden können, wenn sie wollen, die auf der offenliegenden Karte gezeigten Würfel abgeben, um den Effekt abzuwenden. Tun sie dies nicht, tritt der Effekt auf dieser Aktionskarte ein.

B) Abhandlung der verdeckten Aktionskarte

Der Titan dreht die verdeckte Aktionskarte um. Die Helden können, wenn sie wollen, die auf dieser Karte gezeigten Würfel abgeben, um den Effekt abzuwenden. Tun sie dies nicht, tritt der Effekt auf dieser Karte ein.

Beispiel: Florian handelt die offenliegende Aktionskarte ab: "Zerstampfen".



Jeder Held, der auf dem Boden steht (Ebene 0), muss 2 -Symbole ausgeben. Tut er dies nichts, verliert er einen Gesundheitsmarker. Dann dreht Florian die verdeckte Aktionskarte um: "Raserei" Die 3 Helden müssen 3 -Symbole zusammenbekommen, sonst frisst der Titan einen Bürger, zerstört eine Kanone und erholt sich (der Gesundheits-Marker wird 2 Schritte zurück bewegt).

Im Kapitel "Aktionskarten" findet ihr mehr Details zu den verschiedenen Aktionen und ihrer Abwehr.

6. Heldenspieler benutzen verbliebene Würfelsymbole

Die Helden können jetzt die verbliebenen Würfel nutzen, um sich zu bewegen, dem Titanen Schaden zuzufügen, neue Taktikkarten aufzudecken oder die aktuellen Taktik-Karten zu benutzen. Die Reihenfolge der Würfel ist dabei völlig offen.

: See page 8.

Benutzt der Spieler einen Würfel mit dem -Symbol, kann er seinen Helden eine Ebene nach unten oder oben bewegen. Der Tisch stellt Ebene 0, die Erde, dar. Jeder der Titanen-Plattformen hat eine Ebenennummer (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8). Der erste Stock des Turms entspricht Ebene 3, der zweite Stock Ebene 5.

Ein Held kann sich zwischen der Erde (Ebene 0) und dem ersten Stock (Ebene 3), oder zwischen dem ersten und dem zweiten Stock (Ebene 5) bewegen und gibt dafür nur 1 aus. Bewegungen können in beide Richtungen gemacht werden.

Beispiel: Martina befindet sich auf der Plattform in Ebene 4 und hat 2 bisher unbenutzte -Symbole. Benutzt sie diese beiden Würfel, kann sie sich auf die Plattformen in Ebene 6 oder in Ebene 2 begeben. Benutzt sie nur einen ihrer Würfel, kann sie den zweiten Stock des Turms (Ebene 5) oder den ersten Stock des Turms (Ebene 3) erreichen.

Hinweis: Es können sich auch mehrere Helden auf derselben Ebene befinden.

Der Held muss sich auf dem Titanen befinden (Ebene 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8).

Jedes verwendete -Symbol fügt dem Titanen 1 Schaden zu, der Gesundheitsmarker auf der Titanen-Gesundheitsleiste wird bewegt.

Der Held muss sich auf dem Turm befinden (Ebene 3 oder 5).

Jedes verwendete -Symbol fügt dem Titanen 2 Schaden zu, der Gesundheitsmarker auf der Titanen-Gesundheitsleiste wird bewegt.

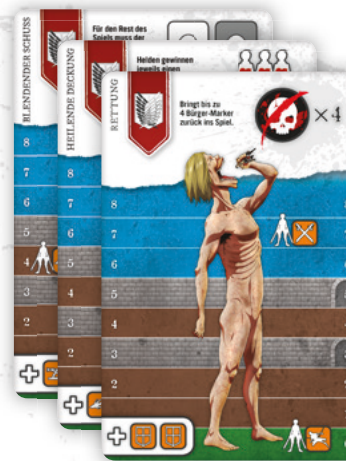
Hinweis: Die Gesamtzahl der -Symbole, die während einer Runde von allen Helden gemeinsam gespielt wird, darf die Anzahl der Kanonen auf dem Turm nicht überschreiten.

-Symbole werden genutzt, um die Taktik-Karten zu ändern und sich gegen einige der Aktionen der Titanen zur Wehr zu setzen. Ein -Symbol kann ausgegeben werden, um die obersten Karten des Taktik-Decks unter das Deck zu befördern. Dies kann pro Runde

beliebig oft getan werden. So können die Helden nach den Taktik-Karten suchen, die ihnen in dieser oder der nächsten Runde am nützlichsten sind.

Hinweis: Spieler können nicht die Reihenfolge der Karten ändern.

Beispiel: Die aktive Taktik-Karte ist "Rettung". Darunter befinden sich, für die Spieler unsichtbar, die Taktik-Karten "Heilende Deckung" und "Blendender Schuss". Die Helden beschließen, 2 -Würfel auszugeben. Sie bewegen nacheinander "Rettung" und "Heilende Deckung" unter den Stapel. "Blendender Schuss" ist nun die aktive Taktik-Karte.



Im Kapitel "Taktik-Karten" findet ihr Details zur Aktivierung der Taktik-Karten und ihrer Rolle im Spiel.

7. Zurücksetzung für die nächste Runde

Am Ende der Runde erhält jeder Spieler seine Würfel zurück. Es dürften keine Würfel zwischen den Runden aufbewahrt werden. Der Titanen-Spieler legt die während der aktuellen Runde benutzten Aktionskarten offen beiseite. Sie können während der nächsten Runde **nicht** genutzt werden. Außerdem erhält der Titanen-Spieler die während der vorherigen Runde beiseitegelegten Aktionskarten zurück.

Aktionskarten

Kanonen zerstören



Mit einigen Aktionskarten kann der Titan Kanonen zerstören. Wenn der Titan eine Kanone außer Gefecht setzt, entfernt 1 Kanonenminiatur vom Turm und legt sie in die Spielschachtel. Sind alle 6 Kanonen zerstört, gewinnt der Titan das Spiel!

Bürger fressen



Mit einigen Aktionskarten kann der Titan Bürger fressen. Frisst der Titan einen Bürger, entfernt einen Bürger-Marker vom Tisch und legt ihn zurück in die Spielschachtel. Wenn kein Bürger mehr übrig ist, gewinnt der Titan das Spiel!

Helden angreifen



Einige Aktionskarten erlauben dem Titanen den Angriff auf die Helden. Wird der Attacke nicht ausgewichen, muss der Held die Auswirkungen ertragen und verliert einen Herzmarker, büßt einen Würfel ein, etc. Wird ein Held getötet, gewinnt der Titan das Spiel!

Die Aktion eines Titanen abwehren

Helden können eine Aktion des Titanen verhindern, indem sie die auf der Aktionskarte aufgeführten Symbole ausgeben.



Die -Symbole dienen dazu, einige der Titanen-Aktionen zu vermeiden. Diese Symbole werden gemeinsam ausgegeben, gelten also für alle Helden im Spiel

Hinweis: Die benötigte Anzahl hängt von der Zahl der spielenden Helden ab:

2 Helden: 2 -Symbole

3 Helden: 3 -Symbole

4 Helden: 4 -Symbole

Die -Symbole dienen dazu, einigen der Titanen-Aktionen auszuweichen. Sie werden einzeln benutzt, funktionieren also nur für den Helden, der sie auch ausübt.



Note: Helden benötigen immer 2 -Symbole, um einem Angriff auszuweichen

Taktik-Karten

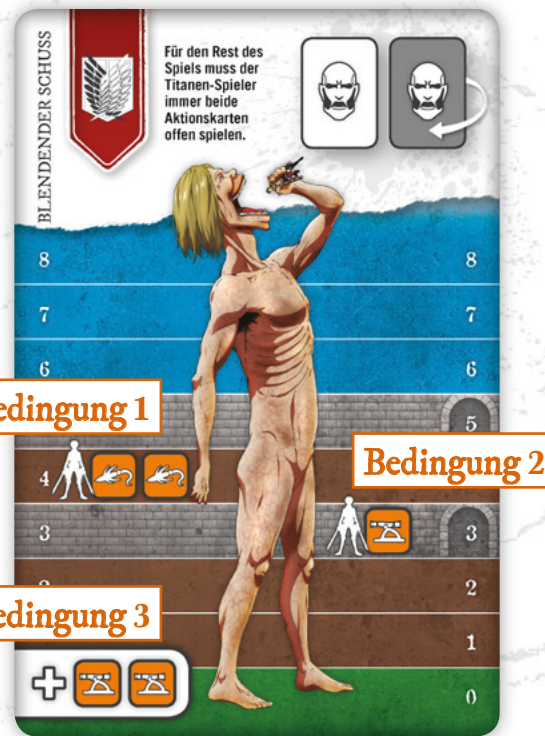
Für die Helden ist der Schlüssel zum Sieg die Zusammenarbeit und der Anwendung ihrer harten Ausbildung, die von den Taktik-Karten simuliert wird. Sieben Taktik-Karten sind verfügbar. Jede benötigt eine bestimmte Konfiguration, hat bestimmte Kosten und eine mächtige Wirkung.

Eine Taktik-Karte aktivieren

Um eine Taktik-Karte zu aktivieren, müssen die Helden in derselben Runde die 3 Bedingungen auf der Karte erfüllen.

Bedingung 1: Ein Held muss sich an Position X befinden und die gezeigten Symbole einsetzen können.

Bedingung 2: Ein Held muss sich an Position Y befinden und die gezeigten Symbole einsetzen können.



Bedingung 1

Bedingung 2

Bedingung 3

Bedingung 3: Die gezeigten Symbole (Z) müssen von den Helden gemeinsam ausgegeben werden.

Geben die Spieler ihre Würfel auf die angegebene Weise aus und erfüllen alle Bedingungen, wird diese Taktik-Karte aktiviert und ihre Auswirkung abgehandelt.

Nach der Anwendung einer Taktik-Karte wird diese aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Jetzt können die Helden die nächste Karte auf dem Stapel verwenden.

Taktik-Karten: "Nackenschlag" und "Auslöschung"

Die Taktik-Karten "Nackenschlag" und "Auslöschung" sind Sonderfälle, da sie die einzigen Möglichkeiten für die Helden darstellen, zu siegen.

Für diese 2 Taktik-Karten gilt "KILL ZONE" als dritte Bedingung, was bedeutet, dass der Gesundheitsmarker des Titanen sich im als "KILL ZONE" bezeichneten Bereich befinden muss.

Sieg

Sieg für den Titanen

- Tod eines Helden: Verliert ein Held den letzten der 3 Herzmarker, bricht der Kampfgeist der Gruppe zusammen und der Titan gewinnt!
- Zerstörung aller Kanonen: Werden alle 6 Kanonen zerstört, verwüstet der Titan ungehindert die Stadt und gewinnt das Spiel!
- Verluste: Sind alle Bürger-Marker aus dem Spiel genommen, schwindet alle Hoffnung und der Titan siegt!

Sieg für die Helden

- Gelingt es den Helden, eine der 2 Taktik-Karten "Nackenschlag" oder "Auslöschung" erfolgreich auszuspielen, bringen sie den Titanen zu Fall und gewinnen das Spiel!

Spiel mit 2 Helden

Für Spiele mit 2 Helden gelten einige Sonderregeln zur Aktivierung von Taktik-Karten. Von den drei auf der Taktik-Karte vorgegebenen Bedingungen müssen sie nur 2 Bedingungen ihrer Wahl erfüllen.

Variante für 2 Spieler

Auch ein Spiel zu zweit ist möglich. Dabei übernimmt ein Spieler den Titanen und der zweite Spieler steuert einfach mehrere Helden.

Allerdings muss zur Aktivierung der Taktik-Karten "NACKENSTICH" und "AUSLÖSCHUNG" die Gesundheit des Titanen weiterhin in der KILL ZONE liegen, und ein Held muss sich auf Ebene 8 am Titanen befinden.

Heldenfähigkeiten

Jeder Held hat Sonderfähigkeiten, die auf seiner oder ihrer Heldenkarte aufgeführt sind.



Eren

Am Ende von Schritt 2 kann Eren Würfel an beliebig viele Mitspieler weitergeben, höchstens jedoch einen Würfel pro Spieler. Eren erhält diese Würfel am Ende der Runde zurück.



Sasha

Sasha kann ihre -Symbole als jedes beliebige andere Symbol verwenden.



Erwin

Erwin kann seine -Symbole wie -Symbole verwenden, und andersherum.



Mikasa

Jedes von Mikasas -Symbolen zählt als 2 -Symbole.



Levi

Levi gibt seine -Symbole nicht an den Titanen-Spieler ab. Allerdings kann er sie auch nicht erneut auswürfeln.



Conny

Jedes von Connies -Symbolen zählt als 2 -Symbole.



Armin

Armin kann für 1 -Symbol eine gewünschte Taktik-Karte herausuchen und sie oben auf das Deck legen. Dabei darf die Reihenfolge der anderen Karten nicht verändert werden.



Hange

Hange kann seine -Symbole nutzen, ohne sich auf dem Turm zu befinden.

Titanen-Fähigkeiten



Heilung X

Bewege den Gesundheitsmarker auf der Gesundheitsleiste des Titanen X Felder nach links.



X Fressen

Nimm X Bürger aus dem Spiel.



X Kanonen vernichten

Zerstöre X Kanonen



Helden treffen

Der Titanen-Spieler sucht sich aus, welcher Held einen Herzmarker abgeben muss.



Helden Zerquetschen

Wählt einen Helden. Dieser Held verliert einen Herzmarker.



Helden schwächen

Der Titanen-Spieler wählt einen Würfel aus, der zu einem Helden gehört. Der Held legt diesen Würfel für diese Runde beiseite.



Plötzlicher Wechsel

Der Titanen-Spieler kann eine seiner 2 Aktionskarten austauschen und durch eine neue Karte ersetzen. Wird die verdeckte Karte ersetzt, wird auch die neue Karte verdeckt abgelegt. Wird die offen liegende Karte ersetzt, wird auch die neue Karte offen abgelegt. Die aufgenommene Karte kommt wieder auf die Hand des Titanen-Spielers.



Raserei

Der Titanen-Spieler wählt eine Aktionskarte von seiner Hand aus und legt sie offen neben seinen 2 regulären Aktionskarten ab. So hat der Spieler in diesem Zug insgesamt 3 Aktionskarten zur Verfügung.

Taktikliste

Blendender Schuss

Für den Rest des Spiels muss der Titanen-Spieler immer beide Aktionskarten offen spielen.

Verstümmelung

Entfernt eine zufällig gewählte Aktionskarte aus der Hand des Titanen-Spielers. Legt sie zurück in die Schachtel. Sie kommt in diesem Spiel nicht mehr zum Einsatz.

Titanensturz

Der Titan erleidet sofort den maximalen Schaden. Bewegt den Marker auf das letzte Feld der Titanen-Gesundheitsleiste.

Heilende Deckung

Helden gewinnen jeweils einen Herzmarker zurück. Jeder Held kann trotzdem maximal 3 Herzmarker haben.

Rettung

Bringt bis zu 4 Bürger-Marker zurück ins Spiel.

Nackenstich

Sieg für die Helden

Auslöschung

Sieg für die Helden

Credits

Spieldesign: Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

Don't Panic Games

Produzent & Gründer: Cédric Littardi

Redaktionsmanagement: Sébastien Célerin

Projektmanagementassistentz:

Estelle Cang

Grafikdesign: Sébastien Lhotel

Übersetzung (ITA): Fulvio Cattaneo

Übersetzung (DE): David Friemann

Edge Studio

Produktionskoordination: Curro Marin

Lokalisierungsdirektion: Darío Aguilar

Layout-Teammanager:

Jose Luis Herrera

Übersetzung: Edge Studio

Besonderer Dank: Allen Spielern bei *La Cafetière*

Cryptozoic Entertainment

Mitgeschäftsführer & Gründer: John Nee

Mitgeschäftsführer & Gründer:

John Sepenuk

Grafikdesign: John Vineyard (Lead),

Kelly Chen, Magdalena Nilges,

Larry Renac, Erin Roach, David

Pursley, and Nancy Valdez

VP, Geschäftsentwicklung:

Leisha Cummins

VP, Innovation und Entwicklung:

Bill Schanes

VP, Kreativdirektor: Adam Sblendorio

Management Produktentwicklung:

Derek Stucker

Forschung und Entwicklung: Matt Hyra

(Lead) and Mataio Wilson

Lektorat: Shahriar Fouladi

Koordination: Rumi Asai

Besonderen Dank an : Carolyn Byrnes,

Javier Casillas, Matt Hoffman, Vanessa

Jimenez, Cory Jones, Erik Larsen,

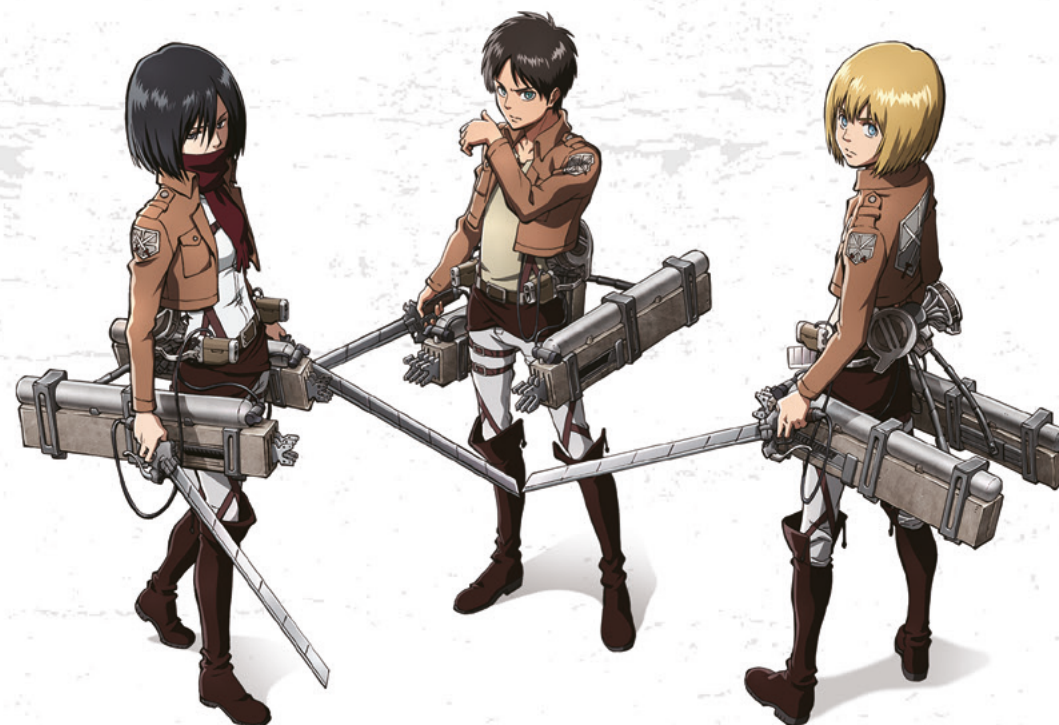
Lacy Lodes, Sara Miguel, George

Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker,

Ryan Skinner, Yasmine Smith, Rachel

Valverde, MaryCarmen Wilber

Übersetzung: David Friemann




Attack on Titan

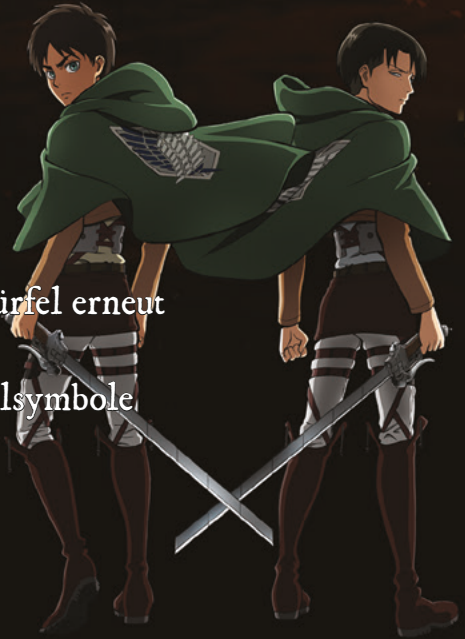
進撃の巨人

DAS LETZTE GEFECHT

Rundenablauf

Eine Runde besteht aus 7 Schritten:

1. Titanen-Spieler wählt Aktionskarten
2. Helden-Spieler werfen ihre Heldenwürfel
3. Titanen-Spieler nutzt -Symbole
4. Helden-Spieler werfen zurückgegebene Würfel erneut
5. Aktionskarten werden abgehandelt
6. Helden-Spieler benutzen verbliebene Würfelsymbole
7. Zurücksetzung für die nächste Runde



Sieg

Sieg für den Titanen

- Tod eines Helden: Verliert ein Held den letzten der 3 Herzmarker, bricht der Kampfgeist der Gruppe zusammen und der Titan gewinnt!
- Zerstörung aller Kanonen: Werden alle 6 Kanonen zerstört, verwüstet der Titan ungehindert die Stadt und gewinnt das Spiel!
- Verluste: Sind alle Bürger-Marker aus dem Spiel genommen, schwindet alle Hoffnung und der Titan siegt!

Sieg für die Helden

- Gelingt es den Helden, eine der 2 Taktik-Karten "Nackenstich" oder "Auslöschung" erfolgreich auszuspielen, bringen sie den Titanen zu Fall und gewinnen das Spiel!

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

©Hajime Isayama, Kodansha/"ATTACK ON TITAN" Production Committee.
Licensed by Kodansha through Funimation® Productions, Ltd. All Rights Reserved.

©2017 Cryptozoic Entertainment.
25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All rights reserved.

©2017 Don't Panic Games

WWW.CRYPTOZOIC.COM




Kodansha

FUNIMATION