



# SPACE ESCAPE™



MATT LEACOCK



## Spielanleitung

In einer Raumstation irgendwo im Weltall sind die fleißigen Nacktmull-Astronauten bei der Arbeit.

Eines Morgens wird ihr Frieden jäh gestört, als die Alarmsirenen ertönen – **EINDRINGLINGE!** Schlangen haben sich in der Station eingenistet und kriechen frei herum! Die Nacktmulle schweben in großer Gefahr – könnt ihr sie retten?

Können du und deine Mitspieler die Nacktmulle beim Einsammeln ihrer Notfallsausrüstung unterstützen? Schafft ihr es gemeinsam zur Rettungskapsel, bevor die Zeit abläuft?

### HAST DU'S GEWUSST?

Die Nagetiere im Spiel «Space Escape» sind Nacktmulle. Nacktmulle leben zusammen in einer Kolonie mit einer Königin, ein paar Brüterinnen und Hunderten von Arbeitern. Diese Art von sozialer Zusammenarbeit ist sehr selten bei den Säugetieren! Der einzige Feind des Nacktmulls ist die Schlange.



### INHALT



1 Spielplan



4 Nager mit Rucksack zum Einsammeln der Ausrüstung



4 Erste-Hilfe-Koffer



12 Schlangen-Chips, je 3 Stück in 4 Farben



46 Karten



1 Umschlag mit der Herausforderung

**WICHTIG!** Nicht öffnen, bevor du diese Anleitung gelesen hast.







4 Ausrüstungs-Plättchen: Essen, Zahnbürste, Karte, Klebeband

### ZIEL DES SPIELS

SPACE ESCAPE ist ein kooperatives Spiel. Alle Spieler müssen zusammenarbeiten, um die vier Ausrüstungs-Plättchen einzusammeln und in die Rettungskapsel zu kommen.

Passiert jedoch eines der folgenden Dinge, habt ihr gemeinsam verloren.

-  Ein Nager wurde zum zweiten Mal von einer Schlange gebissen.
-  Ein Nager rutscht einen Luftschacht hinunter, der im Weltall endet.
-  Eine Schlange klettert die Leiter hoch und betritt die Rettungskapsel.
-  Euch gehen die Karten aus und ein Spieler kann in seinem Zug keine Karte mehr spielen.



## SPIELVORBEREITUNG



### 1 SPIELPLAN IN DIE TISCHMITTE LEGEN

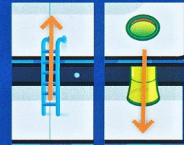
### 2 FIGUR UND ERSTE-HILFE-KOFFER AUSWÄHLEN

Jeder Spieler wählt eine Nager-Figur und stellt sie auf das Startfeld ihrer Farbe. Daneben legt er den gleichfarbigen Erste-Hilfe-Koffer. Nicht verwendete Figuren und Erste-Hilfe-Koffer kommen zurück in die Schachtel.



**Spielt ihr zu zweit,** sucht euch zwei Farben aus, deren Startfelder sich auf dem Spielplan gegenüberliegen.

Die Weltraumstation der Nager hat 5 Stockwerke. Luftschächte und Leitern verbinden diese Stockwerke. Die einzigen beiden Möglichkeiten für Nager und Schlangen, von einem Stockwerk zu einem anderen zu kommen, sind das **Hochklettern auf einer Leiter** und das **Herunterrutschen durch einen Luftschacht**. Nager und Schlangen gehen niemals Leitern herunter und klettern niemals Luftschächte hinauf.



### 3 AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE AUF IHRE FELDER

Legt die vier Ausrüstungs-Plättchen auf die entsprechenden Spielplanfelder.



### ERSTE-HILFE-KOFFER

Jeder Nager hat Zugang zu einem Erste-Hilfe-Koffer, der ein Gegengift gegen einen Schlangenbiss enthält. Wenn ein Nager zum ersten Mal von einer Schlange gebissen wird, stellt die Figur zurück auf ihr Startfeld und legt den Erste-Hilfe-Koffer dieser Figur zurück in die Schachtel. Das Gegengift ist damit aufgebraucht! Der Nager spielt weiter mit, aber wenn er nochmal gebissen wird, haben alle Spieler die Partie verloren!



### 4 LEGE 4 SCHLANGEN AUF IHRE FELDER



Legt je einen Schlangen-Chip in den vier Farben auf das gleichfarbige Schlangenfild. Von diesen Feldern aus starten die Schlangen. Ihr habt von jeder Farbe zwei Schlangen-Chips übrig, die ihr neben den Spielplan legt – sie werden erst später gebraucht.

### 5 GIB JEDEM SPIELER 1 KARTE

Mischt die Karten und gebt jedem Spieler eine Karte, die er offen vor sich hinlegt. Die übrigen Karten legt ihr als verdeckten Stapel neben den Spielplan.



### 2 SPIELER

Nehmt diese 3 Karten aus dem Spiel, bevor ihr eine Partie mit nur 2 Spielern spielt. Dann sind nur noch 43 Karten im Spiel.



## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach sind die Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Jeder Zug besteht aus drei Schritten:

### 1 SPIEL DEINE KARTE

Ziehe Nager und Schlangen, wie auf der Karte gezeigt.

### 2 WIRF DEINE KARTE AB

Lege deine Karte auf den Ablagestapel.

### 3 NIMM DIR EINE NEUE KARTE

Nimm dir die oberste Karte vom Nachziehstapel und lege sie offen vor dich hin. Wenn es keine Karten mehr zum Nachziehen gibt und ihr das Spiel nicht mit den Karten gewinnen könnt, die noch bei euch liegen, habt ihr das Spiel gemeinsam verloren.

## Die Bedeutung der Karten

Die Bilder auf jeder Karte zeigen dir, wie du Nager und/oder Schlangen ziehen musst. Befolge zunächst die Anweisungen auf der oberen Hälfte und danach die Anweisungen auf der unteren Hälfte. Musst du mehrere Nager oder Schlangen bewegen, darfst du dich bei jedem einzelnen für eine Richtung entscheiden.

### NAGER BEWEGEN



Ziehe **deinen** Nager.



Ziehe **einen beliebigen** Nager.



Ziehe **alle** Nager.

### SCHLANGEN BEWEGEN



Ziehe **eine** Schlange der gezeigten Farbe.



Ziehe **eine beliebige** Schlange.



Ziehe **alle** Schlangen der gezeigten Farbe, die auf dem Spielplan sind.



Ziehe **eine beliebige** Schlange zur nächst gelegenen Leiter und hinauf. Sind zwei Leitern gleich weit entfernt, darfst du dir eine aussuchen.



Ziehe **alle** Schlangen der gezeigten Farbe zur jeweils nächst gelegenen Leiter und hinauf.



Lege **eine** Schlange der gezeigten Farbe vom Vorrat auf das entsprechende Schlangensfeld auf dem Spielplan.

### ZIEHEN NACH RECHTS ODER LINKS



Ziehe **1 Feld** nach rechts oder links.



Ziehe **2 Felder** nach rechts oder links.



Ziehe **3 Felder** nach rechts oder links.



Ziehe **1 oder 2 Felder** nach rechts oder links.



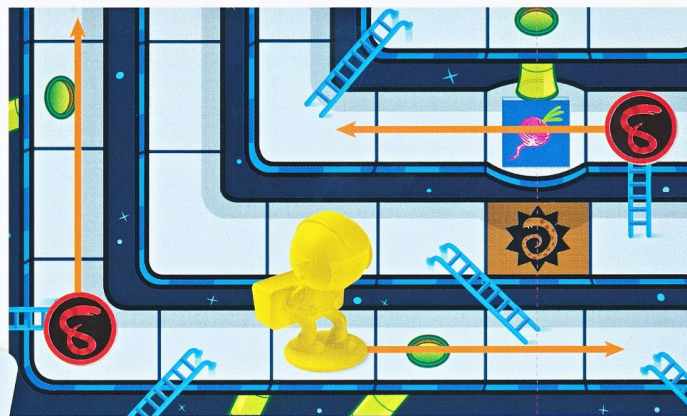
Ziehe **2 oder 3 Felder** nach rechts oder links.

## Bewege einen Nager

Wenn auf deiner Karte steht, dass du einen Nager ziehen sollst, wähle eine Zugrichtung aus und ziehe ihn 1 Feld pro Pfeil auf der Karte. Dann befolgst du die Aktion des Feldes, auf dem die Figur gelandet ist.

**Leitern, Luftschächte, andere Nager und Ausrüstungs-Plättchen, die du in deinem Zug nur überquerst, ignorierst du. Schlangen allerdings ignorierst du NICHT!** Wenn ein Nager über eine Schlange hinwegzieht, wird der Nager gebissen und muss auf sein Startfeld zurück. Wird ein Nager zum zweiten Mal gebissen, habt ihr alle verloren!

Befolge immer zuerst die obere Hälfte, dann die untere!



In diesem Beispiel muss dein Nager 3 Schritte ziehen. Du entscheidest dich dafür, ihn nach rechts zu ziehen, weil in der anderen Richtung eine Schlange wartet. Du ziehst 3 Felder und ignorierst dabei den Luftschacht und die Leiter, über die du ziehst. Nachdem du deinen Nager gezogen hast, bewegst du anschließend ALLE roten Schlangen um jeweils 3 Felder nach rechts oder links.

	NAGER ZIEHT AUF ...	SCHLANGE ZIEHT AUF ...
... LEITER	KLETTERE HINAUF!	
... LUFTSCHACHT	RUTSCH RUNTER!	
... AUSTRÜSTUNG	SAMMEL ES EIN!	–
... NAGER	SCHUBS	SCHLANGENBISS
... SCHLANGE	SCHLANGENBISS	SCHLANGENSTAPEL
...RETTUNGSKAPSEL	HILF ANDEREN!	GAME OVER!



#### KLETTERE HINAUF!

Nager und Schlangen müssen hinaufklettern! Ziehe die Figur bzw. die Schlange sofort auf das Feld am oberen Ende der Leiter. Nager und Schlangen klettern niemals Leitern hinab.



#### RUTSCH RUNTER!

Nager und Schlangen müssen Luftschächte runterrutschen! Ziehe die Figur bzw. die Schlange sofort auf das Feld am unteren Ende des Luftschachts. Falls ein Nager durch einen Luftschacht rutscht, der im Weltraum endet, habt ihr gemeinsam das Spiel verloren! Rutscht eine Schlange durch einen Luftschacht, der im Weltraum endet, nimm sie vom Spielplan und lege sie in die Schachtel zurück.



#### SAMMEL ES EIN!

Landet ein Nager auf einem Ausrüstungs-Plättchen, nimm das Plättchen und stecke es in den Rucksack der Figur. Ihr müsst alle Ausrüstungs-Plättchen einsammeln, um zu gewinnen. Landet eine Schlange auf einem Ausrüstungs-Plättchen, passiert nichts. Lasst die Schlange dort liegen. Ihr müsst die Schlange aber vom Ausrüstungs-Plättchen herunterziehen, bevor ihr es mit einer Nager-Figur einsammeln könnt.



#### SCHUBS

Nager auf Nager: Es dürfen nicht mehrere Nager-Figuren auf einem Feld stehen. Ziehe die Figur, die auf dem Feld stand, um einen Schritt nach rechts oder links (du wählst aus) auf ein angrenzendes Feld. Befolge dann die Anweisungen für das Feld, auf dem die Figur landet.



#### SCHLANGENBISS

Zieht eine Schlange auf eine Nager-Figur (oder umgekehrt) oder darüber hinweg, beißt die Schlange zu! (zwei oder mehr Schlangen auf einem Feld zählen ebenfalls nur als ein Biss) Zieh die Nager-Figur zurück auf ihr Startfeld und lege ihren Erste-Hilfe-Koffer zurück in die Schachtel. Die eingesammelten Ausrüstungs-Plättchen behält die Figur im Rucksack. Hat dieser Nager seinen Erste-Hilfe-Koffer schon verbraucht, habt ihr gemeinsam das Spiel verloren!



#### SCHLANGENSTAPEL

Zieht eine Schlange auf eine andere Schlange, legst du die Chips einfach aufeinander. Mehrere Schlangen dürfen auf einem Feld liegen. Die Schlangen ziehen einzeln wieder von diesem Feld herunter, wenn eine Karte dies vorschreibt.



#### HILF ANDEREN!

Erreicht ein Nager die Rettungskapsel, musst du ab sofort in deinem Zug den anderen Nagern helfen. Du ziehst weiter Karten und wenn eine Karte dir sagt, dass du deine EIGENE Figur ziehen sollst, ziehst du stattdessen die Figur eines Mitspielers (aber erst um Erlaubnis fragen!). Bei der Karte „Ziehe alle Nager“ verfällt der Zug deiner Figur und du bewegst nur die Figuren, die noch nicht in der Raumkapsel sind.



#### GAME OVER!

Gelangt eine Schlange in die Rettungskapsel, habt ihr verloren!

## SPIELEND

Wenn ihr alle vier Ausrüstungs-Plättchen eingesammelt habt und alle Nager-Figuren in die Rettungskapsel gezogen sind, habt ihr gemeinsam das Spiel gewonnen!



#### HERAUSFORDERUNG

Soll's noch etwas ssssschwieriger sein? Öffnet den Umschlag und versucht euch an der Herausforderung – aber erst, nachdem ihr dreimal zusammen gewonnen habt!

#### TIPPS ZUR STRATEGIE

Plant euren nächsten Zug sofort, nachdem ihr eure Karte gezogen habt. Musst du vielleicht in deinem nächsten Zug über eine Schlange ziehen? Falls das so ist, bitte die Mitspieler um Hilfe! Einer der anderen Spieler kann dir vielleicht in seinem Zug helfen, indem er deine Figur zieht oder die Schlange auf ein anderes Feld bewegt.

Arbeite als Team zusammen und entscheidet gemeinsam, wer in der besten Position ist, um die unterschiedlichen Ausrüstungs-Plättchen einzusammeln. Es ist in Ordnung, wenn ein Spieler mehr Ausrüstungen einsammelt als die anderen – alle Plättchen gehören euch gemeinsam, wenn ihr erstmal die Rettungskapsel erreicht habt.

Versucht die Schlangen von den Ausrüstungs-Plättchen und der Rettungskapsel wegzuziehen. Oder lasst sie am besten gleich durch Luftschächte rutschen, die im Weltall enden – dann seid ihr das Problem los.

**Autor:** Matt Leacock

**Redaktion:** Rolf Mutter

**Übersetzung:** Jürgen Valentiner-Branth

**Grafik/ Illustration:** Jim Paillot / Game Factory

**Game Factory Version:** © 2018 Game Factory

**Unter Lizenz von:**  
© 2018 MindWare®

 **MindWare**  
brainy toys for kids of all ages®  
for other MindWare products visit  
[www.mindware.com](http://www.mindware.com)



**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Albert-Einstein-Strasse 32  
D-63128 Dietzenbach  
[www.carletto.de](http://www.carletto.de)

Carletto AG  
Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-sale.com](http://www.gamefactory-sale.com)

