

FORBIDDEN JUNGLE™



ENTKOMMT GEMEINSAM DER GEFAHR

EINFÜHRUNG

Mit eurer Rakete fliegt ihr von eurem letzten „Forbidden“-Abenteuer durch das All. Doch langsam geht euch der Treibstoff zu Ende. Mit Ach und Krach landet eure Rakete auf einem rätselhaften, verlassenem Raumhafen auf einem weit entfernten Mond.

Vieles ist hier inzwischen überwuchert von Ranken, Büschen und Bäumen, zwischen denen rostige Maschinen hervorragen. In diesem Dschungel wimmelt es nur so von spinnenartigen Aliens, die euch Eindringlinge nicht gerade willkommen heißen. Euch wird schnell klar, warum dieser Raumhafen verlassen ist: Ganze Teile davon versinken einfach so im Boden – und bald auch eure Rakete!

Doch es gibt noch Hoffnung: Zum Glück funktionieren viele der Maschinen hier noch. Wenn es euch gelingt, die vier leuchtenden Kristalle zu finden und an ein Portal zu schieben, aktiviert es sich und bringt euch vielleicht auf einen sicheren Planeten ...

Schafft ihr gemeinsam die Flucht aus dem Verbotenen Dschungel?

MATERIAL



20 Eier



15 Larven



12 Aliens



13 Ausrüstungs-
karten



17 Gefahren-
karten



6 Figuren



6 Zeiger



24 Plättchen



1 Gefahrenleiste
mit Standfuß



5 Spielhilfen



6 Rollenkarten



24 Netze



3 Raumhafen-
karten



ANLEITUNG

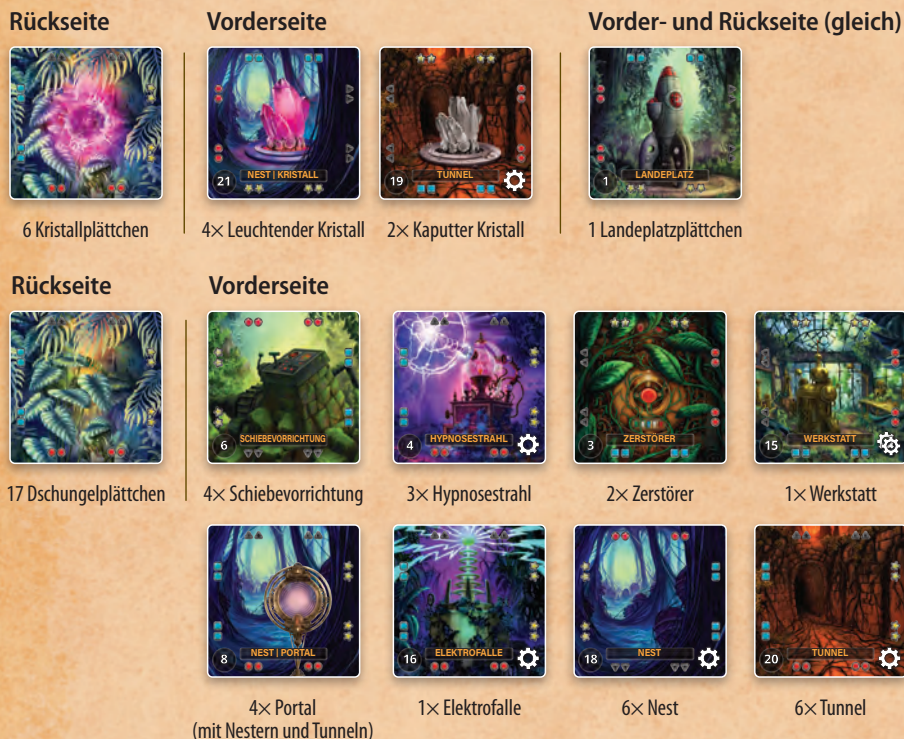
SPIELAUFBAU

1. PLÄTTCHEN VORBEREITEN

Seht euch die **24 Plättchen** an, damit ihr wisst, was sich auf deren Vorder- und Rückseiten befindet.

Legt den **Landeplatz** (Plättchen Nr. 1) beiseite. Legt alle anderen Plättchen mit der Rückseite nach oben und mischt sie.

Wichtig: Sobald die Plättchen verdeckt liegen, dürft ihr die Vorderseiten nicht mehr ansehen.



2. DSCHUNGEL AUSLEGEN

Legt die **Plättchen** verdeckt aus, wie abgebildet. Ihre Ausrichtung spielt keine Rolle. Das Feld in der Mitte bleibt frei. Der **Landeplatz** (gleiche Vorder- und Rückseite) bildet dabei die untere Spitze.

Das ist der **Dschungel**. Im Laufe des Spiels bewegt ihr eure Figuren über dieses Spielfeld und verschiebt die Plättchen.



Kristall ist nicht gleich Kristall:
Die 6 Kristallplättchen zeigen auf der Vorderseite entweder Leuchtende oder Kaputte Kristalle (dazu später mehr).

Landeplatz

3. EIER, LARVEN, ALIENS

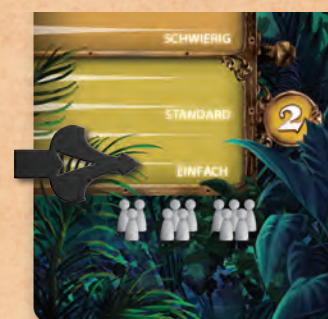


Legt **3 Eier**, **3 Larven** und **3 Aliens** auf die hier gezeigten Plättchen. Legt die übrigen Eier, Larven und Aliens sowie die **Netze** als Vorrat bereit.

4. SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN

Nehmt die **Gefahrenleiste** und dreht sie auf die Seite für eure Personenzahl (2 Personen oder 3–5 Personen). Klemmt einen **Zeiger** links an die Gefahrenleiste und wählt einen Schwierigkeitsgrad: Einfach, Standard, Schwierig oder Legendar. Schiebt den Zeiger auf die entsprechende weiße Linie.

Erste Partie: Wählt am besten den Schwierigkeitsgrad „Einfach“.

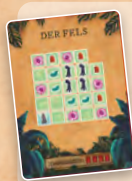


5. KARTEN SORTIEREN

Sortiert die **Karten** nach ihrer Art. Mischt die Ausrüstungs- und Gefahrenkarten getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel bereit. Legt die Rollenkarten und Spielhilfen bereit.



Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad erhöhen oder senken, indem ihr zu Beginn einen alternativen Aufbau (von einer anderen Raumhafenkarte) wählt.



6. ROLLEN VERTEILEN, FIGUREN PLATZIEREN



Mischt die 6 **Rollenkarten** und zieht verdeckt je 1 Karte, um zu bestimmen, welchen **Abenteurer** ihr spielt. Nehmt euch auch jeweils einen **Zeiger**. Klemmt ihn links an eure Karte, auf die oberste Linie, um eure Lebenspunkte anzuzeigen. (Ausnahme: Die Chemikerin hat keine Lebenspunkte und braucht keinen Zeiger.)

Lest laut vor, welche Fähigkeit ihr habt (siehe „Die Abenteurer“, S. 8).

Nehmt euch jeweils eine **Spielhilfe**. Darauf findet ihr eine Übersicht aller Plättchen.

Nehmt euch die **Figur** in eurer Farbe und stellt sie auf den **Landeplatz**. Legt ungenutzte Rollenkarten und Figuren zurück in die Schachtel.



SPIELZIEL

Um zu gewinnen, müsst ihr ein Portal finden und es aktivieren. Dafür müsst ihr mit einigen der Maschinen an alle 4 Seiten des Portals einen Leuchtenden Kristall schieben. Sobald ihr das geschafft habt, versammelt euch alle auf dem Portal, befreit es von sämtlichen Eiern, Larven und Aliens und entkommt aus dem Dschungel.

SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Wer von euch zuletzt ein Netz berührt hat, beginnt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. NUTZE BIS ZU 4 AKTIONEN
2. ZIEHE GEFAHRENKARTEN

Eine Übersicht deines Zuges findest du auf der Rückseite deiner Rollenkarte.

1. NUTZE BIS ZU 4 AKTIONEN

In deinem Zug darfst du 0 bis 4 Aktionen nutzen. Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge und auch mehrmals nutzen. Sprich dich am besten mit den anderen ab, welche Aktionen gerade sinnvoll sind. Du hast folgende Aktionen zur Auswahl:

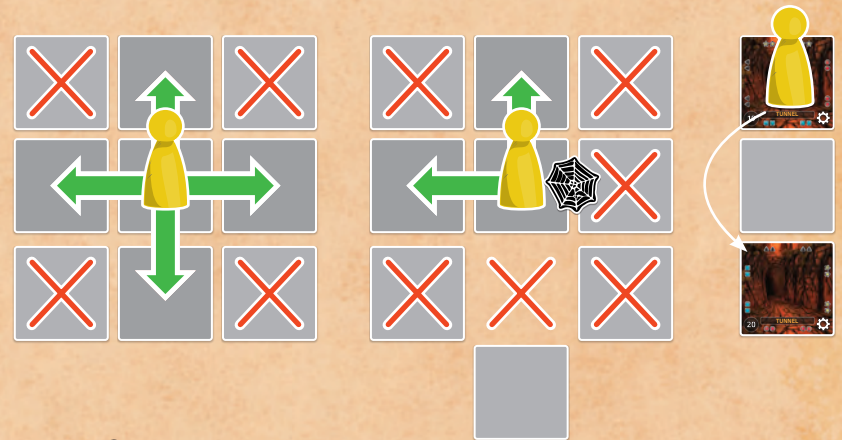
- **Bewegen**
- **Erkunden**
- **Entfernen**
- **Maschine aktivieren**

• **Bewegen**

Für 1 Aktion: Bewege deine Figur auf ein angrenzendes Plättchen **oder** von einem Tunnel auf einen anderen Tunnel (siehe S. 5).

Du kannst dich immer nur senkrecht oder waagrecht bewegen. Du kannst dich **nicht** über Netze bewegen und du kannst dich nicht auf oder über freie Felder bewegen, auf denen kein Plättchen liegt.

Angrenzend: Plättchen gelten immer nur senkrecht und waagrecht als angrenzend (nicht diagonal).



• **Entfernen**

Für 1 Aktion: Lege 1 Netz, 1 Ei, 1 Larve oder 1 Alien von deinem Plättchen zurück in den Vorrat.

• **Erkunden**

Für 1 Aktion: Falls deine Figur auf einem verdeckten Plättchen steht, auf dem keine Eier, Larven, Aliens oder Netze sind, decke es auf. Drehe es nach dem Aufdecken so, dass die Schrift wie auf dem Landeplatz (bzw. auf den anderen aufgedeckten Plättchen) ausgerichtet ist.

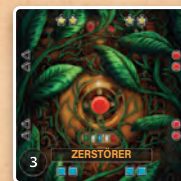
Zeigt das Plättchen ein Ausrüstungssymbol (⚙️), ziehe 1 Ausrüstungskarte vom Stapel (siehe S. 5).

Aufgedeckt ist aufgedeckt: Du kannst eine **ERKUNDEN**-Aktion nicht rückgängig machen – sobald du ein Plättchen aufgedeckt hast, bleibt es aufgedeckt und du hast 1 deiner Aktionen dafür verbraucht.

• **Maschine aktivieren**

Manche Plättchen zeigen auf der Vorderseite eine Maschine.

Für 1 Aktion: Falls deine Figur auf einer Maschine steht, nutze ihren Effekt. Es gibt 4 verschiedene Arten von Maschinen:



SCHIEBEVORRICHTUNG (4× im Spiel)

Schiebe 1 **beliebiges** Plättchen beliebig viele freie Felder weit in gerader Linie nach oben, unten, links oder rechts, sodass es danach an mind. 1 Plättchen angrenzt. Alle Figuren, Eier, Larven und Aliens auf diesem Plättchen bleiben darauf. Sind Netze auf dem Plättchen, entferne sie (sie kommen zurück in den Vorrat).

Wichtig: Nachdem du ein Plättchen verschoben hast, muss es an mind. 1 Plättchen angrenzen. Es ist aber erlaubt, dass andere Plättchen danach an kein Plättchen mehr angrenzen.



Beispiel: Die gelbe Figur nutzt 1 Aktion, um die **Schiebevorrichtung**, auf der sie steht, zu aktivieren. Sie möchte den **Zerstörer** verschieben. Zuerst legt sie alle Netze darauf zurück in den Vorrat (sie zerreißen beim Verschieben). Dann schiebt sie den **Zerstörer** 2 Felder weit nach unten, sodass er an den **Tunnel** angrenzt. Sie hätte ihn nicht weiter nach unten schieben können, weil er dann nicht an ein Plättchen angegrenzt hätte. Der **Hypnosestrahl** oben grenzt dadurch an kein Plättchen mehr an – was erlaubt ist!

ZERSTÖRER (2× im Spiel)

Entferne 1 beliebiges Plättchen und alle Netze, Eier, Larven und Aliens darauf (sie kommen zurück in den Vorrat). Du kannst kein Plättchen entfernen, auf dem ein Abenteuerer steht. Du darfst auch verdeckte Plättchen entfernen, aber Achtung: Entferne nicht aus Versehen ein Plättchen, das ihr zum Gewinnen braucht! (Ihr braucht alle 4 **Leuchtenden Kristalle** und 1 **Portal**.)



VORHER

NACHHER

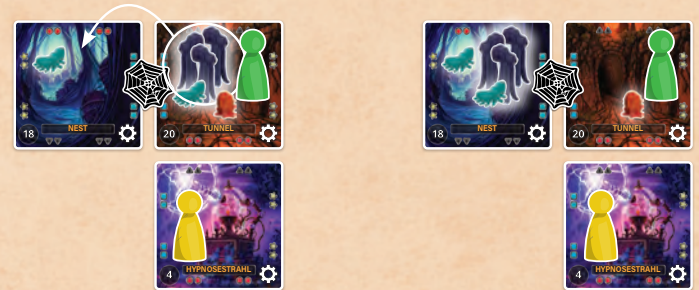
Beispiel: Die blaue Figur nutzt 1 Aktion, um den **Zerstörer** zu aktivieren, auf dem sie steht. Sie entfernt 1 Plättchen mit 3 Netzen, 2 Eiern, 3 Larven und 3 Aliens darauf.

WAS, WENN EIN PLÄTTCHEN AN KEIN PLÄTTCHEN MEHR ANGRENZT?
Es ist normal, dass im Spielverlauf einige Plättchen an kein Plättchen mehr angrenzen. Ihr könnt euch noch auf sie bewegen bzw. von ihnen wegbewegen, falls auf ihnen ein **Tunnel** ist, ihr die Ausrüstungskarte **Jetpack** nutzt oder ihr eine **Schiebevorrichtung** aktiviert, um die Plättchen so zu verschieben, dass sie wieder an andere Plättchen angrenzen.

HYPNOSESTRAHL (3× im Spiel)

Versetze alle Larven und Aliens von 1 beliebigen Plättchen auf ein angrenzendes Plättchen **oder** von 1 beliebigen Tunnel auf einen anderen Tunnel (siehe S. 5).

Du musst alle Larven und Aliens auf dasselbe Plättchen versetzen. Sie dürfen sich dabei auch über Netze bewegen. Du kannst aber keine Eier oder Abenteuerer bewegen.



VORHER

NACHHER

Beispiel: Die gelbe Figur nutzt 1 Aktion, um den **Hypnosestrahl** zu aktivieren, auf dem sie steht. Sie bewegt 1 Larve und die 3 Aliens vom **Tunnel** auf das angrenzende **Nest**. Das Ei und die grüne Figur, die auch auf dem Tunnel sind, bleiben dort.



PORTAL (4× im Spiel)

Prüfe, ob alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- An alle 4 Seiten dieses Portals grenzt ein **Leuchtender Kristall** an.
- Auf diesem Portal sind keine Eier, Larven oder Aliens.
- Alle eure Figuren sind auf diesem Portal.

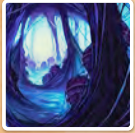
Falls ja, nutze 1 Aktion, um das Portal zu aktivieren.

Nur so entkommt ihr aus dem Dschungel und gewinnt das Spiel!



Beispiel: Die blaue Figur nutzt 1 Aktion, um das **Portal** zu aktivieren. Es grenzen alle 4 **Leuchtenden Kristalle** an dieses Portal an, alle Figuren sind auf diesem Portal und es sind keine Eier, Larven oder Aliens darauf. Ihr schafft es also, aus dem Dschungel zu entkommen, und gewinnt!

MERKMALE DER PLÄTTCHEN



NEST (6× im Spiel)

Auf Nestern werden oft **Eier** erscheinen.
(Siehe „2. Ziehe Gefahrenkarten“, S. 6)



TUNNEL (6× im Spiel)

Tunnel sind Abkürzungen im Dschungel, die alle miteinander verbunden sind. Ihr könnt euch mit der BEWEGEN-Aktion von einem aufgedeckten Tunnelplättchen auf ein anderes aufgedecktes Tunnelplättchen bewegen. Auf Tunneln werden oft **Larven** erscheinen.

(Siehe „2. Ziehe Gefahrenkarten“, S. 6)



PORTAL (4× im Spiel)

Ihr braucht ein Portal, an das 4 Leuchtende Kristalle angrenzen, um zu gewinnen.

Auf Portalen werden oft **Aliens** erscheinen.
(Siehe „2. Ziehe Gefahrenkarten“, S. 6)



LEUCHTENDER KRISTALL (4× im Spiel)

Um zu gewinnen, müsst ihr dafür sorgen, dass die 4 Leuchtenden Kristalle an ein Portal angrenzen.



KAPUTTER KRISTALL (2× im Spiel)

Kaputte Kristalle sind ... kaputt. Sie leuchten nicht und haben keinen Nutzen.



ELEKTROFALLE (1× im Spiel)

Werden Larven oder Aliens auf dieses Plättchen bewegt, entferne sie (sie kommen zurück in den Vorrat).



AUSRÜSTUNG (10× im Spiel)

Deckst du mit der ERKUNDEN-Aktion ein Plättchen auf, das ein Ausrüstungssymbol zeigt, ziehe 1 Ausrüstungskarte vom Stapel. Lege sie offen vor dich und lies sie am besten laut vor.

Es gibt kein Kartenlimit. Du kannst beliebig viele Karten vor dir liegen haben.

Das Plättchen **Werkstatt** zeigt 2 Ausrüstungssymbole. Du ziehst also 2 Ausrüstungskarten.

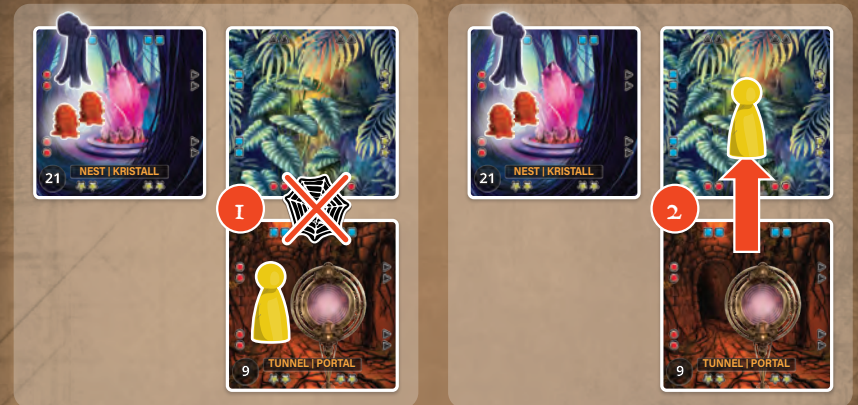


AUSRÜSTUNG TEILEN

Ihr dürft einander jederzeit Ausrüstungskarten geben, falls eure Figuren auf demselben Plättchen sind. **Das zählt nicht als Aktion.**

BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG

Die gelbe Figur nutzt 4 Aktionen:



- 1 Mit der **ENTFERNEN**-Aktion entfernt sie das Netz auf ihrem Plättchen, das ihr den Weg nach oben versperrt.
- 2 Mit der **BEWEGEN**-Aktion bewegt sie sich nach oben auf das angrenzende Plättchen.



- 3 Mit der **ERKUNDEN**-Aktion deckt sie das Plättchen auf, auf dem sie steht: Es ist eine **Schiebevorrichtung**.
- 4 Mit der **MASCHINE AKTIVIEREN**-Aktion schiebt sie 1 Plättchen und alles darauf nach unten.

Dadurch grenzt jetzt 1 Leuchtender Kristall an ein Portal an!

Ausrüstung nutzen: Eine Ausrüstungskarte kann nur von der Person genutzt werden, die sie besitzt. Auf den Ausrüstungskarten ist angegeben, wann diese genutzt werden dürfen. Die meisten Ausrüstungskarten dürft ihr zwar jederzeit nutzen, ihr könnt sie aber **nicht** nutzen, während ihr eine Gefahrenkarte ausführt (Ausnahme hiervon ist die Kombination „Einsturz“ und „Jetpack“, S. 6).

2. ZIEHE GEFAHRENKARTEN

Jetzt ist der Dschungel an der Reihe! Ziehe so viele Gefahrenkarten vom Stapel, wie eure aktuelle Gefahrenstufe zeigt. Ihr erkennt sie an der Zahl rechts neben dem Bereich mit dem Zeiger auf der Gefahrenleiste.

Ziehe die Karten einzeln nacheinander und führe sie sofort aus. Wirf sie anschließend auf einen offenen Abwurfstapel ab.

Sie bringen unter anderem Eier, Larven, Aliens oder Netze ins Spiel.

Hinweis: Ihr dürft die Gefahrenkarten im Abwurfstapel jederzeit ansehen.



Achtet immer darauf, wie viele Eier, Larven, Aliens und Netze bereits im Dschungel sind. Müsst ihr welche auf Plättchen legen und könnt ihr das nicht, weil nicht genügend im Vorrat sind, **habt ihr sofort verloren!** **Achtung:** Ausrüstungskarten können während dem Ausführen einer Gefahrenkarte nicht gespielt werden.



Larven und Aliens bewegen sich und die Aliens greifen an!

(4× im Spiel, je 1× pro Farbe)

Bewege jede Larve und jedes Alien 1 Plättchen weit in die Richtung, die die Farbe auf der Karte vorgibt. Die Richtung wird durch die Farbe auf den Plättchenrändern bestimmt, auf denen die jeweiligen Larven und Aliens stehen. Grenzt in dieser Richtung kein Plättchen an, bewegen sie sich nicht. Die

Reihenfolge, in der du sie bewegst, spielt keine Rolle. Larven und Aliens **dürfen sich immer über Netze bewegen**, aber **können sich nicht auf oder über freie Felder bewegen**.

Nachdem du alle Larven und Aliens bewegt hast, greift jedes Alien alle Abenteurer auf seinem Plättchen an. Wirst du angegriffen, verlierst du 1 Lebenspunkt pro Angriff und schiebst den Zeiger auf deiner Rollenkarte entsprechend herunter. Schiebst du ihn auf den Totenkopf, stirbst du und **ihr habt sofort verloren!**

Wichtig: Es greifen immer alle Aliens an, auch die, die sich nicht bewegen konnten!



Aliens spinnen Netze

(4× im Spiel, je 1× pro Farbe)

Lege so viele Netze auf jedes Plättchen, wie Aliens darauf sind. Lege sie auf die Kante des Plättchens, die der Farbe auf der Karte entspricht. Lege Netze immer so, dass sie auch halb auf dem angrenzenden Plättchen liegen. Grenzt an dieser Seite kein Plättchen an, lege keine Netze.

Liegt auf dieser Kante bereits ein Netz, lege die neuen Netze einfach oben drauf!



Aliens legen Eier (1× im Spiel)

Lege so viele Eier auf jedes Plättchen, wie Aliens darauf sind.

Beispiel: Sind 4 Aliens auf einem Plättchen, lege 4 Eier auf dieses Plättchen.



Larven schlüpfen (1× im Spiel)

Ersetze jedes Ei durch eine Larve.

(Die Eier kommen zurück in den Vorrat.)



Larven wachsen (1× im Spiel)

Ersetze jede Larve durch ein Alien.

(Die Larven kommen zurück in den Vorrat.)



Eier entdeckt (1× im Spiel)

Lege 1 Ei auf jedes Nest.



Larven entdeckt (1× im Spiel)

Lege 1 Larve auf jeden Tunnel.



Aliens entdeckt (1× im Spiel)

Lege 1 Alien auf jedes Portal. (Sie greifen nicht an.)

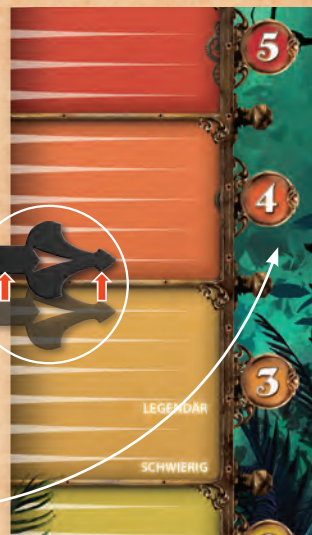


Einsturz (1× im Spiel)

Entferne das Plättchen mit der **niedrigsten Zahl** und alle Eier, Larven, Aliens und Netze darauf (sie kommen zurück in den Vorrat). Ist dein Abenteurer darauf, bewege ihn sofort auf ein angrenzendes Plättchen. Gibt es kein angrenzendes Plättchen, musst du die Ausrüstungskarte **Jetpack** nutzen, um deinen Abenteurer auf ein anderes Plättchen zu stellen. Kannst du das nicht, stirbst du und **ihr habt sofort verloren!**

Kein Ausweg: Wurden alle 4 Portale oder 1 Leuchtender Kristall entfernt, könnt ihr das Spiel nicht mehr gewinnen und **ihr habt sofort verloren**.





Gefahr steigt (1× im Spiel)
Schiebe den Zeiger auf der Gefahrenleiste 1 Linie nach oben. Steigt dadurch eure Gefahrenstufe, zieht ihr ab dem nächsten Zug immer die höhere Anzahl Gefahrenkarten.

Gefahr steigt & mischen (1× im Spiel)
Schiebe den Zeiger auf der Gefahrenleiste 1 Linie nach oben. Mische dann diese Karte zusammen mit allen Gefahrenkarten im Abwurfstapel und lege sie verdeckt **unter** den Gefahrenstapel.

SPIELLENDE

GEWINNEN

Um zu gewinnen, musst du auf einem **Portal** die **MASCHINE AKTIVIEREN**-Aktion nutzen. Vorher müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- **An alle 4 Seiten dieses Portals grenzt ein Leuchtender Kristall an.**
- **Auf diesem Portal sind keine Eier, Larven oder Aliens.**
- **Alle eure Figuren sind auf diesem Portal.**

Dann habt ihr das Portal in Gang gebracht und gewinnt!

VERLIEREN

Ihr könnt das Spiel auf 5 Arten verlieren – ihr habt sofort verloren, falls 1 der folgenden Punkte eintritt:

1. **Die Aliens überrennen euch:** Ihr müsst 1 Ei, 1 Larve, 1 Alien oder 1 Netz auf ein Plättchen legen und könnt das nicht, weil es davon im Vorrat nichts mehr gibt.
2. **Es wird zu gefährlich:** Die Gefahr steigt und ihr müsst den Zeiger von der obersten Linie der Gefahrenleiste auf den Totenkopf bewegen.
3. **Der Tod holt euch:** Ein Abenteurer stirbt.
4. **Ihr versinkt im Boden:** Du bist auf einem Plättchen, das durch die Gefahrenkarte **Einsturz** entfernt wird, es gibt kein angrenzendes Plättchen, auf das du dich bewegen kannst, und du kannst kein **Jetpack** nutzen.
5. **Kein Ausweg:** Es wurden alle 4 Portale oder 1 Leuchtender Kristall entfernt.

NÄCHSTE PARTIE

Habt ihr gewonnen, spielt das nächste Mal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad. Spielt auch mal mit anderen Abenteurern!

ANDERE RAUMHÄFEN

Um das Spiel noch abwechslungsreicher oder in einer anderen Schwierigkeitsstufe zu gestalten, könnt ihr eine der doppelseitigen Raumhafenkarten nutzen und so den Dschungel anders aufbauen. Werdet ihr es jedes Mal schaffen, aus dem Dschungel zu entkommen?

DANKSAGUNG

Wir freuen uns, dass wir mit diesem großartigen Spiel die von Matt Leacock erdachte "Forbidden"-Reihe fortsetzen können. Dieses Spiel enthält bekannte Elemente, wie den kooperativen Spielmodus und das modulare Spielfeld, und bietet gleichzeitig völlig neue und andere Erlebnisse als die bisherigen Teile dieser Reihe.

Wir hoffen, ihr habt genauso viel Spaß daran wie wir!

Autor: **Matt Leacock**

Cover und Illustrationen: **CB Canga**

Grafik: **Mitch Morris**

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: **Anatol Dündar**

Übersetzung: **Translation Circus**

(**Lisa Prohaska, Janina Wittmann**)

Lektorat: **Compas Übersetzungen GmbH**



DIE ABENTEURER



NAVIGATORIN

Für 1 Aktion darfst du 1 anderen Abenteurer wählen und ihn bis zu 2 Plättchen weit bewegen. Tunnel und die Fähigkeiten der anderen Abenteurer dürfen wie üblich genutzt werden.

- Der Entdecker darf sich bis zu 4 Plättchen weit bewegen.
- Der Höhlenforscher darf sich von einem Tunnel auf ein beliebiges anderes Plättchen bewegen.
- Die Ärztin darf 1 Abenteurer von ihrem Plättchen mitnehmen – das darf auch die Navigatorin sein!

ENTDECKER

Für 1 Aktion darfst du dich 2x bewegen.



ÄRZTIN

Bewegst du dich, darfst du 1 Abenteurer von deinem Plättchen mitnehmen.

Für 1 Aktion darfst du bei dir oder 1 Abenteurer auf deinem Plättchen alle Lebenspunkte wiederherstellen.

HÖHLENFORSCHER

Bewegst du dich, darfst du dich von einem Tunnel auf ein beliebiges anderes Plättchen bewegen (aufgedeckt oder verdeckt).



BIOLOGE

Für 1 Aktion darfst du alle Larven und Aliens von deinem Plättchen entfernen.

CHEMIKERIN

Für 1 Aktion darfst du alle Netze **oder** alle Eier von deinem Plättchen entfernen. Außerdem können dich Aliens nicht angreifen.



DIE ALIENS

Der verlassene Raumhafen wird von einer Horde spinnenartiger Aliens bewohnt, die nicht allzu erfreut sind, dass ihr in ihr Zuhause eingedrungen seid.



EIER

Eier können sich nicht bewegen und sind harmlos, bis aus ihnen etwas schlüpft, und zwar ...



LARVEN

Larven sind auch noch ziemlich harmlos. Anders als Eier können sie sich bewegen. Doch sie wachsen und werden gefährliche ...



ALIENS

Aliens können viele, dicke Netze spinnen, mit denen sie euch den Weg versperren. Sie legen auch Eier und können sich so rasant vermehren, wenn ihr nicht aufpasst. Doch das Schlimmste ist, dass sie euch angreifen, und in großen Mengen ist ihr Gift tödlich.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zu dieser Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.



Art.-Nr. 49458

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.SchmidtSpiele.de
www.SchmidtSpiele-Shop.de
Änderungen vorbehalten.



© 2023 Licensed with permission by Gamewright, a division of Ceaco, Inc.

