ANGRIFF DER KRABBEN

MINI-ERWEITERUNG FÜR SUB TERRA II

Oh Nein! Aus irgendeinem Grund wird der Tempel von riesigen Lavakrabben bewacht!
Sie sind langsam, aber zäh. Geratet ihnen besser nicht in die Zangen!

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

1. Die Wächter- und Flügelplättchen des Grundspiels werden durch die entsprechenden Plättchen der Erweiterung **Krabben** ersetzt.
2. Die Wächterfiguren werde durch die Lavakrabben-Miniaturen ersetzt.

SPIELABLAUF

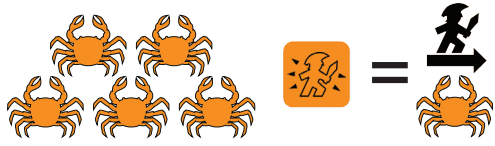
Mit dieser Erweiterung werden die Wächter durch Lavakrabben ersetzt. Alle Regeln, die sich auf „Wächter" beziehen, beziehen sich nun stattdessen auf „Lavakrabben". Krabben unterscheiden sich folgendermaßen von den ursprünglichen Wächtern:

1. LANGSAM

Lavakrabben aktivieren nur 1 Mal am Ende jeder Runde (*anstatt 2 Mal*) und 1 Mal, wenn mit dem Gefahrenwürfel „Wächter aktivieren" geworfen wird (*wie üblich*).

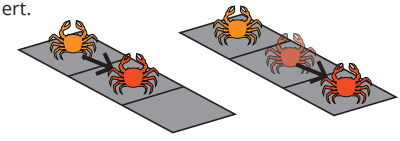
2. UNNACHGIEBIG

Muss ein Forscher eine Lavakrabbe platzieren, und es sind bereits alle 5 Lavakrabben im Spiel, aktiviert stattdessen die Lavakrabbe, die dem Forscher am nächsten ist.



3. GROSS

Auf jedem Plättchen kann höchstens 1 Lavakrabbe sein. Muss eine Lavakrabbe platziert werden oder sich bewegen und auf dem Zielplättchen steht bereits eine Lavakrabbe, wird stattdessen diese Lavakrabbe aktiviert.

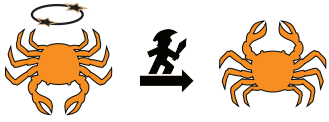


4. ZÄH

Würde eine aktive Lavakrabbe zerstört werden, wird sie stattdessen nur betäubt (*sie wird auf den Rücken gelegt*).

Würde eine betäubte Lavakrabbe zerstört werden, wird sie zurück in den Vorrat gelegt (*wie üblich*).

Betäubte Lavakrabben greifen Forscher nicht an, die ihr Plättchen verlassen. Wird eine betäubte Lavakrabbe aktiviert, ist sie nicht mehr betäubt (*sie wird wieder auf die Beine gestellt*). Das ersetzt ihre übliche Aktion **Angreifen**, **Bewegen** oder **Graben**.



5. STARK

Durch jeden Angriff einer Lavakrabbe verliert der Forscher ♥♥ (*statt wie üblich* ♥).
Das gilt, wenn Lavakrabben aktivieren und wenn Forscher Plättchen mit einer Lavakrabbe darauf verlassen (*wie üblich*).

6. VULKANISCH

Lavakrabben werden nicht zerstört, wenn ihr aktuelles Plättchen auf die Vulkanseite gedreht wird. Sie behandeln diese Plättchen, als wären sie nicht umgedreht (*umgedrehte Wächterplättchen werden beim Platzieren von Gegnern ignoriert*).

IMPRESSUM

Autor: Tim Pinder
Illustration: Diana Franco Campos
Grafikdesign: Julia Brétéché
Entwicklung: Guillaume Sandance
Deutsche Regeln V1.0: ©2025 Carsten Reuter
©2025 Schwerkraft-Verlag, mit freundlicher Genehmigung von Nuts! Publishing & Naylor Games.

NUTS! PUBLISHING

SCHWERKRAFT

NAYLOR GAMES