

© Universal City Studios LLC and
Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

EN

Help E.T. phone home before the Agents find him.

CONTENTS

- 27 Movie cards
- 30 Action cards
- 3 E.T. Disguises
- 1 Agent Track
- 1 E.T. board
- 6 Phone Part tokens
- 1 Pawn/Mover

Work together using Action cards to inspect and manipulate the Movie Deck to find ETs Phone parts hidden within. Find all 6 parts to save ET from the Agents scattered throughout the deck. If you find all 6 Agents and lose all of ETs disguises, they will be captured and your mission will be over!

SETUP

Place the Agent Track and ET board in the centre or the table where everyone can see. The Phone Part tokens can be left to one side.

- Take the 3 ET Disguise cards **A** and place them on ET. Shuffle the Movie **B** and Agent **C** Deck separately and place them in reach. Everyone draws 4 cards from the Action deck.

The last person to make a phone call goes first.

ON YOUR TURN

On your turn, you play one action card and carry out each row of instructions from left to right, starting at the top. At the end of your turn draw back to 4 cards. If you are over or at 4 cards you do not draw.

AGENT TRACK

D When you see this icon on a card you advance the Pawn on the Agent Track one space. If you start your move on a space with an Agent icon and that Agent is in play, follow the arrow to the next space instead of the road.

E If the Pawn lands on a space with this icon then you must draw a card from the movie deck.

F If the Pawn lands on a space with this icon remove the top ET Disguise.

E.T. BOARD

During the game, Phone part cards will be drawn from the Movie Deck. When this happens, take the matching token and place it in one of the 6 gaps on the sides of the ET Board to keep track of your progress.

E.T. DISGUISES

ET has 3 Disguises stopping the Agents from finding him (even if all 6 different coloured Agents are in play). During the game, the Agent Track will instruct you to remove a Disguise when you land on an ET space. If all 3 Disguises have been removed and all 6 Agents are in play, you lose.

PHONE PART CARDS & TOKENS

Action cards and the Agent Track will instruct you to draw from the Movie Deck. If you draw a Phone part, take the matching token and place it in one of the 6 gaps on the sides of the ET Board to keep track of your progress.

ACTION CARDS

Action cards and the Agent Track will instruct you to draw from the Movie Deck. If you draw an Agent card, check to see if there is already an Agent of that colour in play. Always discard any duplicate Agents. If the Agent's colour is not in play, place it next to the ET Board adjacent to the matching coloured border. If at any time all 6 different coloured Agents are in play and ET has no Disguises left, you lose the game.

ICONS EXPLAINED

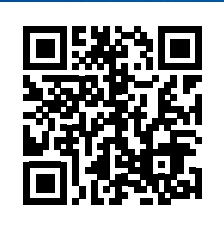
- G** Draw 2 cards from the Action Deck.
- H** Draw 1 card from the Movie Deck.
- I** Draw 3 cards from the Movie Deck.
- J** Place 1 of the drawn Movie cards at the bottom of the Movie Deck.
- K** Place 2 of the drawn Movie cards at the bottom of the Movie deck.
- L** Place 3 of the drawn Movie cards on the top of the deck in any order.
- M** Pass any 1 action card in your hand to any other player.
- N** Move the pawn on the Agent track forwards one space following the road or Agent arrow.
- O** Discard 1 Action card from your hand.
- P** Place the drawn card at the top OR bottom of the deck.
- Q** This card can only be played if you have two of the same card in the hand.
- R** Turn over the top card of the Movie Deck so all can see.
- S** The effects of this card can be carried out by every player.

FR

Aidez E.T. à téléphoner à la maison avant que les Agents ne le trouvent.

CE JEU CONTIENT

- 27 Cartes Film
- 30 Cartes Action
- 3 Déguisements E.T.



WATCH THE QUICK START GUIDE

- 1 Parcours Agents
- 1 Plateau E.T.
- 6 jetons Pièce de téléphone
- 1 Pion

Coopérez et utilisez les cartes Action pour trouver les pièces du téléphone d'E.T. cachées parmi les cartes Film. Rassemblez les 6 pièces pour sauver E.T. des Agents infiltrés dans la pioche. Si vous tombez sur les 6 Agents et perdez les 3 déguisements d'E.T., les Agents le captureront et vous aurez failli à votre mission !

MISE EN PLACE

Placez le Parcours Agents et le plateau E.T. au centre de la table à la vue de tous. Laissez les jetons Pièces de téléphone sur le côté.

- Prenez les 3 cartes Déguisements **A** et habillez-en E.T. Mélangez les paquets de cartes Film **B** et Action **C** séparément et placez-les à portée de main. Tous les joueurs piochent 4 cartes Action. La dernière personne à avoir passé un coup de fil commence.

LORS DE VOTRE TOUR

À chaque tour, vous devez jouer une carte Action et ainsi progresser sur le Parcours de gauche à droite et de haut en bas. À la fin de votre tour, piochez des cartes Action pour en avoir de nouveau 4 en main. Si vous en avez déjà 4, n'en piochez pas.

PARCOURS AGENTS

D Lorsque vous voyez ce symbole sur une carte, avancez le pion d'une case sur le Parcours Agents. Si vous étiez sur case Agent et que l'Agent en question est actif, suivez la flèche au lieu de suivre le parcours.

E Si le pion atterrit sur une case avec ce symbole, vous devez piocher une carte Film.

F Si le pion atterrit sur une case avec ce symbole, retirez un Déguisement d'E.T.

PLATEAU E.T.

Pendant la partie, vous piocherez des cartes Pièce de téléphone du paquet Film. Quand cela arrivera, prenez le jeton correspondant et placez-le sur l'une des 6 cases vides sur les côtés du Plateau E.T. pour suivre votre progression.

DÉGUISEMENTS E.T.

E.T. a 3 Déguisement qui lui permettent d'échapper aux Agents (même si les 6 Agents colorés sont actifs). Pendant la partie, le Parcours Agents vous obligera à retirer un Déguisement quand vous tomberez sur une case E.T. Si vous perdez les 3 Déguisements alors que les 6 Agents sont actifs, vous échouez votre mission.

CARTES ET JETONS PIÈCE DE TÉLÉPHONE

Les cartes Action et le Parcours Agents vous feront piocher dans le paquet Film. Si vous tombez sur une carte Agent, vérifiez si un Agent de la même couleur est déjà actif. Si c'est le cas, défaussez le doublon. Sinon, placez l'Agent sur la case de la bonne couleur sur les bords du Plateau E.T. Si les 6 Agents sont actifs et qu'E.T. n'a plus de Déguisement, vous perdez la partie.

CARTES ACTION

Les cartes Action et le Parcours Agents vous feront piocher dans le paquet Film. Si vous tombez sur une carte Agent, vérifiez si un Agent de la même couleur est déjà actif. Si c'est le cas, défaussez le doublon. Sinon, placez l'Agent sur la case de la bonne couleur sur les bords du Plateau E.T. Si les 6 Agents sont actifs et qu'E.T. n'a plus de Déguisement, vous perdez la partie.

SIGNIFICATION DES SYMBOLES

- G** Piochez 2 cartes Action.
- H** Piochez 1 carte Film.
- I** Piochez 3 cartes Film.
- J** Remettez 1 des cartes Film piochées au bas du paquet.
- K** Remettez 2 des cartes Film piochées au bas du paquet.
- L** Remettez 3 des cartes Film piochées au-dessus du paquet dans l'ordre de votre choix.
- M** Donnez n'importe quelle carte Action de votre main à un autre joueur.
- N** Avancez le pion d'une case sur le Parcours Agents dans le sens du parcours ou de la flèche Agent.
- O** Défaussez 1 carte Action de votre main.
- P** Remettez la carte piochée au-dessus OU au bas du paquet.
- Q** Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous l'avez en double dans votre main.
- R** Retournez la première carte de la pioche Film pour que tout le monde la voie.
- S** Tous les joueurs peuvent appliquer les effets de cette carte.

PL

Pomóz E.T. dodzwonić się do domu, zanim agenci go znajdą.

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

- 27 kart filmu
- 30 kart akcji
- 3 kamuflaże E.T.
- 1 trasa agentów
- 1 plansza E.T.

GAME SETUP



- 6 żetonów części telefonu
- 1 pionek/naped

Wspólnie używajcie kart akcji do przeszukiwania i korzystajcie z kart filmu, aby znaleźć ukryte na nich części telefonu E.T. Musicie znaleźć wszystkie sześć części, aby ocalić E.T. przed wszechobecnymi agentami. Jeżeli znajdziecie wszystkich sześciu agentów i stracie wszystkie kamuflaże E.T., zostaną schwytani, a wasza misja zostanie zakończona.

POCZĄTEK ROZGRYWKI

Polóż trasę agentów i planszę E.T. na środku stołu, tak aby wszyscy je widzieli. Żetony części telefonu można odłożyć na bok.

- Weź trzy karty kamuflaży E.T. **A** i połóż je na E.T. Potasuj oddzielnie talie kart filmu **B** i agentów **C**, a następnie połóż je w zasięgu ręki. Każdy losuje cztery karty z talii akcji.

Zaczyna gracz, który wylosował ostatnią w kolejności rozmnowę telefoniczną.

TWOJA KOLEJKA

Gdy przyjdzie twoja kolejka, wyłóż jedną kartę akcji i wykonaj polecenia wymienione w poszczególnych rzędach od lewej do prawej, zaczynając od najwyższego rzędu. Po zakończeniu kolejki dociągnij tyle kart, żeby w sumie mieć ich cztery. Jeżeli masz cztery lub więcej kart, nie losujesz kolejnych.

TRASA AGENTÓW

D Gdy zobaczysz na karcie tę ikonę, przesuń pionek na trasie agentów o jedno pole. Jeżeli zaczynasz ruch od pola z ikoną agenta i agent ten jest w grze, nie idź drogą, tylko przesuń się na następne pole w kierunku wskazanym przez strzałkę.

E Jeżeli pionek stanie na polu z tą ikoną, musisz wyciągnąć kartę z talii filmu.

F Jeżeli pionek stanie na polu z tą ikoną, usuń kamuflaż E.T. leżący na wierzchu.

PLANSZA E.T.

Podczas gry z talii filmu losuje się karty z częściami telefonu. W takiej sytuacji weź odpowiadający karcie żeton i połóż go na jednej z sześciu luk znajdujących się po bokach planszy E.T., aby obserwować swoje postępy.

KAMUFLAŻE E.T.

E.T. ma trzy kamuflaże uniemożliwiające agentom znalezienie go (nawet jeżeli w grze jest wszystkich sześciu agentów w różnych kolorach). Podczas gry znajdziesz na ścieżce agentów polecenie usunięcia jednego kamuflażu, gdy staniesz na polu E.T. Jeżeli wszystkie trzy kamuflaże zostaną usunięte, a wszystkich sześciu agentów jest w grze, przegrywasz.

KARTY I ŻETONY CZĘŚCI TELEFONU

Na kartach akcji i na ścieżce agentów znajdziesz polecenia wyciągnięcia karty z talii filmu. Jeżeli wyciągniesz część telefonu, weź odpowiadający karcie żeton i połóż go na jednej z sześciu luk znajdujących się po bokach planszy E.T., aby obserwować swoje postępy.

KARTY AKCJI

Na kartach akcji i na ścieżce agentów znajdziesz polecenia wyciągnięcia karty z talii filmu. Jeżeli wyciągniesz kartę agenta, sprawdź, czy w grze jest już agent tego koloru. Agentów zdublowanych usuwaj. Jeżeli agenta w danym kolorze nie ma w grze, połóż go obok planszy E.T. przy brzegu o takim samym kolorze. Jeżeli w jakimkolwiek momencie w grze jest wszystkich sześciu agentów o różnych kolorach, a E.T. nie ma już żadnego kamuflażu, przegrywasz.

ZNACZENIE IKON

- G** Wylosuj dwie karty z talii akcji.
- H** Wylosuj jedną kartę z talii filmu.
- I** Wylosuj trzy karty z talii filmu.
- J** Połóż jedną z wylosowanych kart filmu na spodzie talii filmu.
- K** Połóż dwie z wylosowanych kart filmu na spodzie talii filmu.
- L** Połóż trzy z wylosowanych kart filmu na górze talii w dowolnej kolejności.
- M** Podaj jedną – dowolną – kartę akcji, którą trzymasz w ręce, dowolnemu innemu graczowi.
- N** Przesuń pionek na trasie agentów o jedno pole do przodu wzdłuż drogi lub w kierunku wskazanym przez strzałkę agenta.
- O** Usuń jedną kartę akcji spośród trzymanych w ręce.
- P** Połóż wylosowaną kartę na wierzchu LUB na spodzie talii.
- Q** Tą kartą można zagrać tylko jeżeli masz w ręce dwie takie same karty.
- R** Odwróć kartę leżącą na wierzchu talii filmu tak, aby wszyscy ją widzieli.
- S** Działanie tej karty może zostać wykonane przez każdego gracza.

HU

Segít E.T.-nek hazatelefonálni, mielőtt az Ügynökök megtalálják.

TARTALOM

- 27 darab Mozikártya
- 30 darab Akciókártya
- 3 darab E.T. jelmez
- 1 darab Ügynökpálya
- 1 darab E.T. tábla
- 6 darab telefonalkatrész bábu
- 1 darab gyalog

Dolgozatokat össze, használdátok az Akciókártyákat, hogy megvizsgálhassátok és úgy keverjétek a Mozis paklit, hogy megtaláljátok E.T. telefonjátának benne rejlő alkatrészeit. Találjátok meg mind a 6 alkatrészt, hogy megmentsétek E.T.-t az Ügynököktől, akik a pakliban vannak elszórvva. Ha megtaláljátok mind a 6 Ügynököt, és elvesztétek E.T. összes jelmezét, akkor fogságba estek, és a küldetéseteknek vége!

ELŐKÉSZÍTÉS

- Tegyétek az Ügynökpályát és az E.T. táblát az asztal közepére, ahol mindenki látja. A telefonalkatrész-bábukat hagyjátok az egyik oldalon.
- Tegyétek a 3 E.T. jelmez kártyát **A** E.T.-re. Keverjétek meg a Mozis **B** és Ügynök **C** paklit külön-külön, és tegyétek le úgy, hogy kéznél legyenek. Mindenki húzzon 4 Akciókártyát a pakliból.

Az kezd, aki utoljára hívott valakit telefonon.

HA SOR KERÜL A JÁTEKOSRA

Ha sorra kerülsz, játszd ki egy akciókártyát, és végezd el az összes utasítást balról jobbra haladva, kezdve a tetejét. A végén húzz annyi lapot, hogy 4 kártya legyen a kezvedben. Ha 4 vagy több kártya van a kezvedben, nem kell húznod.

ÜGYNÖKPÁLYA

D Ha ezt az ikont látod a kártyán, lépj előre egyet a Gyaloggal az Ügynökpályán. Ha a kezdőmezőzön Ügynök ikon van, és az Ügynök játékban van, a nyilat követve lépj a következő mezőre az út helyett.

E Ha a Gyalog ilyen ikont tartalmazó mezőn ér földet, akkor húzz egy kártyát a mozis pakliból.

F Ha a Gyalog ilyen ikont tartalmazó mezőn ér földet, akkor távolítsd el a felső E.T. jelmezt.

E.T. TÁBLA

A játék alatt a telefonalkatrészeket a Mozis pakliból kell felhúzni. Ha ilyen kártyát húztok, tegyétek a hozzá tartozó bábút az E.T. tábla oldalán lévő 6 rés egyikebe, hogy nyomon kövessd az előrehaladást.

E.T. JELMEZEK

E.T.-nek 3 jelmeze van, amelyek megakadályozzák az Ügynököket abban, hogy rátaláljanak (még akkor is, ha mind a 6 darab különböző színű Ügynök játékban van). A játék alatt az Ügynökpályra fogja adni az utasításokat, hogy eltávolítsatok egy Jelmezt, amikor egy E.T. mezőre léptek. Ha már mind a 3 Jelmezt levetted, és mind a 6 Ügynök játékban van, vesztesél.

TELEFONALKATRÉSZEK ÉS BÁBOK

Az Akciókártyák és az Ügynökpályra fogja adni az utasításokat, hogy húzz a Mozis pakliból. Ha telefonalkatrész húztok, tegyétek a hozzá tartozó bábút az E.T. tábla oldalán lévő 6 rés egyikebe, hogy nyomon kövessd az előrehaladást.

AKCIÓKÁRTYÁK

Az Akciókártyák és az Ügynökpályra fogja adni az utasításokat, hogy húzz a Mozis pakliból. Ha Ügynökártyát húzol, ellenőrizd, hogy van-e ilyen színű Ügynök játékban. Mindig dobjátok el azt az Ügynököt, amelyből kettő van. Ha az Ügynök színe nincs játékban, tegyétek az E.T. tábla színében hozzátöltő szegélye mellé. Ha egyszerre mind a 6 különböző Ügynök játékban van, és E.T.-nek nincs több jelmeze, vesztesél.

MAGYARÁZAT AZ IKONOKHOZ

- G** Húzz 2 Akciókártyát a pakliból.
- H** Húzz 1 Mozis kártyát a pakliból.
- I** Húzz 3 Mozis kártyát a pakliból.
- J** Helyezd az egyik felhúzott Mozis kártyát a Mozis pakli aljára.
- K** Helyezz két felhúzott Mozis kártyát a Mozis pakli aljára.
- L** Helyezz három felhúzott Mozis kártyát a pakli tetejére bármilyen sorrendben.
- M** Egy tetszés szerinti kezvedben lévő kártyát adj át egy másik játékosnak.
- N** Lépj előre egy mezőt a gyaloggal az Ügynökpályán, követve az utat vagy az Ügynöknyilat.
- O** Dobaj egy Akciókártyát a kezzedből.
- P** A felhúzott kártyát helyezd a pakli tetejére VAGY aljára.
- Q** Ezt a kártyát csak akkor lehet kijátszani, ha két ugyanolyan kártya van a kezdedben.
- R** Fordítsd fel a Mozis pakli legfelső lapját, hogy mindenki láthassa.
- S** Ennek a kártyának a hatását bármelyik játékos végrehajthatja.

ES

Ayuda a ET a llamar a casa antes de que los agentes lo encuentren.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

- 27 cartas de película
- 30 cartas de acción
- 3 disfraces de ET
- 1 pista de agentes
- 1 tablero de ET
- 6 fichas de piezas del teléfono
- 1 peón

Trabaja juntos usando cartas de acción para inspeccionar y manipular el mazo de películas para encontrar las piezas del teléfono de ET escondidas dentro. Encuentra las 6 piezas para salvar a ET de los agentes esparcidos por el mazo. Si encuentras a los 6 agentes y te deshaces de todos los disfraces de ET, ¡los agentes serán capturados y tu misión habrá terminado!

PREPARACIÓN

Coloca la pista de agentes y el tablero de ET en el centro de la mesa donde todos puedan verlos. Las fichas de las piezas del teléfono se pueden dejar a un lado.

- Toma las 3 cartas de disfraz de ET **A** y colócalas en ET. Baraja el mazo de películas **B** y el de agentes **C** por separado y colócalos al alcance de la mano. Todos roban 4 cartas del mazo de acción. La última persona en hacer una llamada telefónica va primero.

EN TU TURNO

En tu turno, juegas una carta de acción y ejecutas cada fila de instrucciones de izquierda a derecha, empezando por la parte superior. Al final de tu turno, robas 4 cartas. Si tienes 4 cartas o más, no robas otra carta.

ISTA DE AGENTES

D Cuando veas este icono en una carta, avanzas un espacio el peón en la pista de agentes. Si empiezas, te mueves un espacio con un icono de agente y ese agente está en juego, sigue la flecha hasta el siguiente espacio en lugar de la carretera.

E Si el peón aterriza en un espacio con este icono, entonces debes robar una carta del mazo de películas.

F Si el peón aterriza en un espacio con este icono, retira el primer disfraz de ET.

TABLERO DE ET

Durante el juego, las cartas de piezas del teléfono se extraerán del mazo de películas. Cuando esto suceda, toma la ficha correspondiente y colócala en uno de los 6 espacios a los lados del tablero de ET para realizar un seguimiento de tu progreso.

DISFRACES DE ET

ET tiene 3 disfraces que impiden que los agentes lo encuentren (aunque los 6 agentes de diferentes colores estén en juego). Durante el juego, la pista de agentes te indicará que te quites un disfraz cuando aterrices en un espacio de ET. Si se han eliminado los 3 disfraces y los 6 agentes están en juego, pierdes.

CARTAS Y FICHAS DE PIEZAS DEL TELÉFONO

Las cartas de acción y la pista de agentes te indicarán que debes robar del mazo de películas. Si robas una pieza del teléfono, toma la ficha correspondiente y colócala en uno de los 6 espacios a los lados del tablero de ET para realizar un seguimiento de tu progreso.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de acción y la pista de agentes te indicarán que debes robar del mazo de películas. Si robas una carta de agentes, comprueba si ya hay un agente de ese color en juego. Descarta siempre los agentes duplicados. Si el color del agente no está en juego, colócalo junto al tablero de ET adyacente al borde del color correspondiente. Si en algún momento los 6 agentes de diferentes colores están en juego y ET no tiene disfraces, pierdes el juego.

ICONOS EXPLICADOS

- G** Roba 2 cartas del mazo de acción.
- H** Roba 1 carta del mazo de acción.
- I** Roba 3 cartas del mazo de películas.
- J** Coloca 1 de las cartas de película robadas en la parte inferior del mazo de películas.
- K** Coloca 2 de las cartas de película robadas en la parte inferior del mazo de películas.
- L** Coloca 3 de las cartas de película robadas en la parte superior del mazo en cualquier orden.
- M** Pasa 1 carta de acción de tu mano a cualquier otro jugador.
- N** Mueve el peón en la pista de agentes hacia adelante un espacio siguiendo el camino o la flecha de agentes.
- O** Descarta 1 carta de acción de tu mano.
- P** Coloca la carta robada en la parte superior O inferior del mazo.
- Q** Esta carta solo se puede jugar si tienes dos cartas iguales en la mano.
- R** Da la vuelta a la carta superior del mazo de películas para que todos puedan verla.
- S** Todos los jugadores pueden llevar a cabo los efectos de esta carta.

IT

Aiuta E.T. a telefonare a casa prima che gli Agenti lo trovino.

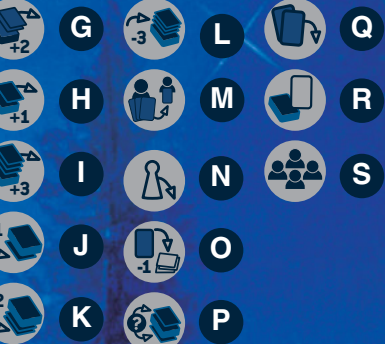
CONTENUTO

- 27 carte Film
- 30 carte Azione
- 3 Travestimenti E.T.
- 1 Controllo Agenti
- 1 Tabellone E.T.
- 6 pedine Parti del telefono
- 1 segnalino/cursore

Lavorate insieme usando le carte Azione per ispezionare e rovistare nel mazzo delle carte Film per trovare le Parti del telefono di ET nascoste all'interno. Trovate tutte le 6 Parti per salvare ET dagli Agenti sparsi nel mazzo. Se trovate tutti i 6 Agenti e perdete tutti i travestimenti di ET, ET sarà catturato e la missione è fallita!

PREPARAZIONE

Sistemate il Controllo Agenti e il Tabellone ET al centro del tavolo in un punto in cui siano visibili a tutti. Le pedine delle Parti del telefono vengono lasciate su un lato.



- Prendere le 3 carte Travestimento ET **A** e metterle su ET. Mischiare separatamente i mazzi Film **B** e Azione **C** e metterli a portata di mano. Ogni giocatore prende 4 carte dal mazzo Azione. Inizia l'ultimo che ha fatto una telefonata.

AL TUO TURNO

Al tuo turno, giochi una carta Azione ed esegui ogni riga di istruzioni da sinistra a destra, partendo dall'alto. Alla fine del turno prendi una carta per averne in mano sempre 4. Se hai 4 carte o più, non ne prenderai altre.

CONTROLLO AGENTI

D Se su una carta trovi questa icona, sposta avanti di uno spazio il segnalino sul Controllo Agenti. Se parti da uno spazio con un'icona Agente e quell'Agente è in gioco, segui la freccia allo spazio successivo invece della strada.

E Se il segnalino finisce su uno spazio con questa icona, devi prendere una carta dal mazzo Film.

F Se il segnalino finisce su uno spazio con questa icona, eliminare il Travestimento ET superiore.

TABELLONE E.T.

Nel corso del gioco, dal mazzo Film verranno estratte le Parti del telefono. Quando ne trovi una, prendi la pedina corrispondente e mettila in uno dei fori laterali del Tabellone ET per tenere traccia dei progressi.

TRAVESTIMENTI E.T.

ET ha 3 Travestimenti che lo aiutano a sfuggire agli Agenti (persino se sono in gioco tutti i 6 Agenti colorati). Nel corso del gioco, quando si finisce su uno spazio ET sul Controllo Agenti si dovrà eliminare un Travestimento. Se i 3 Travestimenti sono stati eliminati e i 6 Agenti sono tutti in gioco, la missione è fallita.

OPSTELLING

- Leg het agentenpad en ET-bord in het midden van de tafel waar iedereen se ziet. De telefondelen kun je oan één kant leggen.
- Neem de 3 E.T.-vermoommingskaarten **A** en leg ze op E.T. Schud de film- **B** en agentenkaarten **C** apart en leg ze binnen bereik. Iedereen trek 4 kaarten van de actiestapel.

De laatste persoon die heeft gebeld, begint.

JOUW BEURT

Bij jouw beurt, speel je 1 actiekaart en voer je elke rij instructies uit van links naar rechts. Begin bovenaan. Aan het einde van je beurt neem je kaarten bij tat 4. Heb je 4 of meer kaarten, dan neem je er geen.

AGENTENPAD

D Zie je dit symbol op een kaart, dan zet je de pion op het agentenpad 1 vak vooruit. Als je je zet begint op een vak met een agentsymbool en de agent is in het spel, dan volg je de pijl naar het volgende vak en niet de weg.

E Landt de pion op een vak met dit symbol, dan moet je een kaart van de filmstapel nemen.

F Landt de pion op een vak met dit symbol, dan haal je de bovenste E.T.-vermomming weg.

E.T.-BORD

Tijdens het spel trekken jullie telefoonkaarten uit het filmspel. Gebeurt dit, neem dan het bijpassende symbool en leg het op 1 van de 6 lege cirkels aan de rand van het E.T.-bord om je vooruitgang bij te houden.

E.T.-VERMOMMINGEN

E.T. heeft 3 vermoommngen zodat agenten hem niet vinden (ook al zijn er 6 met een andere kleur in het spel). Tijdens het spel verwijder je een vermoommig als je op een E.T.-vak van het agentenpad landt. Zijn de vermoommingen alle 3 verwijderd en alle 6 agenten in het spel, dan verlies je.

KAARTEN MET TELEFOONONDERDELEN & SYMBOLEN

Actiekaarten en het agentenpad zeggen je om kaarten uit het filmaartspel te nemen. Trek je een telefoononderdeel, neem dan het bijpassend symbool en leg het op 1 van de 6 lege cirkels aan de rand van het E.T.-bord om je vooruitgang bij te houden.

ACTIEKAARTEN

Actiekaarten en het agentenpad zeggen je om kaarten uit het filmaartspel te nemen. Trek je een agentenkaart, check dan of er al een agent met die kleur in het spel is. Verwijder dubbele agenten altijd. Als de kleur van de agent niet in het spel is, leg hem dan op het E.T.-bord op de rand van zijn kleur. Als alle 6 agentenkleuren in het spel zijn en E.T. heeft geen vermoommingen over, verlies je het spel.

UITLEG BU DE SYMBOLEN

- G** Neem 2 kaarten van de actiestapel.
- H** Neem 1 kaart van de filmstapel.
- I** Neem 3 kaarten van de filmstapel.
- J** Steek 1 getrokken filmaart onderaan de filmstapel.
- K** Steek 2 getrokken filmaakten onderaan de filmstapel.
- L** Leg 3 getrokken filmaakten op de stapel in willekeurige volgorde.
- M** Geef 1 actiekaart in je hand naar keuze aan een andere speler naar keuze.
- N** Schuif de pion op het agentenpad 1 vak vooruit langs de weg of agentenpijl.
- O** Verwijder 1 actiekaart uit je hand.
- P** Leg de genomen kaart bovenop OF onderaan het kaartspel.
- Q** Deze kaart kun je enkel spelen als je 2 dezelfde kaarten in je hand hebt.
- R** Draai de bovenste kaart van de filmstapel om zodat iedereen se ziet.
- S** Elke speler kan de effecten van deze kaart toepassen.

DE

Hilf E.T., nach Hause zu telefonieren, bevor die Agenten ihn finden.

INHALT

- 27 Filmkarten
- 30 Actionkarten
- 3 E.T. Tarnungen
- 1 Agentenspur
- 1 E.T. Spielfeld
- 6 Telefonteil-Spielsteine
- 1 Spielfigur/„Läufer“

Arbeitet zusammen und benutzt Actionkarten, um den Filmstapel zu kontrollieren und zu verändern und die darin versteckten Telefonteile von E.T. zu finden. Finde alle 6 Teile, um E.T. vor den Agenten zu retten, die auf dem Spielfeld verstreut sind. Wenn du alle 6 Agenten findest und alle Tarnungen von E. T. verlierst, werden sie gefangen genommen und deine Mission ist abgeschlossen!

AUFSTELLUNG

- Lege die Agentenspur und das E.T. Spielfeld in die Mitte des Tisches, so dass es jeder sehen kann. Die Telefonteil-Spielsteine können beiseite gelegt werden.
- Nimm die 3 Tarnungskarten von E.T. **A** und lege sie auf E.T. Mische die Film- **B** und Agenten- **C** karten separat und lege sie in Reichweite. Jeder zieht 4 Karten aus dem Actionstapel.

Die letzte Person, die einen Anruf tätigt, beginnt.

BEI DEINEM ZUGANG

Wenn du an der Reihe bist, spielst du eine Actionkarte aus und führst die Anweisungen in jeder Reihe von links nach rechts aus, beginnend mit der obersten Reihe. Am Ende deines Zuges ziehst du erneut, bis du wieder 4 Karten hast. Wenn du mehr als 4 oder 4 Karten hast, ziehst du keine neue Karte.

AGENTENSPUR

D Wenn du dieses Symbol auf einer Karte siehst, rückst du die Spielfigur auf der Agentenspur ein Feld vor. Wenn du deinen Zug auf einem Feld mit einem Agentsymbol beginnst und dieser Agent im Spiel ist, folge dem Pfeil zum nächsten Feld und nicht der Straße.

E Wenn die Spielfigur auf einem Feld mit diesem Symbol landet, musst du eine Karte vom Filmstapel ziehen.

F Wenn die Spielfigur auf einem Feld mit diesem Symbol landet, entferne die oberste E.T. Tarnung.

E.T. SPIELFELD

Während des Spiels werden TelefonteilKarten vom Filmstapel gezogen. Wenn dies geschieht, nimmst du den passenden Spielstein und legst ihn in eine der 6 Lücken an der Seite des E.T.-Spielfelds, um deinen Fortschritt zu verfolgen.

E.T. TARNUNGEN

E.T. hat 3 Tarnungen, die die Agenten davon abhalten, ihn zu finden (selbst wenn alle 6 verschiedenfarbigen Agenten im Spiel sind). Während des Spiels gibt die Agentenspur dir die Anweisung, eine Tarnung zu entfernen, wenn du auf einem E.T.-Feld landest. Wenn alle 3 Tarnungen entfernt wurden und alle 6 Agenten im Spiel sind, hast du verloren.

TELEFONTEIL-KARTEN & SPIELSTEINE

Actionkarten und die Agentenspur weisen dich an, vom Filmstapel zu ziehen. Wenn du einen Telefonteil ziehst, nimmst du den passenden Spielstein und legst ihn in eine der 6 Lücken an der Seite des E.T.-Spielfelds, um deinen Fortschritt zu verfolgen.

ACTIONKARTEN

Actionkarten und die Agentenspur weisen dich an, vom Filmstapel zu ziehen. Wenn du einen Telefonteil ziehst, schau nach, ob es bereits einen Agenten dieser Farbe im Spiel gibt. Lege immer alle doppelten Agenten weg. Wenn die Farbe des Agenten nicht im Spiel ist, lege ihn neben das E.T.-Spielfeld an den passenden farbigen Rand. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt alle 6 verschiedenfarbigen Agenten im Spiel sind und E.T. keine Tarnungen mehr hat, verlierst du das Spiel.

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

- G** Ziehe 2 Karten vom Actionstapel.
- H** Ziehe 1 Karte vom Filmstapel.
- I** Ziehe 3 Karten vom Filmstapel.
- J** Lege 1 der gezogenen Filmkarten unter den Filmstapel.
- K** Lege 2 der gezogenen Filmkarten unter den Filmstapel.
- L** Lege 3 der gezogenen Filmkarten in beliebiger Reihenfolge oben auf den Stapel.
- M** Gib 1 beliebige deiner Actionkarten an einen beliebigen anderen Spieler weiter.
- N** Bewege die Spielfigur auf der Agentenspur ein Feld vorwärts, indem du der Straße oder dem Agentenpfeil folgst.
- O** Lege 1 deiner Actionkarten ab.
- P** Lege die gezogene Karte oben auf ODER unter den Stapel.
- Q** Diese Karte kann nur gespielt werden, wenn du zwei derselben Karten auf der Hand hast.
- R** Drehe die oberste Karte des Filmstapels um, sodass alle sie sehen können.
- S** Die Aktionen dieser Karte können von jedem Spieler ausgeführt werden.

PT

Ajuda o E.T. a telefonar para casa antes dos Agentes o encontrarem.

CONTEÚDO

- 27 cartas de Filme
- 30 cartas de Ação
- 3 E.T. Disfarces
- 1 Localizador de Agente
- 1 quadro E.T.
- 6 tokens de Parte de Telefone
- 1 Peão/Movimentador"

Trabalhem em conjunto usando as cartas de Ação para inspecionar e manipular o Baralho de Filme para encontrar as partes de Telefone do E.T., escondidas nelas. Encontra todas as 6 partes para salvares o E.T. dos Agentes espalhados pelo baralho. Se encontrares todos os 6 Agentes e perderes todos os disfarces do E.T., eles serão capturados e a tua missão acabou!

COMO JOGAR

- Coloca o Localizador de Agente e quadro ET no centro ou mesa, onde todos possam ver. Os tokens de Parte de Telefone podem ser colocados num dos lados.
- Pega nas 3 cartas de Disfarces do E.T. (A) e coloca-as no E.T. Baralho o baralho Filme (B) e Agente (C) separadamente e coloca-as onde possam ser alcançados. Todos tiram 4 cartas do baralho Ação.

A última pessoa a fazer um telefonema, começa por primeiro lugar.

NA TUA VEZ

Na tua vez, joga uma carta de ação e executas todas as instruções, da esquerda para a direita, começando pelo topo. No final da tua vez, tira de novo 4 cartas. Se tiveres 4 ou mais, não tiras.

LOCALIZADOR DE AGENTE

D Quando vires este icone numa carta, avanças o teu Peão no Localizador de Agente, um espaço. Se comesares a mover num espaço um icone d e Agente e um Agente está em jogo, segue a seta até ao próximo espaço, em vez do percurso.

E Se o Peão calhar num espaço com este icone, então debes tirar uma carta do baralho Filme.

F Se o Peão calhar num espaço com este icone, retira o Disfarce do E.T. de cima.

QUADRO E.T.

Durante o jogo, as cartas de peças de Telefone serão retiradas do Baralho Filme. Quando isto acontece, pega no token correspondente e coloca-o num dos 6 espaços vazios nos lados do Quadro E.T. para acompanhares o teu progresso.

DISFARCES E.T.

O E.T. tem 3 Disfarces para evitar que os Agentes o encontrem (mesmo que os 6 Agentes de cores diferentes estejam em jogo). Durante o jogo, o Localizador de Agente vai-te dar instruções para que retires um Disfarce quando calhares num espaço E.T. Se todos os 3 Disfarces tiverem sido removidos e todos os 6 Agentes estão em jogo, perdes.

CARTAS DE PARTE DE TELEFONE E TOKENS

As cartas de Ação e Localizador de Agente vão dar-te instruções para tirar do baralho Filme. Se tirares uma peça de Telefone, pega no token correspondente e coloca-o num dos 6 espaços vazios nos lados do Quadro E.T. para acompanhares o teu progresso.

CARTAS DE AÇÃO

As cartas de Ação e Localizador de Agente vão dar-te instruções para tirar do baralho Filme. Se tirares uma carta de Agente, verifica se já há alguma Agente com essa cor em jogo. Descarta sempre os Agentes duplicados. Se a cor de Agente não estiver em jogo, coloca-a ao lado do Quadro E.T. adjacente de modo a corresponder a bordo colorida. Se em qualquer momento, os 6 Agentes de diferentes cores estiverem em jogo, e o E.T. não tiver mais Disfarces, perdes o jogo.

ÍCONES EXPLICADOS

- G** Tira 2 cartas do Baralho Ação.
- H** Tira 1 carta do Baralho Filme.
- I** Tira 3 cartas do Baralho Filme.

- J** Coloca 1 das cartas Filme tiradas, no fundo do Baralho Filme.
- K** Coloca 2 das cartas Filme tiradas, no fundo do baralho Filme.
- L** Coloca 3 das cartas Filme tiradas, no cimo do baralho, em qualquer ordem.
- M** Passa qualquer uma carta de ação na tua mão, para qualquer um dos outros jogadores.
- N** Desloca o Peão no localizador de Agente, para a frente um espaço, seguindo o percurso ou seta Agente.
- O** Descarta 1 carta de Ação da tua mão.
- P** Coloca a carta tirada no cimo OU fundo do baralho.
- Q** Esta carta apenas pode ser jogada se tiveres duas cartas iguais na tua mão.
- R** Vira a carta de cima do Baralho Filme de modo a que todos vejam.
- S** Os efeitos desta carta podem ser executados por todos os jogadores.

ISL

Hjálpaðu E.T. að hringja heim áður en njósnaramir finna hann.

INNIHÁLD

- 27 Kvikmyndaspil
- 30 Aðgerðaspil
- 3 E.T. Dulargervi
- 1 Njósnaraslöð
- 1 E.T. borð
- 6 Símahlutatákn
- 1 Þéð/Færari

Vinnið saman með því að nota aðgerðaspil til að skoða og eiga við kvikmyndabunkann til að finna ET símahluta íalda innan í. Finnið alla 6 hlutana til að bjarga ET frá njósnurum sem dreifðir eru í bunkanum. Ef þú finnur alla 6 njósnarana og tapar öllum dulargervum ET nást þeir og ætlunarverk þitt hefur tekist!

UPPSETNING

- Látið njósnaraslöð og ET-borð á mitt borðið í allra augsyn. Símahlutatáknin má hafa til hliðar öðrum megin.
- Taktu ET dulargervistáknin 3 **A** og láttu þau á ET. Stokkaðu kvikmynda- **B** og njósnaraspilin **C** hvorn bunka fyrir sig og leggðu frá þér innan seilingar. Allir draga 4 spil úr aðgerðabunkunum.

Sá sem er síðastur að hringja fer fyrstur.

ÞEGAR ÞÚ ÁTT AÐ GERA

Þegar þú átt að gera spilarðu úr aðgerðaspili og framkvæmir öll fyrimæli í hverri röð frá vinstri til hægrir og byrjar efst. Þegar þú ert búin/n að gera dregurðu 4 spil. Ef þú átt fleiri en 4 spil dregurðu ekki nein spil.

NIJÓSNARASLÖÐ

D Þegar þú sérð þetta tákn á spilinu heldurðu áfram með þeðið á njósnaraslöð um einn reit. Ef þú byrjar að hreyfa á reit með njósnaratáknin og sá njósnari er í leik skaltu fylgja örinni á næsta reit á veginum í staðinn.

E Ef þeðið lendir á reit með þessu táknin verður þú að draga spil úr kvikmyndabunkunum.

F Ef þeðið lendir á reit með þessu táknin skaltu fjarlægja efsta ET-dulargervið.

E.T. BORDID

Á meðan spilað er verða dregin símahlutaspil úr kvikmyndabunkunum. Þegar það gerist skaltu taka samsvarandi tóka og láta á eitf af 6 götum á hliðum ET-borðsins til að fylgjast með hvernig gengur hjá þér.

E.T. DULARGERVI

Et er með 3 dulargervi sem koma í veg fyrir að njósnarar finni hann (jafnvel þótt allir 6 mislitir njósnarar séu í leik). Í leiknum segir njósnaraslöðin þér að fjarlægja dulargervi þegar þú lendir á ET-reit. Ef allir dulargervi 3 hafa verið fjarlægð og allir njósnarar eru í leik, tapar þú.

SÍMAHLUTASPIL OG TÓKAR

Aðgerðaspil og njósnaraslöð segja þér að draga úr kvikmyndabunkunum. Þú dregur símahluta skaltu taka samsvarandi tóka og láta á eitf af 6 götum á hliðum ET-borðsins til að fylgjast með hvernig gengur hjá þér.

AÐGERÐASPIL

Aðgerðaspil og njósnaraslöð segja þér að draga úr kvikmyndabunkunum. Ef þú dregur njósnaraspil skaltu gá hvort þar er fyrir njósnari í þeim lit í leik. Alltaf skal henda tvöföldum Agenti. Ef litur njósnara er ekki í leik skal láta hann rétt hjá ET-borðinu við þaðar af sama lit. Ef allir 6 mislitu njósnarnir eru einhvern tíma í leik og ET á ekkert dulargervi eftir, taparðu leiknum.

TÁKNSKÝRINGAR

- G** Dragðu 2 spil úr aðgerðabunkunum.
- H** Dragðu 1 spil úr kvikmyndabunkunum.
- I** Dragðu 3 spil úr kvikmyndabunkunum.
- J** Láttu 1 af kvikmyndaspilunum, sem þú dróst, neðst í kvikmyndabunkann.
- K** Láttu 2 af kvikmyndaspilunum, sem þú dróst, neðst í kvikmyndabunkann.
- L** Láttu 3 af kvikmyndaspilunum, sem þú dróst, efst í bunkann í hvaða röð sem er.
- M** Afhentu 1 aðgerðaspil á hendinni þinni einhverjum öðrum þáttakanda.
- N** Færðu þeðið á njósnaraslöðinni áfram einn reit eftir veginum eða njósnaraörinni.
- O** Hentu 1 aðgerðaspili af hendinni þinni.
- P** Láttu spilið, sem dregið var, efti DDA neðst í bunkann.
- Q** Þessu spili er bara hægt að spila ef þú átt tvö svona spil á hendi.
- R** Snúðu við efsta spiliinu á kvikmyndabunkunum svo að allir geti séð.
- S** Áhrifin af þessu spili getur hvaða þáttakandi sem er framkvæmt.

SU

Hjálpi E.T. ringa hem innan agenterna hittar honom.

INNEHÁLL

- 27 Filmkort
- 30 Handlingskort
- 3 E.T. Förlädnader
- 1 Spårningsagent
- 1 E.T.-spelplan
- 6 Telefontokens
- 1 Bricka/Flyttare

Arbeta tillsammans med hjälp av handlingskorten för att inspektera och manipulera filmkortlekten för att hitta ET:s gömda telefonföndelar i den. Hitta alla 6 delar för att rätta ED från agenterna som finns utspridda i hela kortleken. Om du hittar alla 6 agenter och förlorar alla ET-förlädnader fångas de in och ditt uppdrag är över!

KONFIGURERA

- Placera spårningsagenten och ET-kortet i mitten eller på bordet där alla kan se dem. Era telefontokens kan placeras vid sidan om.
- Ta de 3 ET-förlädnadskorten **A** och placera dem på ET. Blanda filmkortleken **B** och agentkortleken **C** separat och placera dem inom räckhåll. Alla drar fyra kort från handlingskortleken.

Den sista personen som ringde ett samtal börjar.

DIN OMGÅNG

Under din omgång spelar du ett handlingskort och utför varje instruktionsrad från vänster till höger och börjar med den översta. Vid slutet av din omgång drar du nya kort till du har fyra kort. Om du har fyra kort eller fler drar du inte några nya.

SPÅRNINGSAGENT

D När du ser den här ikonen på ett kort ska du flytta brickan på spårningsagenten ett steg. Om du börjar din omgång på en plats med en Agent-ikon och den agenten är med i spelet ska du följa pilen till nästa plats istället för på vägen.

E Om brickan landar på en plats med den här ikonen måste du dra ett kort från filmkortleken.

F Om brickan landar på en plats med den här ikonen ska du ta bort den översta ET-förlädnaden.

E.T. SPELPLANEN

Under spelet kommer telefonkort att dras från filmkortleken. När detta händer ska du ta din matchningstoken och placera den i en av de 6 luckorna på ET-spelplanen för att hålla reda på dina framsteg.

E.T. FÖRKÄLDNADER

ET har 3 förlädnader som hindrar agenterna från att hitta honom (även om alla 6 olika färgade agenter är med i spelet). Under spelet kommer spårningsagenten att instruera dig att ta bort en förlädnad när du landar på en ET-plats. Om alla 3 förlädnader har tagits bort och alla 6 agenter är i med spelet förlorar du.

TELEFONKORT OCH TOKEN

Handlingskort och spårningsagenten kommer att instruera dig att dra kort från filmkortleken. Om du drar ett telefonkort ska du ta din matchningstoken och placera den i en av de 6 luckorna på ET-spelplanen för att hålla reda på dina framsteg.

HANDLINGSKORT

Handlingskort och spårningsagenten kommer att instruera dig att dra kort från filmkortleken. Om du drar ett agentkort ska du kontrollera om det redan finns en agent i den färgen som är med i spelet. Kassera alltid alla dubletter. Om agentens färg inte är med i spelet ska du placera den bredvid ET-spelplanen bredvid den matchande färgade kanten. Om vid något tillfälle alla 6 olika färgade agenter är med i spelet och ET inte har några förlädnader kvar förlorar du.

FÖRKLARINGAR FÖR IKONER

- G** Dra 2 kort från handlingskortleken.
- H** Dra 1 kort från filmkortleken.
- I** Dra 3 kort från filmkortleken.
- J** Placera 1 av de filmkortens som drogs längst ned i filmkortleken.
- K** Placera 2 av de filmkorten som drogs längst ned i filmkortleken.
- L** Placera 3 av de filmkorten som drogs längst upp i kortleken i valfri ordning.
- M** Ge ett valfritt handlingskort i din hand till valfri spelare.
- N** Flytta brickan på spårningsagenten framåt ett steg längs vägen eller agentpilen.
- O** Kassera 1 handlingskort från din hand.
- P** Placera det dragna kortet högst upp eller längst ned i kortleken.
- Q** Detta kort kan bara spelas om du har två av samma kort i handen.
- R** Vänd på filmkortkens översta kort så att alla kan se det.
- S** Effekterna från detta kort kan användas av alla spelare.

DR

Hjælp E.T. med at ringe hjem, før agenterne finder ham.

INDHOLD

- 27 Filmkort
- 30 actionkort
- 3 E.T. Forklædninger
- 1 Agentspor
- 1 E.T. bræt
- 6 Telefondelens tokens
- 1 Brik/spiller

Arbejd sammen ved hjælp af actionkort for at inspicere og manipulere med filmbunken for at finde ETs telefondele skjult inde i. Find alle 6 dele for at redde ET fra de agenter, der er spredt over dækket. Hvis du finder alle 6 agenter og mister alle ETs forklædninger, tages de til fange, og din mission er overstået!

SETUP

- Placér Agent Track og ET-brættet i midten eller på bordet, hvor alle kan se med. Telefondelens tokens kan lægges til den ene side.
- Tag de 3 ET-forklædningskort **A** og læg dem på ET. Bland film **B** og agent **C** dækket separat og læg dem inden for rækkevidde. Alle trækker 4 kort fra actionbunken.

Sidste person, der laver et telefonopkald, er først.

DIN TUR

Er det din tur spiller du et actionkort og udfører hver række instruktioner fra venstre mod højre, med start øverst. I slutningen af din omgang træk tilbage til 4 kort. Er du over eller har 4 kort, trækker du ikke.

AGENTSFOR

D Når du ser dette ikon på et kort, trækker du bricken på agentsporet et mellemrum. Hvis du starter dit træk på et mellemrum med et agentikon, og den agenten er i spillet, følg pilen til næste mellemrum i stedet for vejen.

E Hvis bricken lander på et mellemrum med dette ikon, træk et kort fra filmbunken.

F Hvis bricken lander på et mellemrum med dette ikon, fjern øverste ETforklædning.

E.T. BRÆT

Under spillet trækkes telefonedelens kort fra filmbunken. Når det sker, tag den matchende token og læg den i et af de 6 huller på siderne af ET-brættet for at holde styr på dit fremskridt.

E.T. FORKLÆDNINGER

ET har 3 forklædninger, der forhindrer agenterne i at finde ham (selvom alle 6 forskelligfærgede agenter er med i spillet). Under spillet vil agentspor bde dig fjerne en forklædning, når du lander på en ET-plads. Hvis alle 3 forklædninger er fjernet, og alle 6 agenter er med i spillet, taber du.

TELEFONDELKORT & TOKENS

Actionkort og agentspor vil instruere dig i at trække fra filmbunken. Hvis du trækker et telefonkort, tag den matchende token og læg den i et af de 6 huller på siderne af ET-brættet for at holde styr på dit fremskridt.

ACTIONKORT

Actionkort og agentspor vil instruere dig i at trække fra filmbunken. Hvis du trækker et agentkort, kontrollér, om der allerede er en agent i den farve med i spillet. Kassér altid dobbelte agenter. Hvis agentens farve ikke er med i spillet, læg det ved siden af ET-kortet lige op til den matchende, farvede kant. Hvis alle 6 forskellige farvede agenter på et tidspunkt er med i spillet, og ET ikke har nogen forklædninger tilbage, taber du spillet.

IKONER FORKLÆRET

- G** Træk 2 kort fra actionbunken