

EIN HÖCHST
DRAMATISCHES

STICHSPIEL

MARCO TEUBNER



Ravensburger



**Bereits die alten Römer wussten:
Alle Wege führen zur Klippe. Und
alle Lemminge zieht es dorthin.
Jeder will ganz vorne stehen,
aber bloß nicht hinunterstürzen!**

Zu eurem Glück basiert Last Lemming auf einem **Stich**kartenspiel. Wenn ihr eure Karten clever spielt, könnt ihr der Konkurrenz einen kleinen Schubs geben. Doch Vorsicht – gewinnt ihr zu viele Stiche, dann stürzt euer Lemming womöglich als nächster über die Klippe.

SPIELZIEL

Last Lemming ist ein Drama in 4 Akten. Pro Akt spielt ihr 8 Stiche. Die Stiche beeinflussen, wie weit eure Lemminge in Richtung Klippe laufen. Am Ende jedes Akts erhaltet ihr Siegpunkte entsprechend der Platzierung eures Lemmings. Ihr wollt möglichst weit vorne stehen, aber nicht über die Klippe stürzen. Es gewinnt, wer nach 4 Akten die meisten Siegpunkte hat.



Wie funktioniert ein Stichkartenspiel?

Ein **Stich** ist eine Spielrunde, in der ihr reihum je eine Handkarte spielt. Die erste gespielte Karte bestimmt die **Stichfarbe**. Alle nachfolgenden Personen müssen diese Farbe **bedienen**. Das heißt, sie müssen eine Karte in derselben Farbe spielen, falls sie eine auf der Hand haben. Wer keine farblich passende Karte hat, darf eine beliebige spielen.

Im Anschluss prüft ihr, wer den **Stich gewinnt**: Das ist normalerweise, wer die höchste Zahl in der Stichfarbe gespielt hat. Diese Person beginnt dann den nächsten Stich. Das wiederholt ihr solange, bis alle Handkarten gespielt wurden.

MATERIAL

- ① 4 doppelseitige Streckenteile
- ② 1 Wertungstafel aus zwei Teilen
- ③ 22 nummerierte Regelkarten
- ④ 72 Spielkarten (in 4 Farben, jeweils mit den Werten: -5, -3, -1, 1 bis 12; sowie 12 mal X)
- ⑤ 24 Siegpunkte-Chips (je 6x: 1, 2, 3 und 5)
- ⑥ 6 Charakter-Karten und
- ⑦ 6 zugehörige Spielfiguren



AUFBAU



1. Setzt die **Spielstrecke** ① in der Tischmitte zusammen, indem ihr die vier Teile aufsteigend aneinanderlegt. Ob die oder Seiten sichtbar sind, ist zunächst egal.
2. Legt die **Wertungstafel** ② daneben. Es muss die Seite sichtbar sein, die der Anzahl spielender Personen entspricht (3/4 oder 5/6).
3. Wählt **vier zufällige Regelkarten** ③ **aus** und legt je eine **verdeckt** unten an jeden Akt der Wertungstafel an. Die übrigen werden in dieser Partie nicht benötigt.

Spielt ihr zum ersten Mal ein Stichkartenspiel?

Dann empfehlen wir euch, die Regelkarten 01 bis 04 zu spielen. Legt sie passend an die vier Akte an (01 an Akt 1, 02 an Akt 2 usw.).

Spielt ihr häufiger Stichkartenspiele, aber zum ersten Mal Last Lemming?

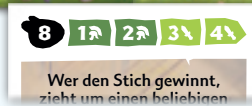
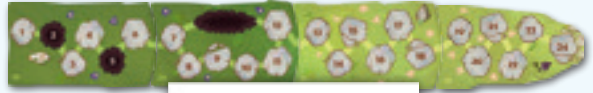
Dann startet mit den Karten 05 bis 08 in dieser Reihenfolge.

Hinweis: Die Regelkarten sind entsprechend ihrer Komplexität nummeriert. Je höher die Nummer, desto größer die taktische Herausforderung.

ABLAUF DER VIER AKTE

- Mischt die 72 Spielkarten (4) und bildet einen verdeckten Stapel.
- Legt die Siegpunkte-Chips (5) als Vorrat bereit. Zum Start erhaltet ihr je **3 Siegpunkte**.
Hinweis: Ihr dürft eure Punkte während des Spiels geheim halten, z.B. indem ihr sie stapelt.
- Wählt je einen Charakter und legt dessen Karte (6) vor euch. Bildet aus allen zugehörigen Spielfiguren (7) eine **Warteschlange neben der Spielstrecke**, vor Feld 1. Wem zuerst ein lateinisches Sprichwort einfällt, führt die Schlange an und wird in Akt 1 den ersten Stich beginnen. Der Rest von euch reiht sich im Uhrzeigersinn reihum dahinter ein.

Zu Beginn jedes Akts deckt ihr die Regelkarte auf, die zu dem entsprechenden Akt gehört. Dreht alle Streckenteile auf die Seiten, die oben auf der Regelkarte angegeben sind.



Teilt dann jeder Person **12 Handkarten** vom verdeckten Stapel aus. Ihr müsst nun geheim auswählen, mit welchen **8 Karten** ihr die 8 Stiche spielen wollt. Die übrigen 4 Karten legt ihr zurück auf den verdeckten Stapel.

Tipp: Bezieht bei der Auswahl eurer Karten die aktuelle Regelkarte mit ein!

Nachdem alle ihre 8 Handkarten festgelegt haben, beginnt das Stichspiel. Wer in der Spielfiguren-Schlange ganz vorne steht, beginnt. Spielt reihum im Uhrzeigersinn je eine Handkarte aus. Die angespielte **Stichfarbe muss bedient werden**, wenn möglich.



Ausnahme: Ein X darf jederzeit gespielt werden, selbst wenn man die Stichfarbe auf der Hand hält. Merkt euch: X zählt nix – es ist keine Zahl, hat keine Farbe und keinen Wert. Wer ein X spielt, kann also nie den Stich machen. Damit quasi „auszusetzen“ bietet euch viele taktische Möglichkeiten. Außerdem beziehen sich einige Regelkarten auf das X und erweitern dessen Funktion.



Nachdem ihr alle je 1 Karte gespielt habt, wird der Stich ausgewertet. Bewegt jetzt eure Lemminge entsprechend der Anweisungen auf der Regelkarte.

Beginnt dabei immer bei der Person, die den Stich gewonnen hat. Solange nicht anders angegeben, ist das die Person, die die höchste Zahl in der Stichfarbe gespielt hat. Danach folgen alle weiteren Personen **im Uhrzeigersinn reihum**.

Wichtig: Legt die gespielten Karten nicht in die Tischmitte, sondern behaltet sie vor euch. Das vereinfacht die Auswertung.

Legt anschließend die gespielten Karten zur Seite. Wer den Stich gewonnen hat, beginnt nun den nächsten und spielt die erste Karte aus. Auf diese Weise spielt ihr nacheinander 8 Stiche. Dann endet der Akt und es werden Siegpunkte verteilt.

BEISPIEL:

1 1\ 2\ 3\ 4\

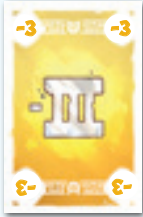
Wer den Stich gewinnt, zieht um den Wert der eigenen Karte.

Wer die zweithöchste Karte in der Stichfarbe spielt, zieht ebenfalls um den Wert der eigenen Karte.

Kleopatra spielte als erste Karte eine **gelbe 5** aus, damit legte sie gelb als Stichfarbe fest. **Nero** gewinnt den Stich, da seine **gelbe 10** die höchste Zahl in der Stichfarbe ist. Der Regelkarte 01 entsprechend zieht er um den Wert seiner Karte, also 10 Felder vorwärts. Danach zieht **Caesar**, der die **gelbe 5** gespielt hat, 5 Felder vorwärts, da seine Karte die zweithöchste Zahl in Stichfarbe ist. Die übrigen Lemminge bewegen sich nicht.

LAUFREGELN

- Solange nicht anders angegeben, muss stets die volle Laufweite gezogen werden. Es ist nicht erlaubt, Bewegung insgesamt oder teilweise verfallen zu lassen.



Die Lemmings bewegen sich meist vorwärts in Richtung Klippe, manchmal aber auch rückwärts (z.B. wenn um den Wert einer negativen Zahl gezogen wird).

- **Achtung: Auf jedem Feld der Strecke darf sich nur eine Figur befinden.** Landet eine Figur auf einem besetzten Feld, dann schubst sie die Figur dort genau 1 Feld weiter. Ist dieses Feld ebenfalls besetzt, entsteht eine Kettenreaktion. Die geschubste Figur schubst die nächste ebenfalls, usw.



- Wird eine Figur über das vorderste Feld der Laufstrecke hinausgezogen oder geschubst, **so stürzt sie von der Klippe!** Der Lemming muss zurück zum Start und stellt sich hinten an die Warteschlange an.



Die Warteschlange:

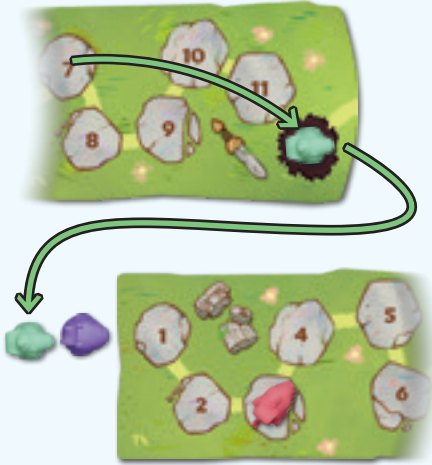
Vor der Strecke können beliebig viele Lemmings in einer Reihe stehen.



Dort wird nicht geschubst. Bewegt sich eine Figur aus der Schlange vorwärts, beginnt sie stets auf Feld 1 der Strecke. Zieht ein Lemming durch eine Rückwärts-Bewegung zurück in den Start, dann stellt die Figur immer auf den letzten Platz der Schlange. Dasselbe geschieht, falls eine Figur innerhalb der Schlange rückwärts zieht.



Landet eine Figur genau auf einem Feld mit **Loch** (oder wird darauf geschubst), dann fällt sie ebenfalls in die Tiefe und kehrt zurück ans Ende der Warteschlange.



! Wichtig: Wer in ein Loch oder von der Klippe fällt, muss sofort 1 Siegpunkt zurück in den Vorrat legen. Hast du keine Punkte mehr wenn du fällst, dann darfst du natürlich trotzdem weiter mitspielen. Dein Lemming muss wie gewohnt zurück zum Start, die Punkte-Strafe entfällt. Du hast schon genug verloren.



Streckenteil 2 🐾: Hier gabelt sich der Weg. Ihr wählt, wo ihr lang ziehen wollt – über das Loch zu laufen ist eine Abkürzung, die euch schneller nach vorne bringt. Wird eine Figur auf Feld 7 vorwärts geschubst, dann wählt die schubsende Person die Richtung aus. Ebenso, wenn eine Figur auf Feld 12 rückwärts geschubst wird. Ins Loch schubsen ist also erlaubt.



ENDE EINES AKTS

Nachdem ihr 8 Stiche gespielt und ausgewertet habt, endet der Akt. Nun werden Siegpunkte verteilt, entsprechend der Platzierung eurer Lemminge. Betrachtet dazu die Wertungstafel:

1. ●●●●	1. ●●●●	1. ●●●●●	1. ●●●●●●
2. ●●	2. ●●	2. ●●●	2. ●●●●
3. ●	3. ●	3. ●●	3. ●●
4. ●	4. ●	4. ●	4. ●
5./6. I	5./6. III	5./6. IIII	5./6. IV

Wer am weitesten vorne steht, erhält so viele Siegpunkte, wie im aktuellen Akt für den 1. Platz angegeben. Die zweite Spielfigur erhält die Punkte für den 2. Platz, usw.

Lemminge in der Warteschlange werden nicht disqualifiziert. Auch sie können für ihre Platzierung Punkte erhalten. Natürlich nur, wenn noch weitere Lemminge hinter ihnen in der Schlange stehen. Achtet daher auf eine klare Reihenfolge!

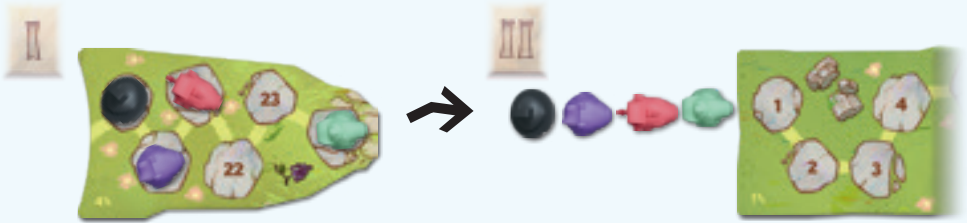
BEISPIEL:



Am Ende von Akt 1 steht **Kleopatra** auf dem ersten Platz, sie erhält 3 Siegpunkte. **Nero** erhält 2 Punkte für den zweiten Platz. **Maximus** und **Hymnia** erhalten für die Plätze drei und vier jeweils 1 Punkt. **Caesar** geht leider leer aus.

VORBEREITUNG DES NÄCHSTEN AKTS

Stell alle Figuren zurück in die Warteschlange. **Behaltet dabei die aktuelle Reihenfolge der Figuren bei.** Wer also im letzten Akt den 1. Platz belegte, führt die Schlange an und beginnt den nächsten Stich.



Mischt alle ausgespielten Karten zurück in den Stapel und teilt jeder Person 12 neue Karten aus.

Zuletzt dreht ihr die gespielte Regelkarte wieder auf die Rückseite. Der Vorhang schließt sich über diesen Akt. Deckt die nächste Regelkarte auf – der nächste Akt kann beginnen!

SPIELENDE

Nach dem 4. Akt endet das Spiel. **Zählt eure Siegpunkte. Wer die meisten hat, gewinnt!** Bei Gleichstand gewinnt die Person mit der besseren Platzierung im letzten Akt.

KLEOPATRA	5	5	3	
NERO	5	5	3	
MAXIMUS	3	3	3	1
HYMNIA	3	2	2	

4. Akt Platzierung:

1. [Figur]
2. [Figur]
3. [Figur]
4. [Figur]

IV

VARIANTE FÜR 2 BIS 3 PERSONEN

Ihr könnt das Spiel mit leichten Änderungen auch zu zweit spielen. Diese Variante eignet sich ebenfalls, um das Spiel zu dritt noch interaktiver zu gestalten, da mehr Lemminge auf dem Spielfeld unterwegs sind:

Bei Spielbeginn wählt jede Person 2 Lemminge, stellt aber nur 1 davon in die Warteschlange. Den ersten Akt spielt und wertet ihr wie gewohnt. Lasst eure Lemminge danach aber an ihrer Position auf der Strecke stehen und dreht die zugehörigen Charakter-Karten seitlich. Falls ihr für den nächsten Akt Spielplanteile mit Lemmingen darauf umdrehen müsst, dann hebt die Figuren kurz an und stellt sie nach dem Umdrehen zurück an dieselbe Position.

Den zweiten Akt spielt ihr mit eurer zweiten Figur, die ihr nun in die Warteschlange stellt (Wer Akt 1 gewonnen hat, steht vorne).

Die Lemminge auf der Strecke nehmen weiterhin am Spiel teil – ihr könnt sie schubsen, jedoch nicht ziehen. Ihr bewegt immer nur eure aktiven Lemminge, solange eine Regelkarte nicht explizit etwas anderes angibt.

Wichtig: Am Ende des Aktes wertet ihr alle 4 bzw. 6 Lemminge, entsprechend ihrer Positionen. Betrachtet dazu die Wertungstafel, als ob zu viert bzw. sechst spielen würdet. Ihr erhaltet ab Akt 2 entsprechend Siegpunkte für beide eurer Lemminge.

In den Akten 3 und 4 wählt ihr frei aus, welchen eurer beiden Lemminge ihr spielen wollt. Den anderen lasst ihr auf der Strecke stehen. Dreht immer die Charakter-Karten seitlich, die gerade Pause machen, so könnt ihr euch besser merken, welche Figur ihr pro Akt bewegt.



Häufige Fragen

1: Was gilt als Stichfarbe, wenn die erste gespielte Karte eines Stichs ein X ist? Noch nichts. Die erste Person im Uhrzeigersinn, die eine Zahl spielt, legt dann mit ihrer Karte die Stichfarbe fest.

2: Was, wenn alle Personen in einem Stich ein X spielen?
Dann gewinnt niemand den Stich. Wer den letzten Stich begonnen hat, beginnt auch den nächsten.

3: Wenn ich eine Farbe nicht auf der Hand habe, muss ich dann ein X spielen?
Nein, wenn du die Stichfarbe nicht bedienen kannst, darfst du jede beliebige Karte spielen.

4: Kann auch rückwärts geschubst werden?
Ja. Zieht dein Lemming rückwärts auf ein besetztes Feld, dann schubst du die dortige Figur ebenfalls ein Feld rückwärts.

5: Gilt die Warteschlange vor der Strecke auch als „Feld“? Kann ich dorthin zurück ziehen?
Nein, die Warteschlange gilt nicht als Feld. Dein Lemming kann die Spielstrecke jedoch durchaus wieder verlassen, z.B. wenn er auf Feld 1 steht und durch eine gespielte Minuszahl rückwärts zieht. In so einem Fall
– und auch wenn du innerhalb der Warteschlange rückwärts ziehen würdest
– stellst du deine Figur immer ganz hinten an die Schlange an.

6: Was mache ich, wenn mein Lemming auf „das nächste besetzte Feld“ vor oder hinter sich springen soll, dort aber keine besetzten Felder sind?
Dann bewegt sich dein Lemming nicht.

Beachte, dass die Warteschlange kein Feld ist (siehe Frage 5), du durch eine solche Anweisung also nie zurück im Start landest.

7: Kann es passieren, dass sich mein Lemming innerhalb eines Stichs mehrfach bewegt?
Ja. Beispielsweise in Regelkarte 03: Wer den Stich gewinnt, zieht um den Wert der eigenen Karte. Danach zieht der Lemming, der am weitesten hinten steht, um den Wert der eigenen Karte. Falls du den Stich gewinnst, nach dem Ziehen aber immer noch am weitesten hinten stehst, dann ziehst du erneut um denselben Wert.

8: Mein Lemming ist mit einer hohen Zahl über die Klippe hinaus gezogen. Darf ich den restlichen Wert vom Start weiter ziehen?
Nein, wenn du von der Klippe stürzt, verfällt die übrige Bewegung. Falls die Regelkarte deinen Lemming jedoch erneut ziehen lässt (siehe Frage 7), führst du dies wie gewohnt aus.

9: Wir sind auf einen unlösbaren Sonderfall gestoßen. Was tun?
Macht es wie die alten Römer und stimmt demokratisch ab. Führt das zu keiner Einigung, dann könnt ihr euch beispielsweise in der Arena duellieren.

Autor: Marco Teubner
Redaktion: Daniel Greiner
Illustration: Cam Kendall
Art Direction: Sophie Wegwart, Jannik Stegen
Grafikdesign: Christopher Chaffee
Technische Entwicklung: Tobias Kesselring
© 2026
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service