

DIE LETZTEN DROIDEN

Spielanleitung

*Ein Werk von Fabien Gridel, illustriert von Anne Heidsieck,
herausgegeben von Blue Cocker Games.*



1 - 4



10+



30'



SPIELIDEE

Ihr schlüpft in die Rolle von Ökomechs: Handwerkerinnen und Handwerker einer „neuen Welt“, die darauf abzielt, den Raubbau auf unserem Planeten zu reduzieren. In der gewinnorientierten „alten Welt“ bildeten Roboter den Grundstock der Arbeitskräfte. Eure Kunst besteht darin, diese Droiden zu konstruieren, zu reparieren oder in Einzelteile zu zerlegen. Das ist euer Beitrag, um die ausbeuterische Lebensweise in eine neue zu verwandeln, die mit den natürlichen Grenzen unseres Planeten im Einklang steht.

Euer größter Traum? Die prestigeträchtigste Auszeichnung der Ökomechs zu erhalten: die Medaille des Blattordens.

ZIEL DES SPIELS

Am Ende der drei Jahreszeiten, oder wenn alle Hausdroiden konstruiert sind, erhält der oder die Ökomech mit den meisten Recyclingpunkten (RP) die Medaille des Blattordens.

ZUSAMMENFASSUNG

Anzahl der Ökomechs: Die **Solo-Regeln** und die **Regeln für 2, 3 oder 4 Ökomechs** unterscheiden sich voneinander. Lest zuerst die Beschreibung des Spielmaterials, dann die entsprechenden Regeln auf den folgenden Seiten:

Beschreibung des Spielmaterials

Seite **4**

2 Ökomechs

&

3 Ökomechs

Seiten

6 - 12



Änderungen für die Solo-Variante



Seiten

13 - 14

4 Ökomechs



Seiten

15 - 22

Kartenglossar

Seiten

23 - 26

SPIELMATERIAL

1 Kartenspender



4 Schuppen



1 Vorratsbehälter
mit den Bauteilen



90 Grundbauteile
und 25 Energie



x30



x30



x30



x25

20
Schuppenanbauten



5 Joker-
Grundbauteile



Spielregeln



4 Spielhilfekarten



4 Zwischenjahreszeit-Karten



x2



x2

102 Droidenkarten (58x88 mm)



32 Karten
Jahreszeit I



32 Karten
Jahreszeit II



24 Karten
Jahreszeit III



14 Karten mit
Hausdroiden

BESCHREIBUNG DES MATERIALS

Die Karten

Auf der Rückseite der Karten seht ihr, welche Karten ihr für das Spiel heraussuchen müsst, je nach der Anzahl der Ökomechs, die mitspielen.

- 22 Droidenkarten für 2 Personen (👤👤) und die Solo-Variante (👤)
- 22 Droidenkarten für 3 Personen (👤👤👤)
- 22 Droidenkarten für 4 Personen (👤👤👤👤)
- 14 Hausdroiden-Karten (🏠), davon 8 für die Solo-Variante (👤)



Kartentypen

Es gibt **7 verschiedene Typen** von Droidenkarten:



Kommunikationsdroiden

Diese Droiden bringen RP entsprechend der Anzahl abgelegter Kommunikationsdroiden.



Sammeldroiden

Diese Droiden erleichtern den Erwerb von Bauteilen.



Wasserdroiden

Diese Droiden bringen mehr RP als die anderen.



Gemüsedroiden

Diese Droiden bringen Blätter ein. Wer die meisten davon hat, erhält zusätzliche Belohnungen.



Lagerdroiden

Diese Droiden ermöglichen es, den Schuppen zu verbessern.



Marktdroiden

Diese Droiden erleichtern den Tausch von Bauteilen.



Hausdroiden

Diese Droiden bringen RP, je nach Effekt.

Beschreibung einer Karte

Erhaltene Bauteile durch Zerlegen des Droiden

Zur Reparatur benötigte Bauteile



Droidentyp

Wert
(nur für die Solo-Variante)

Effekt des Droiden

Recyclingpunkte

Kartenummer

Schuppen und Schuppenanbauten



- 1 Ein Schuppen kann zu jedem Zeitpunkt maximal 3 Bauteile jedes Typs aufnehmen, die in ihrer jeweiligen Spalte platziert werden.
- 2 Ein Schuppenanbau erhöht die Aufnahmekapazität für ein bestimmtes Bauteil um 1 Einheit. Welches Bauteil in den Schuppenanbau gelegt werden darf, wird durch die Spalte bestimmt, in der es platziert wird. Die Anzahl der Schuppenanbauten pro Spalte ist nicht begrenzt.

Hinweis: Für die weiteren Regeln bezeichnet der Begriff „Schuppen“ einen Schuppen und alle damit verbundenen Schuppenanbauten.

Die Anzahl der Bauteile und Schuppenanbauten ist nicht begrenzt: In dem unwahrscheinlichen Fall, dass ihr nicht genug davon habt, ersetzt sie durch einen Marker eurer Wahl.

SPIEL MIT 2 ODER 3 ÖKOMECHS

2 Ökomechs

3 Ökomechs

VORBEREITUNG

Schuppen und Bauteile

Gebt allen Ökomechs je einen Schuppen und legt die folgenden Bauteile hinein:

- 1 Schraubenmutter
- 1 Öl
- 1 Platine
- 2 Energie

Verteilt außerdem an alle je eine Spielhilfe.



Hausdroiden

 **Legt 4** zufällig gezogene **Hausdroiden** aufgedeckt zwischen die Ökomechs.



 **Legt** jeweils **2** zufällig **gezogene Hausdroiden** zwischen die Ökomechs (*es sind also sechs Hausdroiden im Spiel*).



Die restlichen Hausdroiden werden beiseite gelegt und in diesem Spiel nicht verwendet.

Karten aussortieren

- 1** : **Sortiert** die Droidenkarten **aus**, so dass nur die mit  markierten Karten übrig bleiben. Legt die anderen beiseite, sie werden nur in Spielen mit 3 oder 4 Ökomechs verwendet.

: **Sortiert** die Droidenkarten **aus**, so dass nur die mit  UND  markierten Karten übrig bleiben. Legt die anderen beiseite, sie werden nur in Spielen mit 4 Ökomechs verwendet.

- 2** **Sortiert die Droidenkarten** in 3 Stapel, entsprechend den **Jahreszeiten I, II und III**. Mischt jeden Stapel einzeln.



- 3** **Bildet** aus diesen drei Stapeln und den beiden Karten Zwischenjahreszeit **einen verdeckten Stapel** wie folgt:

- Nehmt den Stapel **mit der Jahreszeit I zuerst** und legt darauf die Karte Zwischenjahreszeit II.
- Legt darauf den Stapel mit der **Jahreszeit II**, und legt darauf die Karte Zwischenjahreszeit III.
- Legt den Stapel für **Jahreszeit III** zuoberst auf diesen Stapel.
- Dreht den ganzen Stapel um** und legt ihn mit der Vorderseite nach oben in eines der beiden Fächer des Kartenspenders. Die Karten für die Jahreszeit I befinden sich somit zuoberst auf dem Stapel.



- 4** **Legt den Kartenspender** zwischen die Ökomechs.



Wer beginnt?

Wer zuletzt etwas rezykliert hat, wird zur/zum Chef-Ökomech und legt den Kartenspender vor sich hin.

ABLAUF DES SPIELS

Das Spiel besteht aus 3 Runden, die als Jahreszeiten bezeichnet werden.

Jede Jahreszeit besteht aus mehreren Spielzügen.

Gleichzeitigkeit und Reihenfolge

Meistens können die Ökomechs gleichzeitig spielen.

In einigen Situationen ist jedoch die Reihenfolge der Ökomechs von Bedeutung.

Führt in diesem Fall die Züge im Uhrzeigersinn durch, beginnend mit dem/der Chef-Ökomech.

Spielzug

Ein Spielzug besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen, die durch eine optionale Phase unterbrochen werden können:

1. Wahl des Droiden

Optional: Tausch von Bauteilen

2. Aktion (eine der drei folgenden):

A- Reparieren

B- Zerlegen

C- Konstruieren

3. Ende des Spielzugs

1. Wahl des Droiden

Der/die Chef-Ökomech zieht so viele Droidenkarten, wie es Ökomechs gibt, und **legt sie offen** in die Mitte des Tisches.

Die Ökomechs können nun ihren Wunsch äußern, welchen Droiden sie gerne haben möchten.

Anschließend teilt der oder die Chef-Ökomech allen einen Droiden zu, unter Berücksichtigung der Wünsche der anderen Ökomechs (... oder auch nicht).



TAUSCH VON BAUTEILEN (optionale Phase)

Du kannst in dieser Phase so viele Bauteile wie du möchtest tauschen. Es gelten die folgenden Regeln:

Der Tausch erfolgt ausschließlich zwischen den Bauteilen in deinem Schuppen und dem Vorratsbehälter.

- **1 Energie** kann gegen 1 Grundbauteil getauscht werden.



- **2 gleiche Bauteile** können gegen 1 Grundbauteil getauscht werden.



- **3 gleiche Bauteile** können gegen 1 Energie getauscht werden.



Hinweis: Von dir reparierten Marktdroiden können die Tauschregeln verändern.

Wir empfehlen, die Marktdroiden unter die Spielhilfe zu legen, damit sie in dieser Phase nicht vergessen werden.

2. Aktion

Du musst mit dem zuvor erhaltenen Droiden eine der folgenden 3 Aktionen durchführen:

A- Reparieren

Bezahle die auf der Droidenkarte links unten angegebenen Bauteile als Reparaturkosten aus deinem Schuppen und lege sie in den Vorratsbehälter zurück.

Lege den reparierten Droiden vor dir ab.

- **Führe allfällige Soforteffekte** des reparierten Droiden aus.

und/oder

- **Führe von nun an allfällige wiederkehrende Effekte** des reparierten Droiden aus.

Hinweis:  bedeutet, dass du ein Grundbauteil deiner Wahl abgeben kannst.



B- Zerlegen

Nimm dir die auf der Droidenkarte links oben angegebenen **Bauteile** aus dem Vorratsbehälter, und lege sie in deinen Schuppen.



Lege den zerlegten Droiden **verdeckt ab**.

Hinweis: Deine reparierten Sammeldroiden können die Anzahl der beim Zerlegen erhaltenen Bauteile erhöhen.



C- Konstruieren

Lege die Droidenkarte **verdeckt ab**.

Wähle einen der Hausdroiden, **auf den du Zugriff hast**, d. h.:

eine der 4 Karten, die zwischen euch liegen.

eine der 4 Karten, die zwischen dir und den Ökomechs zu deiner Rechten und zu deiner Linken liegen.

Bezahle die auf der Hausdroidenkarte angegebenen Bauteile als Reparaturkosten aus deinem Schuppen, und lege sie in den Vorratsbehälter zurück.

Lege den konstruierten Hausdroiden vor dir ab.

Führe allfällige Soforteffekte des konstruierten Hausdroiden **aus**.

Hinweis: bedeutet, dass du ein Grundbauteil deiner Wahl abgeben kannst.



Achtung: Bei der Aktion Konstruieren erhältst du keine Bauteile vom abgelegten Droiden.



Die Kommunikationsdroiden werden am Ende des Spiels für die RP-Zählung gebraucht. Wenn du einen Kommunikationsdroiden beim Zerlegen oder Konstruieren ablegst:

: Lege die Karte offen zwischen euch ab.

: Lege die Karte offen zwischen dich und eine oder einen Ökomech deiner Wahl.



3. Ende des Spielzugs

Sobald alle Ökomechs ihre Aktion beendet haben, endet der Spielzug.

- **Löst ein Ende der Jahreszeit aus**, wenn eine Zwischenjahreszeit-Karte oben auf dem Nachziehstapel zu sehen ist (siehe *Ende der Jahreszeit*).



- **Löst ein Spielende aus**, wenn eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist (siehe S. 12).

Andernfalls wird die nächste Person im Uhrzeigersinn zum/zur Chef-Ökomech, sie nimmt sich den Kartenspender und beginnt den nächsten Spielzug.



ENDE DER JAHRESZEIT

Alle dürfen jetzt nochmals eine Tauschphase durchführen (s. S. 9).

Alle **nehmen sich einen Schuppenanbau** und fügen ihn der Spalte ihrer Wahl hinzu.



Am **Ende der Jahreszeit I und II**: Wer die meisten Blätter durch reparierte Gemüsedroiden gesammelt hat, nimmt **1 Energie** vom Vorratsbehälter, und legt sie in seinen Schuppen.

Bei Gleichstand gibt es keine Energie.

Die Zwischenjahreszeit-Karte wird weggelegt.



Danach werden die restlichen Schritte vom Ende des Spielzugs normal ausgeführt.

Achtung: Am Ende der Jahreszeit III erhaltet ihr keine Energie mehr von den reparierten Gemüsedroiden.

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende eines Spielzugs, wenn **eine der beiden folgenden Bedingungen** erfüllt ist:

- **Es befinden sich keine Karten mehr im Kartenverteiler.**

ODER

- **Jemand kann auf keinen Hausdroiden mehr zugreifen** (siehe S. 10).

Für die Abrechnung werden die Recycling-Punkte (RP) wie folgt gezählt:

Alle dürfen jetzt nochmals eine Tauschphase durchführen (siehe S. 9).

Jeder reparierte Droide bringt die RP ein, die unten rechts auf der Karte stehen.



Wer die meisten Bauteile im Schuppen hat, erhält **2 RP**. Bei Gleichstand erhält niemand RP.



Wer die meisten Blätter hat, erhält **3 RP**. Bei Gleichstand erhält niemand RP.



Jeder reparierte Kommunikationsdroide bringt dir zusätzlich **1 RP** für jeden offen abgelegten Kommunikationsdroiden zwischen dir und deinen Gegnern/ Gegnerinnen.



Hausdroiden bringen RP gemäß ihrem Effekt (siehe S. 25-26).



Wer am meisten RP hat, erhält die Medaille des Blattordens.

Bei Gleichstand erhält der/die Ökomech die Medaille, der/die noch die meisten Bauteile im Schuppen hat. Bei erneutem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten eine Medaille.

Änderungen für die Solo-Variante

Bei der **Solo-Variante** tritt man gegen einen **Auto-Ökomech** an, der sich in jedem Spiel anders verhält.

Das Ziel des Spiels ist es, eine höhere RP-Zahl als der Auto-Ökomech zu erreichen.

Wende bei der Solo-Variante die Regeln für ein Spiel **mit 2 Ökomechs an, mit folgenden Änderungen:**



Vorbereitung

Der **Auto-Ökomech** spielt **ohne Schuppen**, da er weder Bauteile erhält noch ausgibt.

Du beginnst das Spiel mit 2 Öl, 2 Schraubenmuttern, 2 Platinen und 2 Energie. *Wenn du es schwieriger haben möchtest, kannst du mit je 1 Grundbauteil und 2 Energie beginnen.*

Ziehe zufällig 2 Hausdroiden aus den Hausdroiden mit dem Solosymbol  auf der Rückseite.



Solosymbol

Beim ersten Spielzug bist du Chef-Ökomech.

Spielzug

 Wenn der Auto-Ökomech **nicht Chef ist**, repariert er immer die Droidenkarte, die du ihm überlässt (*ohne Bauteile auszugeben*).

 Wenn der **Auto-Ökomech Chef ist**, repariert er die Karte mit dem höheren Wert (*ohne Bauteile auszugeben*) und gibt dir die andere. In dem seltenen Fall, dass die Werte der beiden Karten gleich sind, entscheidest du, welche Karte der Auto-Ökomech repariert und welche Karte dir überlassen wird.

Achtung: Hausdroiden können den Wert gewisser Karten verändern!



Z. B.: Obwohl der aufgedruckte Wert des Sammeldroiden (4) höher ist als der des Marktdroiden (2), wird der Wert des Marktdroiden durch einen Hausdroiden verändert. Der Marktdroide hat nun einen Wert von $2 + 8 = 10$. Der Auto-Ökomech repariert also den Marktdroiden und du erhältst den Sammeldroiden.

Hinweis: Der Auto-Ökomech wendet keine Effekte von reparierten Droiden an.



Kommunikationsdroiden

Der Auto-Ökomech repariert nur dann einen Kommunikationsdroiden, wenn er weniger davon besitzt als du, oder weniger als die Anzahl der zwischen euch liegenden Kommunikationsdroiden. Ansonsten legt er ihn offen zwischen euch ab.

Hinweis: Wenn beide Karten Kommunikationsdroiden sind, legst du deine Karte zuerst.

Ende der Jahreszeit



Der Auto-Ökomech erhält weder Schuppenanbauten noch Energie.

Spielende

Beim Zählen der Recycling-Punkte (RP):

- Die 2 RP für die meisten Bauteile im Schuppen werden nicht vergeben.
- Der Auto-Ökomech zählt seine RP normal, außer den RP von Wasserdroiden. Bei seinen Wasserdroiden **wird die Summe der RP halbiert, ungerade Summen werden abgerundet.**



SPIEL MIT 4 ÖKOMECHS

Mit 4 Ökomechs wird das Spiel in **Teams von 2 gegen 2** gespielt.
Alle Ökomechs haben für das Spiel ihre/ihren gegnerischen Ökomech.
Alle Ökomechs erzielen je eine separat gezählte Anzahl an Recyclingpunkten (RP).

Der Kartenspender ist ein zentrales Element im 4-Personen-Spiel.
Seine Position legt die Reihenfolge der Ökomechs fest und regelt die Wahl der Droiden.

Ziel des Spiels

Um zu ermitteln, welches Team mit dem Blattorden ausgezeichnet wird, werden **die niedrigeren RP**, die **innerhalb jedes Teams** erzielt wurden, miteinander verglichen.

Damit das 4-Spieler-Kapitel klarer und besser lesbar ist, sind hier nochmals alle Regeln aufgelistet.

Die Änderungen gegenüber den Regeln für 2-3 Ökomechs findet ihr jeweils in einem solchen mit hellerer Farbe hinterlegten Kästchen.



VORBEREITUNG

Schuppen und Bauteile

Gebt allen einen Schuppen und legt die folgenden Bauteile hinein:

- 1 Schraubenmutter
- 1 Öl
- 1 Platine
- 2 Energie

Verteilt außerdem an alle eine Spielhilfe.



Die Mitglieder eines Teams sitzen nebeneinander. Die beiden Teams sitzen sich gegenüber.

Die Person, die dir gegenüber sitzt, ist deine direkte Gegnerin/dein direkter Gegner.

Lege vier zufällig gezogene Hausdroiden aufgedeckt zwischen dich und deine direkte Gegnerin/deinen direkten Gegner (es sind also 8 Hausdroiden im Spiel). Die restlichen Hausdroiden werden beiseite gelegt und in diesem Spiel nicht verwendet.

Bildet zwei Kartenstapel:

- Der erste besteht aus den Karten mit der Markierung .



- Der zweite besteht aus den Karten mit den Markierungen  und .

Befolgt dann für jeden dieser Stapel separat die untenstehenden Anweisungen.



- 1 **Sortiert die Droidenkarten** in 3 Stapel, entsprechend den **Jahreszeiten I, II und III**. Mischt jeden Stapel einzeln.

- 2 **Bildet** aus diesen drei Stapeln und den beiden Karten Zwischenjahreszeit **einen verdeckten Stapel** wie folgt:

- a. Nehmt den Stapel mit der **Jahreszeit I** zuerst, und legt darauf die Karte Zwischenjahreszeit II.
- b. Legt darauf den Stapel mit der **Jahreszeit II**, und legt darauf die Karte Zwischenjahreszeit III.
- c. Legt den Stapel mit der **Jahreszeit III** zuoberst auf diesen Stapel.
- d. **Dreht den** ganzen **Stapel um** und legt ihn mit der Vorderseite nach oben in eines der beiden Fächer des Kartenspenders. Die Karten für Jahreszeit I befinden sich somit zuoberst auf dem Stapel.



- 3 **Legt den Kartenspender** zwischen die Ökomechs.



Wer beginnt?

Das Team des/der Ökomech, der/die zuletzt etwas rezykliert hat, legt den Kartenspender vor sich hin, so dass **beide Kartenstapel zum Team gedreht sind**.

Die Mitglieder dieses Teams sehen die **Position 1** bzw. die **Position 2** des Kartenspenders vor sich. Wer die Position 1 vor sich hat, ist Chef-Ökomech.

SPIELVERLAUF

Das Spiel besteht aus drei Runden, die als Jahreszeiten bezeichnet werden. Jede Jahreszeit besteht aus mehreren Spielzügen.

Gleichzeitigkeit und Reihenfolge

Meistens können die Ökomechs gleichzeitig spielen.

In manchen Fällen kann die Reihenfolge der Ökomechs jedoch von Bedeutung sein.

Führt in diesen Fällen die Züge in der Reihenfolge der Zahlen auf dem Kartenspender durch, angefangen bei 1.



Spielzug

Ein Spielzug besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen, die durch eine optionale Phase unterbrochen werden können:

1. Wahl des Droiden

Optional: Tausch von Bauteilen

2. Aktion (eine der drei folgenden):

A- Reparieren

B- Zerlegen

C- Konstruieren

3. Ende des Spielzugs

1. Wahl des Droiden

Der/die Chef-Ökomech (an Position 1) zieht zwei Droidenkarten aus dem Fach 1 und legt sie offen vor den/die Ökomech an Position 3.

Der/die Ökomech auf Position 3 kann nun einen Wunsch äußern, welchen der bei-den Droiden er/sie haben möchte.

Anschließend entscheidet der/die Ökomech in Position 1, wer welchen Droiden erhält, unter Berücksichtigung des Wunsches (... oder auch nicht).

Gleichzeitig zieht der/die Ökomech an Position 2 zwei Droidenkarten aus dem Fach 2 und führt mit dem/der Ökomech an Position 4 die gleichen Schritte aus.

Je nach Drehung des Kartenspenders arbeitet man in dieser Phase also abwechselnd mit dem/der Ökomech im Team zusammen, oder spielt gegen den direkten Gegner/die direkte Gegnerin.



TAUSCH VON BAUTEILEN

(optionale Phase)

Du kannst in dieser Phase so viele Bauteile wie du möchtest tauschen. Es gelten die folgenden Regeln:

Der Tausch erfolgt ausschließlich zwischen den Bauteilen in deinem Schuppen und dem Vorratsbehälter.

- **1 Energie** kann gegen 1 Grundbauteil getauscht werden.



- **2 gleiche Bauteile** können gegen 1 Grundbauteil getauscht werden.



- **3 gleiche Bauteile** können gegen 1 Energie getauscht werden.



Hinweis: Von dir reparierte Marktdroiden können die Tauschregeln für dich verändern.

Wir empfehlen, die Marktdroiden unter die Spielhilfe zu legen, damit sie in dieser Phase nicht vergessen werden.

2. Aktion

Du musst mit dem zuvor erhaltenen Droiden **eine** der folgenden **3 Aktionen** durchführen:

A- Reparieren



Bezahle die auf der Droidenkarte links unten angegebenen Bauteile als Reparaturkosten aus deinem Schuppen und lege sie in den Vorratsbehälter zurück.

Lege den reparierten Droiden vor dir ab.

- **Führe allfällige Soforteffekte** des reparierten Droiden **aus**.

und/oder

- **Führe** von nun an **allfällige wiederkehrende Effekte** des reparierten Droiden **aus**.

Hinweis:  bedeutet, dass du ein Grundbauteil deiner Wahl abgeben kannst.



B- Zerlegen

Nimm dir die auf der Droidenkarte links oben angegebenen **Bauteile** aus dem Vorratsbehälter, und lege sie in deinen Schuppen.



Lege den zerlegten Droiden **verdeckt ab**.

Hinweis: Deine reparierten Sammeldroiden können die Anzahl der beim Zerlegen erhaltenen Bauteile erhöhen.



C- Konstruieren

Lege die Droidenkarte **verdeckt ab**.

Wähle einen Hausdroiden, **auf den du Zugriff hast**, d. h. eine der vier Karten, die zwischen dir und deinem direkten Gegner/deiner direkten Gegnerin liegen.

Bezahle die auf der Droidenkarte links unten angegebenen Bauteile als Reparaturkosten aus deinem Schuppen und lege sie in den Vorratsbehälter zurück. **Lege** den konstruierten Hausdroiden vor dir ab.

Führe allfällige Soforteffekte des reparierten Droiden **aus**.

Hinweis: ? bedeutet, dass du ein Grundbauteil deiner Wahl abgeben kannst.



Achtung: Bei der Aktion Konstruieren erhältst du keine Bauteile vom abgelegten Droiden.



Die Kommunikationsdroiden werden am Ende des Spiels für die Ermittlung der RP benötigt. Wenn du einen Kommunikationsdroiden ablegst, lege ihn mit der Vorderseite nach oben zwischen dich und deinen direkten Gegner/deine direkte Gegnerin.



3. Ende des Spielzugs

Sobald alle Ökomechs ihre Aktionen beendet haben, endet der Spielzug.

- **Löst ein Ende der Jahreszeit aus**, wenn eine Zwischenjahreszeit-Karte oben auf dem Stapel zu sehen ist (siehe *Ende der Jahreszeit*).



- **Löst ein Spielende aus**, wenn eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist (siehe S. 22).

Andernfalls wird die nächste Person im Uhrzeigersinn zum/zur Chef-Ökomech, stellt den Kartenspender vor sich auf, und beginnt den nächsten Spielzug.

Die Zahl 1 des Kartenspenders muss auf den/die Chef-Ökomech zeigen.



ENDE DER JAHRESZEIT

Alle dürfen jetzt nochmals eine Tauschphase durchführen (s. S. 19).

Alle **nehmen sich einen Schuppenanbau** und fügen ihn der Spalte ihrer Wahl hinzu.



Am **Ende der Jahreszeit I und II**: Wer im Vergleich zu seinem direkten Gegner/ seiner direkten Gegnerin mehr Blätter auf reparierten Gemüsedroiden gesammelt hat, erhält **1 Energie** aus dem Vorratsbehälter, und legt sie in seinen Schuppen.

Bei Gleichstand gibt es keine Energie.



Die Zwischenjahreszeit-Karten werden weggelegt.

Danach werden die restlichen Schritte vom Ende des Spielzugs normal ausgeführt.

Achtung: Am Ende der Jahreszeit III erhaltet ihr keine Energie mehr von den reparierten Gemüsedroiden.

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende eines Spielzugs, wenn **eine der beiden folgenden Bedingungen** erfüllt ist:

Es befinden sich keine Karten mehr im Kartenverteiler.

ODER

Jemand kann auf keinen Hausdroiden mehr zugreifen (siehe S. 20).

Die Recycling-Punkte (RP) werden wie folgt gezählt:

Alle dürfen jetzt nochmals eine Tauschphase durchführen (siehe S. 19).

Jeder reparierte Droide bringt die RP ein, die unten rechts auf der Karte stehen.



Wer mehr Bauteile (inkl. Energie) im Schuppen hat als der **direkte Gegner/die direkte Gegnerin**, erhält **2 RP**. Bei Gleichstand erhält niemand von euch RP.



Wer mehr Blätter hat als **der direkte Gegner/die direkte Gegnerin**, erhält **3 RP**. Bei Gleichstand erhalten beide keine RP.



Jeder reparierte Kommunikationsdroide bringt dir zusätzlich **1 RP** für jeden offen abgelegten Kommunikationsdroiden zwischen dir und deinem **direkten Gegner/deiner direkten Gegnerin**.



Konstruierte Hausdroiden bringen RP gemäss ihrem Effekt (siehe S. 25-26).



Danach vergleicht ihr im Team eure RP. Wer **weniger RP** erzielt hat, vergleicht sich mit dem/der Ökomech im gegnerischen Team, der/die dort weniger RP erzielt hat. **Wer von beiden mehr Punkte** hat, gewinnt die Medaille des Blattordens für sein Team.

Bei Gleichstand werden die Punkte des jeweils anderen Teammitglieds dazugezählt. Bei erneutem Gleichstand erhalten beide Teams die Medaille.

KARTENGLOSSAR

Hinweis: Der Effekt eines Droiden wird immer von derjenigen Person angewendet, die ihn repariert hat.

Wasserdroiden

2, 4, 6, 19, 23, 24, 34, 40, 43, 60, 70, 79, 80, 84, 90, 94, 99 und 101

Wasserdroiden haben keine besonderen Effekte. Sie bringen jedoch mehr RP ein als die anderen.



Gemüsedroiden

3, 5, 8, 17, 18, 21, 35, 37, 41, 61, 66, 68, 76, 81, 91, 97, 98 und 100

Gemüsedroiden haben keine besonderen Effekte. Sie bringen Blätter und RP ein. Wer am meisten Blätter hat, erhält

- am Ende der ersten beiden Jahreszeiten 1 Energie;
- Am Spielende 3 RP.



Kommunikationsdroiden

1, 9, 15, 28, 29, 32, 33, 39, 44, 59, 64, 67, 69, 74, 75, 85, 89 und 102

Reparierte Kommunikationsdroiden bringen dir zu den RP zusätzlich 1 RP pro offen abgelegtem Kommunikationsdroiden ein, der zwischen:

- dir und deinem Gegner/deiner Gegnerin liegt bei 2 Ökomechs
- dir und deinen Gegnern/Gegnerinnen liegt bei 3 Ökomechs,
- dir und deinem direkten Gegner/deiner direkten Gegnerin liegt bei 4 Ökomechs.

Beispiel: Diese Karte bringt dir 3 RP plus je 1 RP für jeden offen abgelegten Kommunikationsdroiden, gemäß obigen Regeln.



Lagerdroiden

Die Effekte der Lagerdroiden werden nur im aktuellen Spielzug angewendet. Die meisten werden als Soforteffekt gleich nach der Reparieren-Aktion ausgeführt.

13, 14, 30, 63, 73, 78, 83 und 93: Nimm die angegebenen Schuppenanbauten und/oder Bauteile aus dem Vorratsbehälter und lege sie an bzw. in deinen Schuppen.

Beispiel: Nimm sofort 3 Schuppenanbauten: Lege eine davon in eine Spalte deiner Wahl, die anderen beiden müssen in die Spalte Platine gelegt werden. Nimm anschließend 3 Platinen.

31: Nimm 2 Schuppenanbauten und füge sie den Spalten deiner Wahl hinzu. Dann legst du 3 Joker-Grundbauteile auf einen Hausdroiden deiner Wahl, auf den du Zugriff hast. Die Reparaturkosten dieses Hausdroiden werden für deinen Gegner/deine Gegnerin um 3 Grundbauteile erhöht.

36: Nimm 1 Schuppenanbau und füge ihn der Spalte deiner Wahl hinzu. Am Ende des Spiels ist diese Karte nicht nur vom Typ Lagerdroide, sondern auch von einem zusätzlichen Droidentyp deiner Wahl.

Hinweis: Der Droidentyp spielt eine Rolle für die Effekte der Hausdroiden 49, 50, 52 und 55.



Sammeldroiden

Einige Effekte ermöglichen es dir, während einer Zerlegen-Aktion 1 zusätzliches Bauteil zu erhalten.

Jeder Effekt kann nur einmal pro Zerlegen-Aktion angewendet werden (**7, 11, 12 und 96**).

Beispiel: Jedes Mal, wenn die Zerlegen-Aktion dir erlaubt, Platinen zu nehmen, nimm 1 zusätzliche Platine aus dem Vorratsbehälter und lege sie in deinen Schuppen.

Einige Effekte können nur einmal ausgeführt werden, und sie müssen sofort nach der Aktion Reparieren ausgeführt werden.

25, 26, 27, 38, 82, 86, 87 und 95: Nimm die angegebenen Grundbauteile aus dem Vorratsbehälter und lege sie in deinen Schuppen.

Beispiel: Nimm sofort 2 Schraubenmüttern und 1 Platine ODER 1 Schraubenmutter und 2 Platinen aus dem Vorratsbehälter und lege sie in deinen Schuppen.

65 und 71: Nimm die angegebenen Grundbauteile aus dem Vorratsbehälter und lege sie auf diese Karte. Du kannst diese Bauteile jederzeit ausgeben, als wären sie in deinem Schuppen. Sie belegen keinen Platz in deinem Schuppen.



Marktdroiden

Die Effekte der Marktdroiden sind wiederkehrend.

Die meisten davon können nur in der Tauschphase eingesetzt werden.

Einige können ein- oder zweimal pro Phase genutzt werden: 10, 16, 62, 72, 77, 88, 92.

Beispiel: Tausche einmal pro Tauschphase 1 Schraubenmutter ODER 1 Öl aus deinem Schuppen gegen 1 Platine aus dem Vorratsbehälter.

Beispiel: Tausche bis zu zweimal pro Tauschphase 1 Öl aus deinem Schuppen gegen 1 Schraubenmutter ODER 1 Platine aus dem Vorratsbehälter.

Andere können beliebig oft verwendet werden: 20, 22, 77.

Beispiel: Tausche während der Tauschphase 2 identische Bauteile aus deinem Schuppen gegen 1 Energie aus dem Vorratsbehälter, so oft du willst.

42: Dieser Droide hat einen Effekt, der nur während einer Aktion Reparieren genutzt werden kann. Jedes Mal, wenn du die Aktion Reparieren durchführst, musst du 1 Energie weniger abgeben als auf der Karte angegeben.



Hausdroiden

Die Hausdroiden sind alle unterschiedlich. Ihre Effekte werden hier beschrieben:



45: Du erhältst 1 RP pro Bauteil in deinem Schuppen.



47: Du erhältst 6, 10 oder 15 RP, wenn du 3, 4 oder 5 Sammeldroiden repariert hast.



46: Nimm einmalig 1 Schraubenmutter, 1 Öl, 1 Platine und 1 Energie aus dem Vorratsbehälter und lege sie in deinen Schuppen.



48: Du erhältst 4 RP für jeden reparierten Marktdroiden.



49: Du erhältst 1 RP pro Reparaturkosten-Bauteil links unten auf deinen Wasserdroiden.



50: Du erhältst 6, 12, 18 oder 24 RP, wenn du 5, 4, 3 oder 2 verschiedene Droidentypen repariert hast.



51: Du erhältst 4 RP pro Energie in deinen Schuppen.



52: Du erhältst 12 RP, wenn du mindestens einen Droiden jedes Typs repariert hast.



53: Du erhältst 2 RP pro Anbau an deinem Schuppen.



54: Du erhältst 12 RP, wenn du mehr Blätter auf deinen Gemüsedroiden hast als

- der/die andere bei 2 Ökomechs
- die beiden anderen bei 3 Ökomechs,
- der direkte Gegner/ die direkte Gegnerin bei 4 Ökomechs



55: Du erhältst 3 RP für jeden Kommunikationsdroiden, den du repariert hast.



56: Du erhältst 15 RP, wenn du mindestens 3 Hausdroiden (einschließlich diesem) konstruiert hast.



57: Du erhältst 7 RP für jedes Set aus 4 verschiedenen Bauteilen (*Schraubenmutter, Öl, Platine und Energie*).



58: Du erhältst 12 RP.

IMPRESSUM UND DANKSAGUNG

Autor: **Fabien GRIDEL**

Illustratorin: **Anne HEIDSIECK**

Grafische Gestaltung: **Alexis VANMEERBEECK**

Projektleiter: **Alain BALAY**

Mechanismus & künstlerische Entwicklung: **BLUE COCKER TEAM**

Übersetzerin: **Marion BIGGER BUCHLI**

Anwendungsentwickler: : **Yannick MESCAM**

Redaktion: **BLUE COCKER TEAM**

Korrektor: **Andreas BIGGER**

„Ich möchte Alain Balay an dieser Stelle meinen Dank aussprechen. Bitte versteht das nicht als Einschleimen, ich kenne Alain seit 25 Jahren. Ich bin stolz darauf, ihn zu meinen engsten Freunden zu zählen. Das Vertrauen, das er mir mit „Die letzten Droiden“ erneut entgegenbringt, ehrt und berührt mich. Die Zahl der Mitwirkenden an meinen Spielen ist so groß, dass es schwierig ist, sie alle zu nennen. Ein besonderer Dank geht jedoch an Thomas Lajeunesse und seine wertvolle Hilfe bei der Solo-Variante. Vielen Dank an alle. Danke, Alain.“

Fabien

Der BLAUE Hund gibt seinem ganzen Team Küsschen (Adeline, Anne, Benoit, Bruno, Natacha, Sandra, Vianney, Xavier & Randy) sowie Andrée Frances, Charlène Chaps, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Chaillat, Dominique Bodin, Jacques Gardeil, Theo Durand & Thomas Cauet.



BLUE COCKER GAMES

Tel. : +33 5 34 28 05 01

12, chemin Pujibet

31 200 TOULOUSE

Frankreich

www.bluecocker.com

@ BLUECOCKER GAMES 2025

All rights reserved under exclusive
licence to Blue Cocker

**Videos,
Regeln,
BGA,...**



ICONOGRAPHIE

 Grundbauteile (*Schraubenmutter / Öl / Platine*)

 Ein Grundbauteil deiner Wahl

 /  Zwei gleiche / verschiedene Grundbauteile

 Bauteil Energie (*Energie*)

Droidentypen:

 Kommunikation

 Lager

 Gemüse

 Haus

 Wasser

 Sammeln

 Markt

 Droiden-Reparaturkosten oder ein Effekt, der mit Droiden-Reparaturkosten zusammenhängt.

 Erhaltene Bauteile durch Zerlegen oder ein Effekt, der ans Zerlegen von Droiden gebunden ist.

 Schuppenanbau, der an eine beliebige Spalte angelegt werden kann.

 Schuppenanbau, der in die Spalte gelegt werden muss, die durch das Symbol angegeben wird.

 Blatt

 Mehrheit der Blätter

 Effekt, der bei einer Zerlegen-Aktion ausgelöst wird

 Effekt während der Tauschphase

 Recyclingpunkte (RP)

 Recyclingpunkte (RP), die der Effekt der Droidenkarte einbringt.

 Wert (*nur in der Solo-Variante*)



Beispiel: Diese Droidenkarte bringt 2 RP plus weitere RP durch den Karteneffekt.



Beispiel: Diese Droidenkarte bringt ENTWEDER 4 RP ODER RP durch den Karteneffekt.