

20-30 Min.

1-2

12+

PULP INVASION! X2

TODD SANDERS

MATERIAL

17 Karten



2 Planeten-
karten



2 Captain-
karten



3 Vasallen-
karten



2 Superwaffen-
karten



8 Erkundungs-
karten



1 grüner Captainwürfel



6 grüne Holzwürfel



1 Anleitung

Anmerkung: Planeten-, Captain- und Superwaffenkarten sind mit dem Grundspiel oder beliebigen Erweiterungen kombinierbar. Nutzt du die Planetenkarten, mische sie alle gemeinsam und bilde daraus einen Stapel mit 12 Karten; entferne die restlichen Karten aus dem Spiel.

AUFBAU – ÄNDERUNGEN DER GRUNDREGELN



1. Mische die Vasallenkarten mit den „Kosmische Hegemonie“-Karten und lege 3 davon aufgedeckt in einer Reihe vor dich hin. Auf den Vasallenkarten der Erweiterung steht jeweils, zu welchen „Kosmische Hegemonie“-Sektoren sie gehören. Während des Spiels werden sie als das entsprechende Alien der Kosmischen Hegemonie behandelt, sobald dieses (Kah, Arvan, Der Todesstoß) in den Regeln oder auf einer Karte erwähnt wird. Zusätzlich haben sie während der Begegnungsphase des Spiels Spezialaktionen.



2. Der Helden-Spieler wählt 1 Captain. Falls er eine der neuen Captaintkarten aus der Erweiterung als Helden wählt, nutzt er den grünen Landeteam-Crewwürfel (Aktionen: siehe S. 4).




Für eine dieser neuen Captaintkarten (Finn Corwin), wählt er zusätzlich 2 beliebige weitere Captainwürfel. Für diese Würfel ist die aktive Seite festgelegt, sodass die Zahlen im unteren rechten Eck auf dem Würfel insgesamt 7 ergeben (z.B. Ingenieur 3, Künstliche Intelligenz 4).

Anmerkung: Falls du allein spielst, darfst du jeden beliebigen der neuen Captains wählen.



3. Mische den Erkundungskartenstapel und lege, entsprechend dem Schwierigkeitsgrad, den du spielen möchtest, die folgende Anzahl Karten aufgedeckt in deinen Spielbereich: **Einfach:** 3 Karten; **Normal:** 2 Karten; **Fortgeschritten:** 1 Karte. Entferne die übrigen Karten aus dem Spiel.



4. Lege 2  vor dich hin: Das ist dein Landeteam. Fülle den Beutel entsprechend dem Schwierigkeitsgrad, den du spielen möchtest, mit -Würfel: **Einfach:** 4 Würfel; **Normal:** 3 Würfel; **Fortgeschritten:** 2 Würfel. Entferne die übrigen  aus dem Spiel.



5. Mische die Planetenkarten dieser Erweiterung mit denen des Grundspiels zu einem Stapel mit 12 Karten (die übrigen entfernst du aus dem Spiel), dann lege 3 Karten aufgedeckt in einer Reihe über die Begegnungskartenstapel. Lege den Rest des Stapels verdeckt in Reichweite.

6. Mische zuletzt die 2 neuen Superwaffenkarten mit den anderen Superwaffen zusammen.



Landeteams auszusenden hilft euch bei der Suche nach den Superwaffen, mit denen ihr die **Kosmische Hegemonie** von ihren schändlichen Plänen abhalten könnt. Nehmt euch jedoch in Acht vor 3 neuen Vasallalien, die der Hegemonie beigetreten sind, um die Galaxie zu beherrschen.

Mit der **Pulp Invasion X2** Erweiterung bekommt ihr neue Erkundungskarten, neue Captains, einen neuen Crewwürfel und ein sehr nützliches Landeteam.

SPIELVERLAUF






Landeteam

Dein tapferes Landeteam kann dir während des Spiels auf vielerlei Weise helfen. Die Opfer, die das Landeteam bringt, sind niemals vergebens.

Änderungen der Begegnungsphase:

Falls du dich entscheidest zu **Entkommen**, und ,  oder -Würfel aus dem Beutel gezogen hast, darfst du 1 der -Würfel vor dir nehmen und in den Beutel legen. Du darfst dann 1 beliebigen gezogenen ,  oder -Würfel und die damit verbundene Strafe ignorieren. Lege den gezogenen Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat.

Änderungen an der Planeten-Durchsuchungs-Phase:

Ein Landeteam-Würfel, der **bereits vor dir liegt**, darf als Platzhalterwürfel benutzt werden, sobald du versuchst, eine Superwaffe zu Verstehen. Benutze 1  statt eines beliebigen ,  oder -Würfels, der auf der Superwaffenkarte genannt wird. Das kann **nur** während der Planeten-Durchsuchungs-Phase getan werden. Der  bleibt auf der Superwaffenkarte.

Falls ein Landeteamwürfel  aus dem Beutel gezogen wird, darfst du +2 zu einer Fähigkeit deiner Wahl hinzufügen und den Würfel dann aus dem Spiel entfernen ODER den Würfel vor dich hinlegen, damit er in einer zukünftigen Begegnungs- oder Planeten-Durchsuchungs-Phase benutzt werden kann.

Erkundungskarten







Obwohl es manchmal ein Abenteuer voll von unbekanntem Gefahren sein kann, die Galaxie zu erkunden, ist deine furchtlose Crew stets an deiner Seite. Sie ist ein Spitzenteam gut ausgebildeter Profis und immer bereit, wenn es Zeit ist, zu handeln.

Während des Spiels:

Du führst die Aktion aus, die auf jeder einzelnen Karte, die vor dir liegt, beschrieben wird. Die beschriebene Aktion ist jederzeit in dem Sektor, der mit den Symbolen oben auf der Karte übereinstimmt, oder beim Aufbau gültig.

WÜRFELSYMBOLE - CREW

Landeteam

- A**  1 Du darfst alle Planetensymbole von Begegnungen, bei denen du entkommen bist, während einer Planetendurchsuchung benutzen.
- A**  2 Ordne alle Karten in der aktuellen Begegnungslinie in einer beliebigen, von dir gewählten Reihenfolge an.
- X:3**  3 Erhöhe für jeden aus dem Spiel entfernten Landeteamwürfel 1 Fähigkeit deiner Wahl um 3 Punkte.
- 2**  4 Tausche 2 beliebige Karten in der Begegnungslinie mit 2 Karten deiner Wahl aus dem Abwurfstapel. Entferne diese Karten der Begegnungslinie nach der Planeten-Durchsuchungs-Phase aus dem Spiel.
- 2X**  5 Wende die aktuelle Aktion auf 1 beliebigen anderen Würfel in deinem Besitz 2-mal in 1 beliebigen Begegnungsphase an, dann drehe ihn, sodass sein Wert 1 weniger anzeigt.
- ?**  6 Bestimme während einer Planeten-Durchsuchungs-Phase den Wert von 1 beliebigen Würfel in deinem Besitz.



DANKSAGUNGEN

Autor/Grafik: Todd Sanders
Entwicklung: Alban Viard
Lektorat der englischen Version: Nathan Morse, Stanislas Gayot
Übersetzung: Agnes Ejma
Mitarbeit: Rico Besteher, Tien Yu Do, Markus Funk, Sven Göhlich,
Markus Jost, Tanja Masche, Ryan Palfreyman, Claudia Priore,
Yara Lal Thiel
Satz: Przemyslaw Kasztelaniec



AVStudioGames
9C Rue Aloxe Corton
21200 Chorey-Les-Beaune
France
avstudiogames.com



LudiCreations

