



# LAST<sup>ONE</sup> STANDING



Udviklet af/ Utviklet av/ Utvecklat av/ Suunnittelut  
Jakob Bommersholdt





## SPILLEREGLER

Last one standing er spillet, hvor det gælder om at holde hovedet koldt og lægge den bedste strategi. Spør dine modstandere inde ved hjælp af dine unikke felter og kort... Men pas på, at du ikke selv ender i en fælde!

### Forberedelse og opstilling

Spillets størrelse, antallet af neutrale felter og antallet af unikke felter afhænger af antallet af spillere:



FELTER TIL PLADEN	2 SPILLERE	3 SPILLERE	4 SPILLERE
NEUTRALE	80	118	164
SPØRGSMAÅLSTEGN	8	10	12
RYK ET EKSTRA FELT (+1)	3	4	5
MUR	3	4	5
TUNNEL	3	4	5
BRO	3	4	5
<b>TOTAL</b>	<b>100</b> (10X10)	<b>144</b> (12X12)	<b>196</b> (14X14)



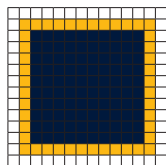
### PULJEN MED UNIKKE FELTER

#### 2 SPILLERE      3 SPILLERE      4 SPILLERE

SPRING OVER	2	3	4
RYK MODSTANDER	2	3	4
RYK ET EKSTRA FELT (+1)	4	5	6
MUR	4	5	6
TUNNEL	4	5	6
BRO	4	5	6
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	<b>32</b>

### Til pladen:

I et spil med 4 spillere, vælges det antal felter, som matcher tallene i tredje kolonne i tabellen. Felterne blandes med bagsiden opad og derefter fordeles de tilfældigt på spillepladen i et område, der udgør 14x14 felter. **(2 spillere = 10x10 felter og 3 spillere = 12x12 felter).**



### Til hånden:

De unikke felter blandes med bagsiden opad, og hver spiller trækker 4 felter, som placeres foran spilleren med bagsiden opad. Det er tilladt at kigge på sine egne unikke felter, men de skal holdes hemmelige for de andre spillere.

### Placering af spillebrikker:

Vælg den person, der skal starte spillet. Denne person bliver spiller 1. Herefter fortsætter spillet i urets retning til spiller 2, 3 og 4. Når alle felterne er fordelt på spillepladen er det tid til at placere spillebrikkerne. Hver spiller har 2 brikker som placeres på skift på pladen.

Ved 4 spillere: Først placerer spiller nr. 4 *sin første brik*. Dernæst spiller 3, 2 og 1. Derefter vender rækkefølgen og spiller nr. 1 placerer *sin anden brik* og dernæst spiller 2, 3 og 4. Det er tilladt at placere sine spillebrikker hvor som helst på pladen.

**HINT:** Spiller 1 starter med at rykke sin første brik i spillet, så pas på med at placere din brik for tæt på spiller 1.





### Spillets start:

Når det er en spillers tur, kan spilleren vælge en af to muligheder:

1. Rykke sin brik 1, 2 eller 3 felter ved brug af sine kort.

Eller

2. Anvende et af de unikke felter, som spilleren har foran sig, og derefter rykke sin brik 1, 2 eller 3 felter ved brug af sine kort.

Det er altså valgfrit, om spilleren vil anvende et af sine unikke felter, når det er spillerens tur. Hvis det vælges, så skal det gøres før, at der bliver rykket en brik.

Spiller 1 starter med at rykke en af sine brikker et, to eller tre felter (Se afsnit "Kort") frem, tilbage eller til en af siderne. Det er ikke tilladt at rykke diagonalt. Det er heller ikke muligt at fordele sit ryk på flere brikker.

Hver gang spilleren rykker et felt, så vendes det felt, som spilleren lige har forladt. På bagsiden kan der enten være et unikt felt eller et neutralt felt. Er feltet unikt, så gøres som beskrevet i afsnittet "Unikke felter", og ellers er turen slut.

Derefter er det spiller 2's tur og så videre.

### Kort:

Kortene afgør, hvor mange felter det er muligt at rykke (og dermed hvor mange felter, der skal vendes). Hver spiller har fire kort med hhv. 1, 1, 2 og 3 prikker, som angiver antallet af felter, en brik kan rykke. Hver runde vælger spilleren, hvilket et af sine kort, som skal bruges i den pågældende tur. Derefter er dette kort ude af spillet. Sådan fortsætter det, indtil alle kort har været anvendt, og alle fire kort er nu tilgængelig igen



### Spillets afslutning / spillet vindes

Når en spiller ikke længere har mulighed for at rykke sine brikker, er spilleren ude af spillet. Spillerens brikker fjernes fra spillet og felterne, som brikkerne står på, vendes. Når der kun er en spiller tilbage, som har mulighed for at rykke sin/sine brikker har denne spiller vundet - "Last one standing".

### Unikke felter:

De unikke felter har forskellige funktioner. De kan enten findes på pladen eller foran dig. Hver spiller må maksimalt have 4 unikke felter på hånden i løbet af spillet. Haves mere end 4, skal et eller flere af de unikke felter skrottes. Spilleren vælger selv, hvilke 4 der skal beholdes. *(Eksempelvis: Spiller 1 har 4 unikke felter liggende foran sig, men vender nu et unikt felt med symbolet "?". Det betyder, at spiller 1 skal trække et unikt felt fra puljen med unikke felter. Da spiller 1 allerede har 4 unikke felter, skal spiller 1 vælge hvilke 4 af de 5 unikke felter, der skal beholdes. Det sidste unikt felt skrottes uden at komme i spil).*

De 4 unikke felter, som er trukket op på hånden i starten af spillet, kan undervejs i spillet blive anvendt på spillepladen. Det er ikke muligt at placere et unikt felt oven på et andet synligt unikt felt. Hvis det unikt felt placeres oven på et felt, som endnu ikke er vendt, så fjernes det felt, som endnu ikke er vendt, fra spillepladen.

De unikke felter på hånden skal altid spilles forud for, at en spiller rykker en af sine brikker.

De unikke felter på pladen skal derimod spilles løbende, som de vendes.

Vendes et unikt felt på spillepladen, så bliver feltet liggende på dette sted og er derefter tilgængeligt for alle spillere. Jf. tabellen er det kun de unikke felter *Ryk 1 ekstra felt*, *Tunnel*, *Mur*, *Bro* og *Spørgsmålstegn*, som ligger på pladen fra start.

De unikke felter *Ryk en modstander* og *Spring over* kan kun trækkes op på hånden fra puljen med unikke felter.

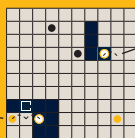


• **Ryk 1 ekstra felt:** Benyttes/vendes dette unikke felt skal der rykkes et ekstra felt på spillepladen (med brikken, som landede på feltet).



• **Tunnel:** Benyttes/vendes dette unikke felt, placeres en Tunnel. Hvis der er to tilgængelige tunnelfelter, er det muligt at bevæge sig fra den ene ende af tunnelen til den anden. Spilleren hopper ned i tunnelen og ud igen i den anden ende og lander her på et af de tilstødende felter. Det er ikke muligt at rykke tilbage igennem tunnelen. Tunnelfeltet, som spilleren kommer op af, fjernes og er ude af spillet. Tunnelfeltet, som spilleren hoppede ned i, bevares i spillet og kan fortsat benyttes af alle spillere.

1. Gul brik bruger sit unikke "Tunnel-felt" og smider derefter et kort med 3 prikker. "Gul brik" rykker med 2 ryk ned i tunnelen.



2. "Gul brik" kommer med sit sidste ryk op af tunnelen her. Denne tunnel fjernes, når gul brik har forladt feltet.



• **Bro:** Benyttes/vendes dette felt, placeres en Bro. Hvis en spiller er spærret inde, er det nu muligt at slippe ud vha. en bro. Broen placeres på et af de vendte felter, og det er nu muligt at gå fra et område og ind i et andet område via broen. Selve broen tæller som et felt, og det er derfor muligt at opholde sig på broen. Det er ikke muligt at lægge flere broer i forlængelse af hinanden.



• **Spring over:** Benyttes dette felt, er det muligt at vælge en af sine modstanderes brikker eller en af sine egne brikker, som ikke kan rykkes i den kommende tur.

Vælges en modstanders brik, så er denne brik låst, når det bliver modstanderens tur.

Vælger spilleren en af sine egne brikker, så kan denne brik ikke rykkes i den pågældende tur. Hvis en spillers ene brik er spærret inde, og den anden brik bliver "sprunget over" (enten af spilleren selv eller af en modstander), så er spilleren ikke i stand til at rykke en af sine brikker. Her skal spilleren blot vende et af sine kort uden at rykke.



• **Mur:** Benyttes/vendes dette felt, placeres en Mur. En mur kan ikke betrædes. Der kan heller ikke placeres et andet unikt felt ovenpå, hvormed feltet er låst resten af spillet.



• **Ryk modstander:** Benyttes dette felt, er det tilladt at rykke sin modstander. Dette kan dog kun lade sig gøre, hvis spilleren kan anvende et af sine kort med 1 prik. Det er nemlig kun tilladt at rykke sin modstander 1 felt. Dette træk udføres på bekostning af at rykke sin egen brik.

**UDVIDELSE:** For øvede spillere kan det også tillades at benytte kortene med 2 eller 3 prikker til at rykke sine modstandere.



• **Spørgsmålstegn:** Vendes dette felt på spillepladen, må der trækkes et nyt unikt felt, som kan tages op på hånden. Hver spiller må dog maksimalt have 4 unikke felter på hånden. Ved mere end 4 unikke felter afgør spilleren selv, hvilke felter der skal beholdes.



• **Neutralt felt:** Vendes dette felt sker der intet. Feltet har ingen funktion og indikerer blot, at feltet er brugt.





## SPILLEREGLER

Last One Standing er et strategisk og underholdende spill, der det gjelder å holde hodet kaldt og legge den beste strategien. Sperr motstanderne dine inne ved hjelp av dine unike felt og kort. Men pass på at du selv ikke går i fellen!

### Forberedelse og oppstilling

Spilletts størrelse, antall nøytrale felt og antall unike felt avhenger av antall spillere:



#### FELT TIL SPILLEBRETET

	2 SPILLERE	3 SPILLERE	4 SPILLERE
NØYTRALE	80	118	164
SPØRSMÅLSTEGN	8	10	12
FLYTT ET EKSTRA FELT (+1)	3	4	5
MUR	3	4	5
TUNNEL	3	4	5
BRO	3	4	5
<b>TIL SAMMEN</b>	<b>100</b> (10X10)	<b>144</b> (12X12)	<b>196</b> (14X14)

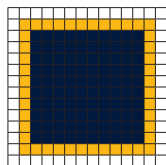


#### GRUPPEN MED UNIKE FELT

	2 SPILLERE	3 SPILLERE	4 SPILLERE
HOPP OVER	2	3	4
FLYTT MOTSTANDER	2	3	4
FLYTT ET EKSTRA FELT (+1)	4	5	6
MUR	4	5	6
TUNNEL	4	5	6
BRO	4	5	6
<b>TIL SAMMEN</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	<b>32</b>

### Til brettet:

Hvis det spilles med 4 spillere, velges det antall felt som står i den tredje kolonnen i tabellen. Feltene blandes med baksiden opp og fordeles deretter tilfeldig på spillebrettet i et område som utgjør 14x14 felt. (**2 spillere = 10x10 felt** og **3 spillere = 12x12 felt**).



### På hånden:

De unike feltene blandes med baksiden opp, og hver spiller trekker 4 felt, som legges ned foran spilleren med baksiden opp. Det er lov å kikke på sine egne unike felt, men de må holdes hemmelig for de andre spillerne.

### Plassering av spillebrikkene:

Velg hvem som skal starte spillet. Denne personen blir spiller 1. Deretter fortsetter spillet med sola til spiller 2, 3 og 4. Når alle feltene er fordelt på spillebrettet, skal spillebrikkene plasseres. Hver spiller har 2 brikker som plasseres vekselvis på brettet.

Med 4 spillere: Først plasserer spiller nr. 4 *sin første brikke*. Deretter spiller 3, 2 og 1. Deretter snus rekkefølgen, og spiller nr. 1 plasserer *sin andre brikke* og deretter spiller 2, 3 og 4. Brikkene kan plasseres hvor som helt på brettet.

**TIPS:** Spiller 1 begynner med å flytte sin første brikke i spillet, så ikke plasser brikken din for nær spiller 1.





## Spilletts gang:

Når det er en spillers tur, har spilleren to muligheter:

1. De kan flytte brikken sin 1, 2 eller 3 felt ved bruk av kortene sine.

Eller

2. Spilleren kan bruke de unike feltene de har foran seg og deretter flytte brikken sin 1, 2 eller 3 felt ved bruk av kortene sine.

Det er altså valgfritt om spilleren vil bruke et av sine unike felt når det er denne spillerens tur. Bruk av et unikt felt må gjøres før en brikke flyttes.

Spiller 1 begynner med å flytte en av sine brikker ett, to eller tre felt (se avsnittet "Kort") frem, tilbake eller til en av sidene. Det er ikke tillatt å flytte brikkene diagonalt. Det er heller ikke mulig å fordele flyttingen på flere brikker.

Hver gang spilleren flytter ett felt, snus feltet som spilleren nettopp har forlatt. På baksiden kan det enten være et unikt felt eller et nøytralt felt. Hvis det er et unikt felt, gjør spilleren som beskrevet i avsnittet "Unike felt", ellers går spillet videre til neste spiller.

Deretter er det spiller 2 sin tur og så videre.

## Kort:

Kortene avgjør hvor mange felt det er mulig å flytte (og dermed hvor mange felt som skal snus). Hver spiller har fire kort med henholdsvis 1, 1, 2 og 3 prikker, som angir antall felt en brikke kan flyttes. I hver runde velger spilleren hvilket kort de vil bruke når det er deres tur. Deretter er dette kortet ute av spillet. Slik fortsetter det til alle kortene er brukt, og da blir alle de fire kortene tilgjengelige igjen.



## Avslutning av spillet / Spilletts vinner

Når en spiller ikke lenger kan flytte noen av brikkene sine, er spilleren ute av spillet.

Spillerens brikker fjernes fra spillebrettet, og feltene som brikkene stod på, blir snudd. Når det er bare én spiller igjen som kan flytte én eller flere brikker, har denne spilleren vunnet – "Last One Standing".

## Unike felt:

De unike feltene har forskjellige funksjoner. De kan enten ligge på spillebrettet eller foran deg. Hver spiller kan maksimalt ha 4 unike felt på hånden samtidig. Hvis spilleren har mer enn 4 unike felt, må ett eller flere av de unike feltene legges bort. Spilleren velger selv hvilke 4 unike felt de vil beholde. *(Eksempel: Spiller 1 har 4 unike felt på hånden, men snur nå et unikt felt med symbolet "?" på spillebrettet. Da må spiller 1 legge bort ett av de unike feltene sine. Da spiller 1 allerede har 4 unike felt, må spiller 1 velge hvilke 4 av de 5 unike feltene som skal beholdes. Det siste unike feltet legges til side uten å bli med i spillet).*

De 4 unike feltene som ble trukket på hånden i starten av spillet, kan underveis i spillet brukes på spillebrettet. Det er ikke mulig å plassere et unikt felt oppå et annet snudd unikt felt. Hvis det unike feltet plasseres oppå et felt som ennå ikke er snudd, fjernes det feltet som ennå ikke er snudd, fra spillebrettet.

De unike feltene på hånden skal alltid brukes før en spiller flytter en av brikkene sine.

De unike feltene på spillebrettet skal derimot brukes løpende når de snus.

Hvis et unikt felt snus på spillebrettet, blir feltet liggende på dette stedet og er deretter tilgjengelig for alle spillerne. I samsvar med tabellen er det bare de unike feltene *Flytt 1 ekstra felt*, *Tunnel*, *Mur*, *Bro* og *Spørsmålstegn*, som ligger på spillebrettet fra starten av.

De unike feltene *Flytt en motstander* og *Hopp over* kan bare trekkes opp på hånden fra gruppen med unike felt. →



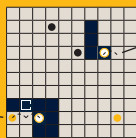


••••• **Flytt 1 ekstra felt:** Hvis dette unike feltet brukes/snus, skal det flyttes et ekstra felt på spillebrettet (med brikken som havnet på feltet).



••••• **Tunnel:** Hvis dette unike feltet brukes/snus, plasseres det en tunnel. Hvis det er to tilgjengelige tunnelfelt, er det mulig å bevege seg fra den ene enden av tunnelen til den andre. Spilleren hopper ned i tunnelen og ut igjen i den andre enden og havner da på et av de tilstøtende feltene. Det er ikke mulig å flytte tilbake gjennom tunnelen. Tunnelfeltet som spilleren kommer ut av, fjernes og er ute av spillet. Tunnelfeltet som spilleren hoppet ned i, blir liggende på brettet og kan fortsatt benyttes av alle spillerne.

1. Gul brikke bruker sitt unike tunnelfelt og bruker deretter et kort med 3 prikker. "Gul brikke" flytter to plasser ned i tunnelen.



2. "Gul spiller" kommer med sitt siste trekk opp av tunnelen her. Denne tunnelen fjernes når gul spiller har forlatt feltet.



••••• **Bro:** Hvis dette feltet brukes/snus, plasseres en bro. Hvis en spiller er sperret inne, er det nå mulig å slippe ut ved hjelp av en bro. Broen plasseres på ett av de snudde feltene, og det er nå mulig å gå fra ett område og inn i et annet via broen. Selve broen teller som ett felt, og det er derfor mulig å oppholde seg på broen. Det er ikke mulig å legge flere broer etter hverandre.



••••• **Hopp over:** Hvis dette feltet brukes, kan spilleren hoppe over en av motstandernes brikker eller en av sine egne brikker; som da ikke kan flyttes i neste runde.

Hvis en motstanders brikke velges, er denne brikken låst når det blir motstanderens tur.

Hvis spilleren hopper over en av sine egne brikker, kan denne brikken ikke flyttes i den aktuelle runden. Hvis en spillers ene brikke er sperret inne og den andre brikken blir "hoppet over" (enten av spilleren selv eller av en motstander), kan spilleren ikke flytte noen av sine brikker. Da må spilleren bare snu ett av kortene sine uten å flytte.



••••• **Mur:** Hvis dette feltet brukes/snus, plasseres en mur. En mur kan ikke gås på. Det kan heller ikke plasseres et annet unikt felt oppå muren, dermed er feltet låst i resten av spillet.



••••• **Flytt motstander:** Hvis dette feltet brukes, er det lov å flytte en motstander. Dette kan imidlertid bare gjøres hvis spilleren kan bruke ett av sine kort med 1 prikk. Det er nemlig bare lov å flytte motstanderen 1 felt. Dette trekket gjør spilleren i stedet for å flytte sin egen brikke.

**UTVIDELSE:** For øvede spillere kan det også tillates å bruke kortene med 2 eller 3 prikker til å flytte motstanderne.



••••• **Spørsmålstegn:** Hvis dette feltet snus på spillebrettet, må det trekkes et nytt unikt felt som tas opp på hånden. Hver spiller kan likevel maksimalt ha 4 unike felt på hånden. Ved mer enn 4 unike felt avgjør spilleren selv hvilke felt de vil beholde.



••••• **Nøytralt felt:** Hvis dette snus, skjer det ingenting. Feltet har ingen funksjon og betyr bare at feltet er brukt.







## SPELREGLER

Last One Standing är spelet där det handlar om att hålla huvudet kallt och lägga upp den bästa strategin. Spärra in dina motståndare med hjälp av dina unika fält och kort... Men se upp så att du inte själv hamnar i en fälla!

## Förberedelse och uppställning

Spelets storlek, antalet neutrala fält och antalet unika fält beror på antalet spelare:



FÄLT TILL PLATTAN	2 SPELARE	3 SPELARE	4 SPELARE
NEUTRALA	80	118	164
FRÅGETECKEN	8	10	12
FLYTTA ETT EXTRA FÄLT (+1)	3	4	5
MUR	3	4	5
TUNNEL	3	4	5
BRO	3	4	5
<b>TOTALT</b>	<b>100</b> (10X10)	<b>144</b> (12X12)	<b>196</b> (14X14)



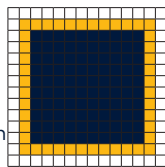
## GRUPPEN MED UNIKA FÄLT

	2 SPELARE	3 SPELARE	4 SPELARE
--	-----------	-----------	-----------

HOPPA ÖVER	2	3	4
FLYTTA MOTSTÅNDARE	2	3	4
FLYTTA ETT EXTRA FÄLT (+1)	4	5	6
MUR	4	5	6
TUNNEL	4	5	6
BRO	4	5	6
<b>TOTALT</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	<b>32</b>

### För plattan:

I ett spel med 4 spelare väljs det antal fält som överensstämmer med numren i den tredje spalten i tabellen. Fälten blandas med baksidan uppåt och sedan fördelas de tillfälligt på spelplattan i ett område som utgör 14x14 fält. (2 spelare = 10x10 fält och 3 spelare = 12x12 fält).



### På hand:

De unika fälten blandas med baksidan uppåt och varje spelare drar 4 fält som placeras framför spelaren med baksidan uppåt. Det är tillåtet att titta på sina egna unika fält men de ska hållas hemliga för de andra spelarna.

### Placering av spelbrickor

Välj den person som ska starta spelet. Denna person blir spelare 1. Sedan fortsätter spelet medurs till spelare 2, 3 och 4. När alla fälten är fördelade på spelplattan är det dags att placera spelbrickorna. Varje spelare har 2 brickor som placeras växelvis på plattan.

Vid 4 spelare: Först placerar spelare nr 4 *sin första bricka*. Därefter spelare 3, 2 och 1. Sedan vänds ordningsföljden och spelare nr 1 placerar *sin andra bricka* och därefter spelare 2, 3 och 4. Det är tillåtet att placera sina spelbrickor var som helst på plattan.

**TIPS:** Spelare 1 börjar med att flytta sin första bricka i spelet, så placera inte din bricka för nära spelare 1.





### Spelets start:

När det är en spelares tur kan spelaren välja en av två möjligheter:

1. Flytta sin bricka 1, 2 eller 3 fält genom användning av sina kort.

Eller

2. Använda ett av de unika fälten som spelaren har framför sig och sedan flytta sin bricka 1, 2 eller 3 fält genom användning av sina kort.

Det är alltså valfritt om spelaren vill använda ett av sina unika fält när det är spelarens tur. Om det väljs ska det göras innan en bricka flyttas.

Spelare 1 börjar med att flytta en av sina brickor ett, två eller tre fält (se avsnitt "Kort") framåt, bakåt eller till en av sidorna. Det är inte tillåtet att flytta diagonalt. Det är inte heller möjligt att fördela sin flyttning på flera brickor.

Varje gång som spelaren flyttar ett fält vänds det fält som spelaren precis har lämnat. På baksidan kan det antingen vara ett unikt fält eller ett neutralt fält. Är fältet unikt går man tillväga enligt beskrivningen i avsnittet "Unika fält" och annars är omgången slut.

Sedan är det spelare 2:s tur och så vidare.

### Kort:

Korten avgör hur många fält som det går att flytta (och därmed hur många fält som ska vändas). Varje spelare har fyra kort med respektive 1, 2 och 3 prickar som anger antalet fält som en bricka kan flyttas. Varje omgång väljer spelaren vilket av sina kort som ska användas i den aktuella omgången. Sedan är detta kort ute ur spelet. På detta vis fortsätter det tills alla kort har använts och alla fyra korten är nu tillgängliga igen.



### Spelets avslutning/spelets vinnare

När en spelare inte längre har möjlighet att flytta sina brickor är spelaren ute ur spelet. Spelarens brickor tas bort från spelplattan och fälten som brickorna stod på vänds. När det bara finns en spelare kvar som har möjlighet att flytta sin/sina brickor har denna spelare vunnit - "Last One Standing".

### Unika fält:

De unika fälten har olika funktioner. De kan antingen finnas på plattan eller framför dig. Varje spelare får ha maximalt 4 unika fält på hand under spelets gång. Har man fler än 4 ska ett eller flera av de unika fälten läggas bort. Spelaren väljer själv vilka 4 unika fält som ska behållas. *(Exempelvis: Spelare 1 har 4 unika fält liggande framför sig men vänder nu ett unikt fält med symbolen "?" på spelplattan. Det innebär att spelare 1 ska dra ett unikt fält från gruppen med unika fält. Då spelare 1 redan har 4 unika fält ska spelare 1 välja vilka 4 av de 5 unika fälten som ska behållas. Det sista unika fältet läggs åt sidan utan att komma i spel).*

De 4 unika fälten som man dragit i början av spelet kan under spelets gång användas på spelplattan. Det är inte möjligt att placera ett unikt fält ovanpå ett annat unikt fält. Om det unika fältet placeras ovanpå ett fält som ännu inte har vänts så tas det fält som ännu inte har vänts bort från spelplattan.

De unika fälten på hand ska alltid spelas innan en spelare flyttar en av sina brickor.

De unika fälten på plattan ska däremot spelas löpande som de vänds.

Vänds ett unikt fält på spelplattan blir fältet liggande på detta ställe och är därefter tillgängligt för alla spelare. Jämfört med tabellen är det endast de unika fälten *Flytta 1 extra fält*, *Tunnel*, *Mur*, *Bro* och *Frågetecken* som ligger på plattan från start.

De unika fälten *Flytta en motståndare* och *Hoppa över* kan endast dras för hand från gruppen med unika fält. →



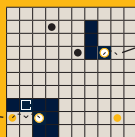


••••• **Flytta 1 extra fält:** Används/vänds detta unika fält ska man flytta ett extra fält på spelplattan (med brickan som hamnade på fältet).



••••• **Tunnel:** Används/vänds detta unika fält placeras en Tunnel. Om det är två tillgängliga tunnelfält är det möjligt att förflytta sig från den ena änden av tunneln till den andra. Spelaren hoppar ner i tunneln och ut igen i den andra änden och landar här på ett av de angränsande fälten. Det är inte möjligt att flytta tillbaka genom tunneln. Tunnelfältet som spelaren kommer ut från tas bort och är ute ur spelet. Tunnelfältet som spelaren hoppade ner i bevaras i spelet och kan fortsatt användas av alla spelare.

1. Gul bricka använder sitt unika "Tunnel-fält" och använder därefter ett kort med 3 prickar. "Gul bricka" gör 2 förflyttningar ner i tunneln.



2. "Gul bricka" kommer med sin sista förflyttning upp ur tunneln här. Denna tunnel tas bort när gul bricka har lämnat fältet.



••••• **Bro:** Används/vänds detta fält placeras en Bro. Om en spelare är inspärrad är det nu möjligt att komma ut med hjälp av en bro. Bron placeras på ett av de vända fälten och det är nu möjligt att gå från ett område och in i ett annat område via bron. Själva bron räknas som ett fält och det är därför möjligt att vistas på bron. Det är inte möjligt att lägga fler broar i förlängning av varandra.



••••• **Hoppa över:** Används detta fält är det möjligt att välja en av sina motståndares brickor eller en av sina egna brickor som inte kan flyttas i den kommande omgången.

Väljs en motståndares bricka är denna bricka låst när det blir motståndarens tur.

Väljer spelaren en av sina egna brickor kan denna bricka inte flyttas i den aktuella omgången. Om en spelares ena bricka är inspärrad och den andra brickan "hoppas över" (antingen av spelaren själv eller av en motståndare) kan spelaren inte flytta en av sina brickor. Här ska spelaren bara vända ett av sina kort utan att flytta.



••••• **Mur:** Används/vänds detta fält placeras en mur. En mur kan inte beträdas. Det kan heller inte placeras ett annat unikt fält ovanpå, och fältet är låst resten av spelet.



••••• **Flytta motståndare:** Används detta fält är det tillåtet att flytta sin motståndare. Detta kan dock endast göras om spelaren kan använda ett av sina kort med 1 prick. Det är nämligen endast tillåtet att flytta sin motståndare 1 fält. Detta drag gör spelaren i stället för att flytta sin egen bricka.

**UTÖKNING:** För vana spelare kan det också tillåtas att de använder korten med 2 eller 3 prickar för att flytta sina motståndare.



••••• **Frågetecken:** Vänds detta fält på spelplattan får det dras ett nytt unikt fält som kan tas upp på hand. Varje spelare får dock ha maximalt 4 unika fält på hand. Vid fler än 4 unika fält avgör spelaren själv vilka fält som ska behållas.



••••• **Neutralt fält:** Vänds detta fält sker inget. Fältet har ingen funktion och indikerar endast att fältet är använt.





## PELIN SÄÄNNÖT

Last One Standing on peli, jota pelatessa on pidettävä pää kylmänä ja keksittävä paras strategia. Laita vastustajat ansaan erikoislaattoja ja kortteja käyttämällä, mutta varo, että et joudu itse ansaan!

### Pelin valmistelu

Pelin koko, neutraalien laattojen ja erikoislaattojen määrä riippuu pelaajien määrästä:



#### LAATTOJA PELILAUDALLA

#### 2 PELAAJAA

#### 3 PELAAJAA

#### 4 PELAAJAA

	NEUTRAALI	80	118	164
	KYSYMYSMERKKI	8	10	12
	YKSI LISÄASKEL (+1)	3	4	5
	MUURI	3	4	5
	TUNNELI	3	4	5
	SILTA	3	4	5
	<b>YHTEENSÄ</b>	<b>100</b> (10X10)	<b>144</b> (12X12)	<b>196</b> (14X14)



#### ERIKOISLAATAT

#### 2 PELAAJAA

#### 3 PELAAJAA

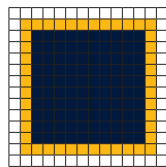
#### 4 PELAAJAA

	HYPPÄÄ YLI	2	3	4
	SIIRRÄ VASTUSTAJAA	2	3	4
	YKSI LISÄASKEL (+1)	4	5	6
	MUURI	4	5	6
	TUNNELI	4	5	6
	SILTA	4	5	6
	<b>YHTEENSÄ</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	<b>32</b>

### Pelilaudalle:

Neljän pelaajan peliin tarvitaan taulukon kolmannen sarakkeen osoittama määrä laattoja. Laatat sekoitetaan ja asetetaan taustapuoli ylöspäin ja jaetaan satunnaisjärjestyksessä pelilaudalle alueelle, jonka koko on 14x14 kenttää.

**(2 pelaajaa = 10x10 laattaa ja 3 pelaajaa = 12x12 laattaa).**



### Käteen:

Erikoislaatat asetetaan taustapuoli ylöspäin, ja jokainen pelaaja nostaa neljä laattaa ja asettaa ne eteensä taustapuoli ylöspäin. Pelaaja saa itse kurkistaa, mitä laattoja nosti, mutta ne täytyy pitää salassa vastapuolelta.

### Pelinappuloiden sijoittelu:

Valitkaa, kuka aloittaa pelin. Tästä henkilöstä tulee pelaaja numero 1. Sen jälkeen vuoro siirtyy myötöpäivään pelaajille 2, 3 ja 4. Kun kaikki laatat on jaettu pelilaudalle, on aika asettaa pelinappulat paikoilleen. Kullakin pelaajalla on kaksi nappulaa, joilla pelataan vuorotellen.

Kun pelaajia on 4: Ensimmäiseksi pelaaja 4 pelaa *ensimmäisen nappulansa*. Sen jälkeen vuorossa ovat pelaajat 3, 2 ja 1. Sen jälkeen järjestyks vaihtuu, ja pelaaja 1 asettaa *toisen pelinappulansa* laudalle, minkä jälkeen niin tekevät pelaajat 2, 3 ja 4. Pelinappulan voi asettaa mihin tahansa kohtaan laudalla.

**VINKKI:** Pelaaja 1 aloittaa liikuttamalla ensimmäistä nappulaansa pelilaudalla, joten varo asettamasta omaa nappulaasi liian lähelle pelaajaa numero 1.





## Pelin alku:

Omalla vuorollaan pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa:

1. hän voi liikuttaa nappulaa 1-3 kenttää eteenpäin korttiansa avulla

*tai*

2. käyttää edessään olevia erikoislaattoja ja liikuttaa nappulaa sen jälkeen 1-3 kenttää eteenpäin korttiansa avulla.

Pelaaja voi valita vapaasti, käyttääkö erikoislaattoja omalla vuorollaan. Jos pelaaja päättää käyttää erikoislaattaa, se on tehtävä ennen nappulan siirtämistä.

Pelaaja 1 aloittaa liikuttamalla yhtä nappuloistaan yksi, kaksi tai kolme kenttää (ks. "Kortit") eteen, taakse tai jommallekummalle sivulle. Nappulaa ei saa liikuttaa diagonaaliin. Samalla pelivuorolla ei saa liikuttaa useita nappuloita.

Aina kun pelaaja siirtyy kentältä seuraavalle, edellisellä kentällä ollut laatta käännetään. Laatta voi olla joko neutraali tai erikoislaatta. Jos käännettävä laatta on erikoislaatta, pelaaja toimii kohdan "Erikoislaatat" ohjeiden mukaan tai pelivuoro päättyy.

Seuraavaksi on pelaajan 2 vuoro ja niin edelleen.

## Kortit:

Kortit määrittävät, kuinka monta kenttää pelinappulaa voi siirtää (ja kuinka monta laattaa käännetään). Jokaisella pelaajalla on neljä korttia, joissa on 1, 1, 2 tai 3 pistettä. Pisteet osoittavat, kuinka monta kenttää pelaaja voi liikua. Pelaaja valitsee jokaisella kierroksella, mitä korttia käyttää kyseisellä vuorollaan. Sen jälkeen kortti on pois pelistä. Kun kaikkia kortteja on käytetty kerran, ne otetaan takaisin peliin.



## Pelin loppu ja voittaja

Kun pelaaja ei enää pysty liikuttamaan pelinappuloitaan, hän joutuu ulos pelistä. Pelaajan pelinappulat poistetaan laudalta, ja niiden alla olevat laatat käännetään. Kun jäljellä on enää yksi pelaaja, joka pystyy liikuttamaan pelinappulaansa, hän on voittanut pelin ja tittelin "Last One Standing".

## Erikoislaatat:

Erikoislaatat edellyttävät erilaisia toimia. Niitä on sekä pelilaudalla että jokaisella pelaajalla. Kullakin pelaajalla voi olla enintään neljä erikoislaattaa kädessä pelin aikana. Jos pelaajalla on enemmän kuin neljä erikoislaattaa, ylimääräiset laatat on siirrettävä sivuun. Pelaaja saa itse päättää, mitkä neljä laattaa hän haluaa pitää. *(Esimerkiksi: Pelaajalla 1 on itsellään neljä erikoislaattaa, mutta hän kääntää pelilaudalla erikoislaatan, jossa on "?". Se tarkoittaa, että pelaajan on siirrettävä sivuun yksi omista erikoislaatoistaan. Koska pelaajalla 1 on jo neljä erikoislaattaa, hänen on valittava, mitkä neljä laattaa viidestä hän haluaa pitää. Ylimääräinen laatta siirretään syrjään, eikä sitä käytetä pelissä.)*

Pelaajan pelin alussa nostamia neljää erikoislaattaa voidaan käyttää pelilaudalla pelin aikana. Erikoislaattaa ei voi asettaa toisen näkyvissä olevan erikoislaatan päälle. Jos erikoislaatta asetetaan kenttään, jossa olevaa laattaa ei ole vielä käännetty, käänntämätön laatta poistetaan pelilaudalta.

Kädessä olevat erikoislaatat on aina käytettävä, ennen kuin pelaaja siirtää pelinappulaansa.

Pelilaudalla olevat erikoislaatat puolestaan pelataan sitä mukaa, kun ne käännetään.

Kun pelilaudalla oleva erikoislaatta käännetään, se jää paikalleen ja on sen jälkeen kaikkien pelaajien käytettävissä. Kuten edellä olevasta taulukosta näkyy, pelin alussa pelilaudalle asetetaan vain erikoislaatat *Yksi lisäaskel (+1), Tunneli, Muuri, Silta* ja *Kysymysmerkki*.

Erikoislaatat Siirrä vastustajaa ja Hyppää yli vedetään ainoastaan kunkin pelaajan omasta erikoislaattapinosta. →



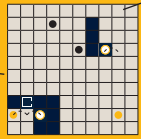


••••• **Yksi lisäaskel (+1):** Kun tämä erikoislaatta käytetään tai se käännetään, pelaaja voi siirtää vuorossa olevaa pelinappulaa yhden ylimääräisen kentän pelilaudalla.



••••• **Tunneli:** Tämän laatan käyttäminen/kääntäminen muodostaa tunnelin. Jos käytettävissä on kaksi tunnelilaattaa, pelaaja voi liikkua tunnelin toisesta päästä toiseen. Pelaaja hyppää tunneliin, tulee ulos sen toisesta päästä ja laskeutuu sen vieressä olevalle kentälle. Pelaaja ei voi siirtyä enää takaisin tunneliin. Tunnelilaatta, jossa pelaaja astui ulos tunnelista, siirretään syrjään pois pelistä. Tunnelilaatta, josta pelaaja hyppäsi tunneliin, pysyy pelilaudalla, ja muut pelaajat voivat käyttää sitä myöhemmin.

**1. Keltainen pelinappula käyttää Tunneli-erikoislaattaa ja nostaa sen jälkeen kortin, jossa on kolme pistettä. Keltainen pelinappula siirtyy kaksi askelta tunnelissa.**



**2. "Keltainen pelinappula tuli ulos tunnelista tämän laatan kohdalta. Tämä tunneli poistetaan, kun keltainen nappula on astunut ulos kentästä."**



••••• **Silta:** Tämän kortin käyttäminen/kääntäminen muodostaa sillan. Jos pelaaja on joutunut ansaan, hänellä on nyt mahdollisuus livahtaa ulos siltaa pitkin. Silta asetetaan käännetyn laatan kohdalle, ja sen ylitse on mahdollista kulkea alueelta toiselle. Silta on myös tavallinen kenttä, jolle on mahdollista pysähtyä. Siltoja ei voi kuitenkaan rakentaa montaa peräkkäin.



••••• **Hyppää yli:** Tällä erikoislaatala pelaaja voi valita joko vastustajan pelinappulan tai oman pelinappulansa, jota ei voi siirtää seuraavalla vuorolla.

Jos pelaaja valitsee vastustajan nappulan, se on lukittu vastustajan seuraavan vuoron ajaksi.

Jos pelaaja valitsee oman nappulansa, sitä ei voi liikuttaa kyseisen vuoron aikana. Jos jonkun pelaajan nappula on ansassa ja hänen toinen nappulansa "hypätään yli" (joko pelaajan itsensä tai vastustajan päätöksestä), pelaaja ei voi liikuttaa kumpaakaan nappuloistaan. Tällöin pelaaja vain kääntää yhden korteistaan liikuttamatta nappulaa.



••••• **Muuri:** Tämän kortin käyttäminen/kääntäminen muodostaa muurin. Muuria ei voi ylittää. Sen päälle ei myöskään voi asettaa toista laattaa, eli kenttä, jossa on muuri, on lukittu pelin loppuajaksi.



••••• **Siirrä vastustajaa:** Tällä erikoislaatala voi liikuttaa vastustajan pelinappulaa. Niin voi kuitenkin tehdä vain, jos pelaaja voi käyttää korttia, jossa on yksi piste. Vastustajaa saa siirtää vain yhden askeleen. Kun pelaaja siirtää vastustajaa, hän ei voi liikuttaa omaa nappulaansa samalla vuorolla.

**LAAJENNUS:** Edistyneet pelaajat voivat myös käyttää vastustajan siirtämiseen kortteja, joissa on kaksi tai kolme pistettä.



••••• **Kysymysmerkki:** Kun tämä laatta käännetään pelilaudalla, pelaaja voi nostaa uuden erikoislaatan omaan pinoonsa. Kullakin pelaajalla voi olla enintään neljä erikoislaattaa. Jos laattoja on enemmän kuin neljä, pelaaja päättää itse, mitkä neljä laattaa hän haluaa pitää.



••••• **Neutraali laatta:** Kun tämä laatta käännetään, ei tapahdu mitään. Laatan kääntäminen vain osoittaa, että se on käytetty.







FSC

[www.fsc.org](http://www.fsc.org)

MIX

Papir fra  
ansvarlige kilder

FSC® C132484