

SMASH UP

Erweiterung

Widerstand zwecklos

Eine weltweite Erweiterung für 2(-4) Spieler ab 12 Jahren

SPIELZIEL

Euer Ziel ist nichts weniger als die vollständige Kontrolle der Welt! Setzt eure Kreaturen ein, um gegnerische Basen zu zerstören. Der erste Spieler mit 15 Siegpunkten gewinnt das Spiel!

SPIELMATERIAL

Smash Up - Widerstand zwecklos beinhaltet:

- 80 Spielkarten (4 Fraktionen mit je 20 Karten)
- 8 Basiskarten
- 1 Stanzbogen mit Siegpunktmarkern/Stärkemarkern
- 4 übergroße Kartentrenner
- 10 Ersatzkarten

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft.
Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:
<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Ihr wählt je 2 verschiedene Fraktionen mit je 20 Karten und mischt sie zusammen, so dass jeder mit insgesamt 40 Karten spielt. Die Decks legt ihr verdeckt vor euch ab. Daneben benötigt ihr ein wenig Platz für euren Ablagestapel.

Sumoringer!



Mounties!



Mouties-Sumoringer!

Wenn ihr zwei Exemplare von *Smash Up - Widerstand zwecklos* besitzt, können verschiedene Spieler dieselbe Fraktion wählen, so dass z.B. Musketiere gegen Musketiere kämpfen. Ein Spieler darf aber niemals mit zwei Sätzen derselben Fraktion kämpfen. Das widerspricht doch völlig dem Spielkonzept!

Nun stellt ihr das Basisdeck zusammen. Nehmt alle Basen aus den Sets der Fraktionen, die ihr für diese Partie gewählt habt. Spielt ihr z. B. mit Luchador-Wikingern gegen Kleine Viecher-Vigilanten, nehmt ihr alle Basen aus *Widerstand zwecklos*, *Abenteuerliche Legenden*, *Big in Japan* und *Die wilden 70er*.

Mischt alle Basiskarten und legt sie als verdecktes Basisdeck bereit. Anschließend deckt ihr pro Spieler eine Basis auf, plus eine weitere (bei 3 Spielern werden also 4 Basen ausgelegt).

Legt die Siegpunktemarker/Stärkemarker für alle Spieler bereit.

Jeder zieht 5 Karten von seinem Deck. Wenn du nun keine Kreatur auf der Hand hast, zeigst du deine Karten, legst sie auf deinen Ablagestapel ab und ziehst 5 neue Karten von deinem Deck. Diese Karten musst du nun behalten.

Bestimmt einen beliebigen Startspieler. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Nun seid ihr bereit, einige Basen zu zerstören.



Prügeln wir uns nach Regeln!

Für offizielle Partien legt ihr mindestens 2 Fraktionen pro Spieler auf dem Tisch bereit. Nach Bestimmung eines beliebigen Startspielers wählt dieser eine Fraktion. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler. Nachdem jeder eine Fraktion gewählt hat, darf der letzte Spieler eine zweite Fraktion nehmen und die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler insgesamt 2 Fraktionen genommen hat.

ÜBERGROSSE KARTENTRENNER

Ihr könnt die übergroßen Kartentrenner zur Aufbewahrung der 4 Fraktionen in der großen Schachtel der Geek Edition verwenden. Darin ist auch Platz für alle anderen Smash Up-Erweiterungen für den ultimativen Spielspaß!



SO LÄUFT DEIN SPIELZUG AB

1. Loslegen!

Einige Fähigkeiten (und Effekte wie Aufdecken) werden zu Beginn deines Spielzugs aktiv. Alle Fähigkeiten, die zu Beginn deines Zugs enden, tun dies, bevor du nun die entsprechenden Fähigkeiten und Effekte durchführst.

2. Karten spielen

In deinem Spielzug darfst du bis zu 2 freie Karten aus der Hand spielen:

1 Kreatur oder 1 Aktion oder sowohl 1 Kreatur als auch 1 Aktion. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge spielen. Du darfst aber auch auf das Ausspielen von einer oder beider Karten verzichten.

Kreaturen

Um eine Kreatur auszuspielen, wählst du eine Basis und legst die Kreatur daneben aus, so dass sie in deine Richtung zeigt. Danach führst du den Kartentext der Kreatur aus.

Wenn eine Fähigkeit mit dem Wort „Extra“ beginnt, folgt sie speziellen Regeln (siehe S. 10).

Aktionen

Um eine normale Aktion auszuspielen, zeigst du die Karte und führst ihren Text aus. Ganz einfach! Anschließend legst du die Karte auf deinen Ablagestapel, es sei denn, sie besitzt eine dauerhafte Fähigkeit, die du auf 1 Basis oder 1 Kreatur spielst.

Fähigkeiten

Kreaturen und dauerhafte Aktionen besitzen oft Fähigkeiten, die du in dieser Phase nutzen darfst. Eine Talent-Fähigkeit darfst du in dieser Phase nur einmal nutzen (siehe S. 12). Ebenso darfst du Fähigkeiten nutzen, die mit „in deinem Zug“ markiert sind.

3. Wird eine Basis zerstört?

Wenn du keine Karten mehr ausspielen kannst oder willst, musst du überprüfen, ob eine oder mehrere Basen zerstört und somit gewertet werden. Wenn dies der Fall ist, musst du „Die große Wertung“ durchführen (siehe S. 6).

4. Ziehe 2 Karten

Die Überschrift sagt schon alles. Nachdem du diese 2 Karten gezogen hast, darfst du maximal 10 Karten auf der Hand haben. Besitzt du mehr, musst du nun Karten ablegen, bis du nur noch 10 Karten hast.

Wenn du eine Karte ziehen musst, nach einer Karte im Deck suchst, eine Karte vom Deck aufdecken oder anschauen sollst, und dein Deck leer ist, mischst du die Karten deines Ablagestapels und legst sie wieder als neues Deck verdeckt vor dir ab. Verwende die fehlenden Karten von diesem Deck.

5. Abschalten!

Du führst alle Fähigkeiten durch, die am Ende deines Zugs aktiv werden (wie z.B. Kreaturen zerstören oder Karten ziehen). Im Anschluss enden alle Fähigkeiten gleichzeitig, die bis zum Ende des Zugs aktiv sind.

Anschließend müsst ihr schauen, ob einer von euch 15 oder mehr Siegpunkte besitzt. Wenn ja, schaut ins Kapitel „Aus und vorbei“ (siehe S. 8).

Wenn noch keiner gewonnen hat, ist anschließend der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

LERNT EURE KARTEN KENNEN!

KREATUREN



AKTIONEN



Du führst Karten in dieser Reihenfolge aus:

1. Zuerst deine gespielte Karte.
2. Beende die Ausführung von anderen Karten, die bereits vor der gerade gespielten Karte aktiv waren.
3. Werden bereits ausgespielte Karten aller Spieler davon betroffen, bestimmst du deren Reihenfolge.
4. Werden Handkarten aller Spieler davon betroffen, beginnst du und die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
5. Lege die in 1. gespielte Karte ab, außer du hast sie auf eine andere Karte gespielt.

Einige Karten unterbrechen die Ausführung anderer Karten. Passiert das, führe die neue Karte entsprechend der oben genannten Reihenfolge aus, bevor du mit der anderen Karte ggf. weitermachst.

BASEN

The diagram shows a game base card titled "Am Ring" with a destruction value of 21. The card features three victory points: a green '4' for 1st place, a green '2' for 2nd place, and a white '1' for 3rd place. Annotations with arrows point to these elements: "Name" points to the title, "Zerstörungswert" points to the number 21, "Siegpunkt(e) für den 1. Platz" points to the green 4, "Siegpunkt(e) für den 2. Platz" points to the green 2, and "Siegpunkt(e) für den 3. Platz" points to the white 1. A text box at the bottom of the card reads: "Nachdem du 1 Kreatur von anderen Spielers d... ist, die hier 1 Kreatur eines ... trifft, ziehe 1 Karte."

Fähigkeit
Hier wird beschrieben, welche Fähigkeit die Basis besitzt. Diese Fähigkeit ist immer aktiv, solange die Basis offen ausliegt. Es ist eine atemberaubende Kombination aus den Fähigkeiten Extra, Dauerhaft und Ungeheuerlich.

DIE GROSSE WERTUNG

Wenn die Gesamtstärke aller an einer Basis gespielten Kreaturen den Zerstörungswert dieser Basis erreicht oder überschreitet, wird diese Basis gewertet. Wenn in einem Spielzug mehr als eine Basis gewertet werden muss, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge der betroffenen Basen.

Kommt es zur Wertung einer Basis, dürfen alle Spieler zuerst Extra-Fähigkeiten ihrer Karten nutzen, die „vor“ der Wertung einer Basis aktiv werden.

Sollte dadurch die Gesamtstärke der beteiligten Kreaturen unter den Zerstörungswert der Basis fallen, so wird die Basis trotzdem gewertet.

Beispiel: Nachdem der Zerstörungswert erreicht wurde, wertet ihr den Großen weißen Norden. Andreas und Ronja versetzen jeweils 1 ihrer Kreaturen von dort an eine andere Basis, da es die Anzahl ihrer Siegpunkte nicht verändert. Auch wenn die Gesamtstärke der Kreaturen nun niedriger ist, setzt ihr die Wertung der Basis trotzdem fort.

Ich zuerst!

Wenn mehr als ein Spieler Extra-Fähigkeiten nutzen möchte, beginnt ihr mit dem aktiven Spieler und führt solange im Uhrzeigersinn reihum je 1 Extra-Fähigkeit durch, bis alle Spieler in Reihenfolge passen. Wenn du passt, aber ein anderer Spieler im

Anschluss eine Extra-Fähigkeit nutzt, kommst du erneut an die Reihe und kannst wieder entscheiden, ob du eine weitere Extra-Fähigkeit nutzen möchtest. Wenn du durch eine Extra-Fähigkeit weitere Karten spielen darfst, musst du das sofort machen oder darauf komplett verzichten.

Siegpunkte verteilen

Die Spieler mit der größten, zweitgrößten und drittgrößten Stärke an einer Basis werden zum Sieger, Zweit- und Drittplatzierten.

Sie erhalten entsprechend die Siegpunkte für den 1., 2. und 3. Platz.

Wird ein Spieler Vierter, erhält er keine Siegpunkte.

Wenn weniger als 3 Spieler an einer Basis vertreten sind, werden die Siegpunkte der übrigen Plätze nicht vergeben. Ihr nehmt euch die entsprechenden Siegpunktemarker und legt sie offen vor euch ab.

Ihr dürft Extra-Fähigkeiten nutzen, die **während** der Wertung aktiv werden. Damit ihr überhaupt Siegpunkte an einer Basis erhaltet, müsst ihr dort mindestens eine Kreatur oder eine Aktion mit Stärke platziert haben.



Zurück in eure Ecken

Im Anschluss an die Wertung dürft ihr Extra-Fähigkeiten nutzen, die „**nach**“ der Wertung einer Basis aktiv werden.

Danach werden alle Karten, die noch an der gewerteten Basis liegen, auf die Ablagestapel ihrer Besitzer abgelegt. Sie gelten dadurch nicht als zerstört, können aber Fähigkeiten aktivieren, die beim Ablegen auf den Ablagestapel berücksichtigt werden müssen.

Die gewertete Basis kommt auf den Ablagestapel für Basen. Zieht eine neue Basis als Ersatz und legt sie offen neben die anderen Basen. Wenn nötig, mischt ihr den Ablagestapel für Basen, um weitere Karten ziehen zu können.

Nun schaut ihr, ob noch eine weitere Basis gewertet werden muss, und führt die genannten Schritte erneut aus.

Nur Unentschieden?

Wenn mehrere Spieler die gleiche Stärke an einer Basis haben, erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktezahl entsprechend der betroffenen Platzierung. Wenn ihr z. B. jeweils eine Stärke von 10, 10 und 5 besitzt, erhalten die beiden Spieler mit einer Stärke von 10 jeweils die vollen Siegpunkte für den 1. Platz! Der Spieler mit einer Stärke von 5 kommt nur auf den 3. Platz, nicht auf den 2. Platz! Wenn zwei Spieler zusammen auf den 2. Platz kommen, gibt es keinen 3. Platz, auch wenn das gemein ist!

Wenn mehrere Spieler sich bei den Bedingungen einer Basis-Fähigkeit patten, dürfen sie alle die Fähigkeit nutzen. Schaut im Abschnitt „Ich zuerst!“ (S. 6) nach, wenn es zum Streit bei der Reihenfolge kommt.

Genauer Ablauf der Wertung:

1. Prüft, ob 1 oder mehrere Basen gewertet werden müssen. Wenn nicht, macht der aktive Spieler mit der nächsten Phase weiter.
2. Der aktive Spieler wählt 1 Basis, die nun gewertet wird.
3. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „vor“ der Wertung eingesetzt werden.
4. Verteilt die Siegpunkte entsprechend der aktuellen Gesamtstärken. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „während“ der Wertung eingesetzt werden.
5. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „nach“ der Wertung eingesetzt werden.
6. Legt alle an der Basis gespielten Karten auf die passenden Ablagestapel.
7. Legt die Basis auf den Basisablagestapel.
8. Zieht 1 neue Basis. Schaut nun wieder bei 1.

AUSUND VORBEI!

Sobald jemand am Ende eines beliebigen Spielzugs 15 oder mehr Siegpunkte besitzt, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Wenn mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte besitzen, setzt ihr das Spiel mit weiteren Spielzügen fort, bis es nur noch einen Sieger gibt. Es gibt kein Unentschieden! Außer für deine beiden Fraktionen –
8 deine Kreaturen sind Freunde fürs Leben!

STÄRKEMARKER

Ihr verwendet die Siegpunktemarker für einige Karten auch als Stärkemarker. Einige Karten geben euch Marker „Stärke +1“, mit denen ihr die Stärke eurer Kreaturen erhöht. Auch wenn alle Fähigkeiten euch nur Marker „Stärke +1“ geben, kommt es gelegentlich vor, dass eine Kreatur mehrere dieser Marker erhält. Für eine bessere Übersicht dürft ihr jederzeit 5 Marker „Stärke +1“ gegen 1 Marker „Stärke +5“ tauschen und umgekehrt.

Der Vorrat an Markern ist unbegrenzt, notfalls müsst ihr euch mit Siegpunktemarkern aus einer der anderen Smash Up-Erweiterungen aushelfen.

BEGRIFFE UND BESCHRÄNKUNGEN

Es gibt einige Beschränkungen im Spiel, wie im Folgenden beschrieben.

Ablegen: Wenn eine Karte abgelegt wird, kommt sie auf den Ablagestapel des Besitzers, unabhängig davon, wer die Karte gespielt hat oder kontrolliert. Wenn nichts anderes geschrieben steht, musst du 1 Handkarte ablegen.



Aufdecken: Du darfst eine begrabene Karte aufdecken und spielen.

Begraben: Du begräbst eine Karte, indem du sie verdeckt neben eine Basis legst.

Besitzer: Du bist der „Besitzer“ einer Karte, wenn sie zu Beginn des Spiels in deinem Deck war.



Betroffen: Eine Karte ist betroffen, wenn sie versetzt, zurückgenommen, platziert oder zerstört wird, wenn ihre Kontrolle oder Stärke wechselt, oder wenn die Fähigkeit einer Karte auf sie gespielt wird. Duelliert sich eine Kreatur, ist sie von diesem Duell nicht betroffen. Sie kann aber vom Resultat des Duells betroffen sein.

Dauerhaft: Die meisten Fähigkeiten werden sofort ausgeführt und sind danach vorbei, manchmal gelten sie bis zum Ende des Spielzugs. Dauerhafte Fähigkeiten gelten stattdessen solange, wie die jeweiligen Karten im Spiel bleiben.



Direkt: Die Karte X betrifft direkt die Karte Y, wenn die Fähigkeit der Karte X eine der unter „Betroffen“ genannten Dinge macht und Karte Y das genannte Ziel ist.

Duell: Duellieren sich zwei Kreaturen, dürfen die kontrollierenden Spieler je 1 Karte wählen und ggf. spielen, bevor die stärkere Kreatur gewinnt.

gewinnt.

Extra: Die meisten Fähigkeiten werden aktiv, wenn du eine Karte spielst. Extra-Fähigkeiten werden zu ungewöhnlichen Zeiten oder auf ungewöhnliche Weise aktiviert. Extra-Fähigkeiten können sich auf bereits ausgespielten Karten, auf den Karten in deiner Hand oder in deinem Ablagestapel befinden. Die Extra-Fähigkeit einer Karte beschreibt, wie du sie nutzen darfst. Wenn du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte aufgrund einer Extra-Fähigkeit spielst, zählt sie nicht als eine deiner 2 freien Karten.



Grund-....: Die aufgedruckte Stärke von Kreaturen oder der aufgedruckte Zerstörungswert von Basen, bevor diese durch andere Karten verändert werden.

Ignorieren: Du behandelst eine Fähigkeit so, als ob sie nicht existiert.



In deinem Zug: Dies betrifft ausschließlich Schritt 2 (Karten spielen) in deinem Spielzug.



Im Spiel: Karten befinden sich im Spiel, wenn sie sich in der Mitte des Tisches befinden, also aktive Basen sind oder an diesen Basen ausgespielt wurden. Karten in deiner Hand, auf dem Ablagestapel oder in deinem Deck sind nicht im Spiel.



Kontrolle: Standardmäßig kontrollierst du alle Karten, die du ausspielst.

Wenn du die Kontrolle einer Karte übernimmst, ist das so, als ob du sie gespielt hast: Du legst sie zu deinen gespielten Karten, die Stärke der Kreaturen zählt für dich, Fähigkeiten von Karten bestimmst du etc. Die Kontrolle über eine Kreatur bedeutet nicht automatisch die

Kontrolle von Aktionen, die auf diese Kreatur gespielt wurden, aber deren Fähigkeiten gelten weiterhin ganz normal. Wenn eine Karte abgelegt, zerstört oder zurück genommen wird, legst du sie auf den Ablagestapel des Besitzers oder er nimmt sie zurück auf die Hand, nicht der sie aktuell kontrollierende Spieler.

Legen/nehmen: Durch diese beiden Begriffe darfst du Karten von Orten nehmen oder an Stellen legen, die durch die anderen Begriffe wie „versetzen“, „ziehen“ etc. nicht abgedeckt werden. So darfst du z.B. Karten vom Ablagestapel auf die Hand nehmen oder oben auf dein Deck legen.



Nachdem: „Nachdem X kommt Y“ bedeutet, dass X erst komplett abgeschlossen sein muss, bevor du Y ausführst. Ausgenommen sind „Extra“-Aktionen nach Wertung einer Basis.

Normale Aktion: Dies ist eine Aktion, die du nach dem Ausspielen ablegst. Im Gegensatz dazu besitzen besondere Aktionen immer den Text „Auf 1 Basis spielen“ oder „Auf 1 Kreatur spielen“.

Spielen: Du spielst die Karten aus deiner Hand, entweder als eine von 2 freien Karten in Schritt 2 oder jedes Mal, wenn dich eine Fähigkeit dazu auffordert, eine Karte zu spielen. Die Fähigkeit einer Karte wird aktiviert, sobald du sie spielst. Wenn Karten versetzt, abgelegt, platziert oder zurückgenommen werden, gelten sie nicht als gespielt, und ihre Fähigkeiten werden nicht aktiviert.



Statt/stattdessen: Einige Fähigkeiten lassen dich Karten an andere Orte platzieren, als eigentlich vorgesehen. Wenn du solch eine Wahl hast, wird sie mit statt oder stattdessen beschrieben.



Talent: Dies ist eine Fähigkeit, die eine Kreatur oder Aktion einmal in jedem deiner Züge anwenden kann, als wäre es eine zusätzliche Aktion. Du musst das Talent nicht nutzen.

Um: Einige Karten besitzen einen Text wie „mache dies, um ...“. Nur wenn du die Bedingung erfüllst, darfst du den zweiten Teil ausführen.



Verschieben: Du verschiebst Aktionskarten oder Marker zwischen den Kreaturen. Legst du Marker auf Kreaturen (aus dem Vorrat) oder entfernst du Marker von Kreaturen (und legst sie zurück in den Vorrat), gilt das nicht als verschieben.



Versetzen: Dies erlaubt dir, eine Kreatur mitsamt allen darauf gespielten Aktionen von einer Basis zu einer anderen zu versetzen. Das Versetzen gilt nicht als Spielen. Die Fähigkeiten der Kreaturen werden nicht aktiviert, wenn du eine Karte versetzt. Talent-, Extra- oder dauerhafte Fähigkeiten gelten aber weiterhin.

Zerstören: Wenn dich eine Karte dazu auffordert, eine andere Karte zu zerstören, legst du die zerstörte Karte und alle auf diese Karte gespielten anderen Karten auf die Ablagestapel ihrer Besitzer (oder auf den Basis-Ablagestapel).



Zurück: Zurück bedeutet, dass eine Karte dorthin zurückkehrt, wo sie herkommt. Wenn eine an einer Basis liegende Karte zurückkehrt, werden alle auf sie gespielten Karten abgelegt.

Zusätzlich: Normalerweise kannst du 1 Kreatur und 1 Aktion in deinem Spielzug spielen. Wenn dich eine Karte dazu auffordert, eine zusätzliche Kreatur oder Aktion zu spielen, darfst du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte des entsprechenden Typs spielen; dies kann manchmal auch vor dem Spielen der freien Karten sein. Du musst diese zusätzliche Karte nicht sofort spielen, außer wenn du sie durch eine Extra-Fähigkeit oder außerhalb Schritt 2 (Karten spielen) erhalten hast.



KLARSTELLUNGEN



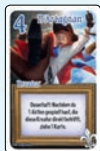
Alle für einen: Die Kreatur erhält Stärke +1 für jede solche bis zum Ende des Zugs gespielte Aktion, nicht nur einmalig Stärke +1.



Aramis: Du darfst die Fähigkeit dieser Karte nur in deinem Zug in der 2. Phase *Karten spielen* nutzen. Sie funktioniert nicht zusammen mit *Das letzte Gefecht*.



Billige Anmache, Rückschlag, Yellow Demon: Eine Set-Up-Aktion hat „Set-Up“ als Teil des Kartennamens.



D'Artagnan: Für diese Fähigkeit ist die Reihenfolge wichtig, in der die Karten ausgeführt werden (siehe S. 5): Wenn D'Artagnan von einer Aktion direkt betroffen ist (Schritt 1), ziehst du 1 Karte (Schritt 3), bevor die Aktion abgeworfen wird (Schritt 5). Somit wird unter anderem eine unendliche Schleife zwischen D'Artagnan und *Gunst des Dionysus* verhindert.



Capa Roja: Mit dieser Fähigkeit zerstörst du Kreaturen mit einer Grundstärke von 3 oder geringer, auch wenn deren aktuelle Stärke höher als 3 ist.



Höchster Rang: Musst du durch eine Fähigkeit mehrere Karten ablegen (wie *Gehaltvoller Eintopf*), legst du trotzdem nur 1 Marker Stärke +1 auf diese Kreatur.



Den Gürtel greifen: Du darfst 1 Kreatur unter deiner Kontrolle versetzen, auch wenn sie die einzige Kreatur an der Basis ist.



Großer weißer Norden, was?: Die Spieler entscheiden sich in Spielerreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, ob sie die Fähigkeit der Basis nutzen wollen.



Lass niemand entkommen:

Der notwendige Stärkeunterschied muss nur vor dem Versetzen stimmen. Ändert sich das nach dem Versetzen, zerstörst du die andere Kreatur

trotzdem am Ende des Zugs.



Mächtiges Set-Up: Wird diese Aktion auf 1 deiner Kreaturen verschoben (durch 1 Aktion oder wenn du die Kontrolle über 1 Kreatur übernimmst), erhält jene

Kreatur trotzdem Stärke +1.



Mountie-Major:

Der Stärkewert dieser Kreatur kann sich ändern, wenn sich die Anzahl an Kreaturen der anderen Spieler an der Basis ändert. Gibt es ein

Unentschieden bei den meisten Kreaturen, zählst du die Anzahl trotzdem nur einmal zur Stärke hinzu.



Preis für besonderen

Kampfegeist: Du legst die beiden Marker „Stärke +1“ entweder auf eine einzelne Kreatur oder je einen Marker auf zwei Kreaturen.



Pinnen: Spielst du Pinnen auf 1 Kreatur, besitzt diese weiterhin ihre Stärke, und deren Stärke zählt auch weiterhin für den Zerstörungswert der Basis, sowie für Karten wie Dritter

Rang. Nur der kontrollierende Spieler darf die Stärke bei der Bestimmung der Siegpunkte oder für Karten wie Revier markieren nicht zu seiner Gesamtstärke hinzuzählen. Hast du nur 1 Kreatur mit Pinnen an 1 Basis, zählt deren Stärke 0 für die Bestimmung der Siegpunkte, wenn du damit mindestens den 3. Platz erreichst.

DAS KLEINGEDRUCKTE

Die folgenden Spielregeln solltet ihr auch lesen.

Oftmals werden sich Kartentexte und diese Anleitung widersprechen. Kommt es zu einem Konflikt, gewinnen die Kartentexte immer. Sie sind wahre Meister im Regelkampf. Ausnahme: Die Stärke von Kreaturen und der Zerstörungswert der Basen können nicht unter Null fallen.

Wenn sich Karten widersprechen, gewinnt die Karte, deren Text etwas verbietet.

Wenn mehrere Fähigkeiten auf Karten zur gleichen Zeit aktiviert werden, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge dieser Fähigkeiten.

Du darfst eine Karte ausspielen, auch wenn deren Fähigkeit nicht ausgeführt werden kann. So darfst du z. B. eine Karte ausspielen, die eine Kreatur zerstört, auch wenn gar keine Kreaturen an den Basen liegen. Auf diese Weise darfst du unerwünschte Karten aus der Hand loswerden.

Du musst eine Fähigkeit ausführen, selbst wenn das Resultat schlecht für dich ist. Wenn die Fähigkeit einer Karte aber das Wort „dürfen“ enthält, hast du die Wahl, ob du die Fähigkeit durchführst.

Wenn eine Fähigkeit die Worte „beliebig viele“ enthält, darfst du auch Null wählen. Du darfst eine Karte mit dem Wort „alle“ spielen, auch wenn gerade keine entsprechenden Ziele ausliegen.

Wenn du während der Wertung einer Basis zusätzliche Kreaturen oder Aktionen spielen darfst, musst du diese zusätzlichen Karten sofort oder gar nicht spielen.

Wenn eine Karte auf die Hand genommen, auf das Deck gelegt, in das Deck gemischt oder auf den Ablagestapel gelegt wird, erhält sie immer der Besitzer, unabhängig davon, wer diese Karte gespielt oder kontrolliert hat, außer die Karte stammt von einem besonderen zusätzlichen Deck, wie Monster oder Schätze.

Extra-Fähigkeiten dürfen jederzeit gespielt werden, wenn es ihr Text erlaubt, auch während des Zugs der anderen Spieler.

Du darfst jederzeit alle Ablagestapel durchschauen.

Wenn du zufällige Karten aus der Hand ablegen musst, zieht sie der linke Nachbar aus deinen verdeckten Karten. Du bestimmst eine zufällige Basis, indem du die Basiskarten nimmst, mischst und eine davon ziehst. Anschließend legst du die Basiskarten wieder an die alten Orte.

„1 Kreatur“ oder „Kreaturen“ bezieht sich immer auf Kreaturen im Spiel, außer die Karte nennt etwas anderes.

Beim Ausspielen einer Kreatur zählt die auf der Karte angegebene Stärke. Sobald sie an einer Basis liegt, zählt die durch Fähigkeiten modifizierte Stärke. Die Stärke kann niemals unter 0 sinken.

Wenn eine Karte den Zerstörungswert einer Basis ändert, gilt das für den aufgedruckten Wert.

Wenn nicht anders beschrieben, enden die Fähigkeiten einer Karte immer am Ende des Zugs oder sobald die Karte das Spiel verlässt, abhängig davon, was eher eintrifft.

Wenn eine Fähigkeit auf einer Kreatur oder Aktion „Du“ verwendet, ist der Spieler gemeint, der die Karte kontrolliert. Auf einer Basis sind alle Spieler gemeint, meistens der aktive Spieler. „Andere Spieler“ sind alle anderen, nur nicht du. „Deine“ Kreaturen sind alle Kreaturen unter deiner Kontrolle.

„Hier“ ist immer die Basis, an der du die Karte spielst. „Dort“ ist immer eine Basis, die in der Fähigkeit genannt wird. „Diese Kreatur“ ist immer die Karte selber, „jene Kreatur“ ist diejenige, auf die eine Aktion oder Fähigkeit gespielt wird.

Wenn du eine Karte anschaust, zeigst du sie keinem anderen Spieler. Wenn du eine Karte aufdeckst, zeigst du sie allen Spielern.

DIE FRAKTIONEN

Smash Up - Widerstand zwecklos bietet euch 4 Fraktionen, mit denen ihr 6 verschiedene Decks ausprobieren könnt. Im Basisspiel **Smash Up** und den anderen Erweiterungen gibt es weitere Fraktionen, die alle die Weltherrschaft übernehmen wollen, so dass ihr viel mehr Kombinationsmöglichkeiten ausprobieren könnt. Mischt die Fraktionen, ganz so wie ihr es wollt.

Luchadors

Sie steigen auf das oberste Seil! Die Luchadors bringen die hochfliegenden Stunts des Mexikanischen Wrestlings in den quadratischen Smash-Up-Ring! Diese maskierten Wrestler trotzen der Schwerkraft und ihren Gegnern, indem sie ihre unverkennbaren Techniken für das Pinnen anwenden, und



natürlich um die Basen zu zerstören! Vorsicht vor ihren Set-Ups, denn was danach folgt ist äußerst brutal!

Mounties

Kanada zur Jahrhundertwende (es erklingt leise Piano-Filmmusik) ... der große weiße Norden wird von den noblen Mounties und ihren ... Kampf-Elchen beschützt!

Die Mounties lassen niemanden entkommen, unabhängig von dessen Verschlagenheit, während sie das edle Gebaren Kanadas aufrecht erhalten. Sie sind gerne mit anderen zusammen, nicht nur aus Freundlichkeit ... auf diese Weise bündeln sie ihre Stärke, um die Welt zu übernehmen.



Musketiere

Einer für alle, alle für einen! Oder drei! Oder eigentlich sogar vier, denn es gab vier von ihnen, was wir aber genauso ignoriere wie der Buchtitel! Die Musketiere waren die Superhelden in Frankreich während der Renaissance, und nahmen den Kampf gegen korrupte Elemente mit Stil und Verve auf. Ihre schnellen Fähigkeiten mit der Klinge wurden nur von ihrem schnellen Geist erreicht. Nachdem sie ihre Zeit abgewartet haben, explodieren sie förmlich in eine schwindelerregende Reihe an Aktionen.



Sumoringer

Die mächtigen Sumoringer aus Japan werfen ihr Gewicht förmlich auf die Basen! Diese massiven Krieger stoßen jeden Gegner zurück, der ihnen entgegenkommt. Lass dich von ihrem anfänglichen Körperumfang nicht verwirren, denn sie opfern gerne Karten für Stärke, um alle Gegner aus dem Ring und von den Basen zu stoßen!



ABSPANN

Autor: Paul Peterson

Entwicklung: Mark Wootton, Bryan Stout

Ausstattung: Todd Rowland

Grafische Gestaltung: Kalissa Fitzgerald

Spielstory: Todd Rowland, Bryan Stout

Spielregelbearbeitung: Bryan Stout

Lektorat: Bryan Stout, Koby Bonin, Dave Bunce, Adam East, Tim Helms, Boaz Moser, Duc-Man Nguyen, Robert Payne, Logan Pierce, Jim Price

Layout und Satz: Kalissa Fitzgerald

Projektleitung: Nicolas Bongiu

Produktion: Dave Lepore

Markenmanagement: Todd Rowland

Grafik: Francisco Rico Torres, Gong Studios, Victor Corbella

Leitung Spieletests: Bryan Stout

Spieletester: Adam Aleksik, Gage Alleman, Alexandra Allen, Timothy Allen, Megan Amsler, Benjamin Anderson, Wes Anderson, Gilad Asal, Nadav Asal, Victor Asal, Kostas Asimakopoulos, Judah Banning, Ryan Barnhill, Dimitris Bayas, Rebecca Bell, Jack Berry, Nicolas Bongiu, Koby Bonin, Brittany Boudreaux, Nathan Boxall, Connor Brown, Dave Bunce, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jessica Cartwright, Ed Cole, Anne Cook, Michelle Cook, Joschka Cors, John Coudour, Brock Craddock, Mike Czerniewski, Brodin Dalglish, Justin Davis, David de la Asunción, Carlos de la Cruz, Grata de Utrilla, Ayne Delgado, Christopher Dembrosky, Daniel Dembrosky, David Dembrosky, Brian Denning, Graham DeRousse, Corentin Desthieux, Marielena Doukaki, James Douthit, Adam East, Jewel East, Seth East, Nate Edwards,

Jannis Eisenmenger, Grant Ellis, Marthasue Evans, Owen Farrell, Jaime Ferris, Jared Frail, BriAnne Friesen, Zachary Funk, Markos Georgiadis, Andrew Gerber, Dimitrios Giannakis, Daniel Glassey, Eric Glassey, David Good, Andraz Gorisek, Zan Gostencnik, Luca Guarini, Óscar Guasch, Maurice Haedrich, Jacob Haimés, Stephen Halleman, Troy Hanson, Dean Harris, Rob Haskins, Gina Hebert, Tim Helms, Adam Holt, Allyson Holt, David Hoyt, Kenneth Iannello, Filippus Intzes, Alba Jiménez, Keeley Jones, Jan Kotnik, Urban Kotnik, Jacob Kottke, Regan Kubena, Justin Lajoie, Garrett Lapham, Teagan Laws, Anthony LeBlanc, Crystal LeBlanc, Pablo López, Zach Lyons, Luis Mares, Sam Martin, Pete Miller, Patrick Moore, Boaz Moser, Kelley Murphy, Jordan Myers, Kyle Neuman, Duc-Man Nguyen, Le-Thi Nguyen, Gerrit Oestreich, Lydie Oriol, Mihael Pacnik, Sara Patten, Brittany Payne, Robert Payne, Christophe Petitjean, Maxime Petitjean, Katie Pierce, Lane Pierce, Laura Pierce, Logan Pierce, Jim Price, Mihailis Raftopoulos, Ivan Ramirez, Josh Rathert, Robert Ray, Erik Rhodes, Amanda Roby, Jeremy Roby, Nathan Rodd, Tyler Russ, Cassie Sardeson, Michael Schneider, Ashley Sellers, Leah Selman, Shaun Skow, Kenneth Smith, Valentin Soullisse, Andy Sullivan, Libby Sullivan, Kirk Taber, Sergio Tatay, Dimitris Theodoropoulos, Mike Tinsley, Manolis Trachiotis, Sarah Trager, George Trujillo, Garrett Tyree, Tammy Tyree, Fabien Vannier, Dionysis Visvardis, Ben Walters, Steven Weir, Nate Werner, Mark Whaite, Andrew Willis, Shawn Wise, Mark Wootton, Beth Workman, Anna Wray, Landon Wray.

Deutsche Ausgabe

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Harald Lieske

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). © der deutschen Ausgabe 2019 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Nicht genug für dich?

Neben **Smash Up - Widerstand zwecklos** gibt es bereits viele andere **Smash Up**-Spiele und -Erweiterungen.

In dieser Anleitung wird manchmal davon ausgegangen, dass ihr mehr als 4 Fraktionen besitzt, oder es werden Karten erwähnt, die nicht Teil dieses Spiels sind. Wenn ihr die folgenden Dinge noch nicht besitzt, versteht das einfach als virale Werbung.

