

20-30M

1-2

12+

PULP INVASION!

TODD SANDERS X1

MATÉRIEL

23 Cartes



4 Cartes
Planète



2 Cartes
Capitaine



3 Cartes Vassal



2 Cartes Super
Arme



12 Cartes
Traître



1 Carte
Collaboration
Traître



10 Cartes
Influence
Traître



1 Carte Piste
du Traître



1 Livret de règles

1 Dé Capitaine – Violet



14 Cubes en bois :
2 Jaunes et 12 Blancs



MISE EN PLACE - MODIFICATIONS DES RÈGLES DU JEU DE BASE



1. Vous mélangez les cartes Vassal avec les Cartes de l'Hégémonie Cosmique et vous en prenez 3 que vous placez en ligne. Vous mettez ces 3 cartes face visible. Les cartes Vassal de l'extension détaillent avec quels secteurs de l'Hégémonie Cosmique elles sont associées. Pendant la partie, elles agissent comme membre de l'Hégémonie Cosmique, lorsque le membre (Kai, Arvan, Le Quietus) est cité dans les règles ou sur une carte. De plus, elles ont des actions spéciales pendant la phase Rencontre du jeu.



2. Le joueur « Héro » choisit un Capitaine. Si le joueur choisit d'utiliser l'une des cartes Capitaine de cette extension pour la partie, alors il devra utiliser le dé Violet « Système de Traducteur Universel » (que le joueur lancera lors de la mise en place – Voir p.4 pour les actions). Il ajoutera les deux autres dés Capitaine. Ces dés auront leur face supérieure de telle sorte que la somme des chiffres dans le coin inférieur droit soit égale à 7 (ex : Ingénieur sur 3 et Intelligence Artificielle sur 4).

Remarque : Vous pouvez utiliser n'importe quelles cartes Capitaine pour le jeu solitaire.

3. Le joueur « Traître » choisit n'importe quelle autre carte Capitaine et 2 dés Capitaine de son choix, ainsi que les cartes Collaboration, Influence et Piste Traître. Vous placez la carte Piste devant vous et vous mettez un cube blanc sur la case 12. Les autres cubes blancs seront placés à proximité. Vous placez également les 2 dés Capitaine choisis sur la carte Capitaine. Ces dés seront lancés pendant la partie lorsque l'on fera référence aux actions Collaboration et Influence Traître. Les nombres en bas à droite seront alors utilisés. Les dés ne seront pas utilisés pour leurs actions spéciales normales.



Vous placez votre carte Capitaine à gauche de la carte Piste. Puis le Traître placera la carte Collaboration sous sa carte Capitaine de telle sorte que le Héro ne la voit pas. Vous choisissez quelle race de l'Hégémonie Cosmique collaborera (ou sera neutre) et vous orientez la carte de telle sorte que votre choix soit tourné vers le haut. Chaque carte Collaboration montre une action spéciale pour le Traître. Pour finir, vous prenez les 10 Cartes Influence dans votre main afin d'être jouées plus tard dans la partie.



4. Vous mélangez les 4 cartes Planète de l'extension avec les cartes Planète du jeu de base et vous en placez 3 face visible au-dessus des piles des cartes Rencontre en ligne. Vous faites une pile que vous gardez à proximité avec les cartes restantes face cachée. Pour finir, vous mélangez les 2 cartes Super Arme de l'extension avec les cartes Super Arme du jeu de base et vous mettez les 2 cubes supplémentaires dans le sac.



Il y a un **traître** dans l'Alliance Intergalactique ! Son job est d'empêcher le héros de découvrir les Super Armes en les donnant aux maîtres de l'**Hégémonie Cosmique**.

The **Pulp Invasion X1** expansion adds cards for a traitor player for suspenseful player vs. player action.

DÉROULEMENT DU JEU



Le Traître

Le Traître va essayer d'empêcher le Héro de découvrir une majorité de Super Armes. Il joue donc contre le Héro pendant la partie. Il faudra faire preuve d'audace et jouer finement pour remporter la partie.

Le joueur gagnant est celui qui découvre le plus de Super Armes (s'il y a encore des cartes à tirer dans les piles Rencontre). En cas d'égalité, le gagnant est le Héro.

Le Traître remporte aussi la partie si 2 des Capacités du Héro tombe à 0 ou si au moins 3 des 8 Super Armes ne sont pas découvertes lorsque les piles Rencontre sont épuisées.

Les cartes Influence du Traître

Les cartes Influence peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie pendant les phases Rencontre et Exploration des Planètes, une seule carte pendant n'importe quelle phase. Les cartes ont deux orientations et vous choisissez quelle orientation vous voulez activer.

Certaines actions des cartes Influence seront activées en dépensant des ressources Influence de votre piste. Vous déplacerez alors le cube blanc d'autant de cases qu'il est nécessaire.

Vous pouvez également être contraint de lancer le dé Capitaine afin de déterminer certaines valeurs. Vous vous servirez dans ce cas du chiffre situé en bas à droite du dé lors de ces lancers.

Une fois que la carte Influence est jouée, vous la défaussez du jeu. Votre piste Influence ne peut être augmentée que par certaines cartes Influence.

Carte Collaboration du Traître

La carte Collaboration peut être activée dès que le Traître le décide. Cela lui donne une action spéciale pendant la partie. Une fois révélée, vous la placez à côté de votre carte Capitaine. L'action est alors active jusqu'à la fin de la partie.

L'action Collaboration Neutre ne peut être activée qu'une seule fois pour toute la partie.



Changements de la Phase Rencontre:

Si l'action **Evasion** est choisie par le Héro, le Traître peut prendre n'importe quelle carte avec une icône clef/code qui a été stockée par le Héro dans sa main.

Changements de la Phase Exploration des Planètes:

Le Traître peut défausser **une** carte avec l'icône Clef ou Code de sa main pour contrer une carte avec le même icône jouée par le Héro pendant cette phase.

Une fois que le Héro a pioché les cubes dans le sac, le Traître pioche aussi des cubes, mais toujours un de moins que le Héro.

 Si le Traître pioche un cube jaune, alors il prend une Super Arme de son choix. Cette Super Arme ne peut pas être comprise ou activée par le Traître. Vous placez le cube jaune sur la carte.

 Si le Traître pioche un cube rouge, bleu, ou orange, alors il met l'un de ses cubes blancs restants de son stock dans le sac et met le cube pioché dans la réserve générale.



 Si le Traître pioche un cube noir, il est placé dans le secteur du Quietus (ou son Vassal) comme normalement.

 Si le Traître pioche un cube blanc, alors il le garde près de lui dans sa réserve de cube blanc.

ICÔNES DES-SYSTÈMES

Traducteur Universel



Relancez n'importe quel dé pendant la phase Exploration des Planètes.



Echangez l'une de vos Super Armes pour une autre de votre choix.



Echangez l'une de vos Super Armes pour une autre de votre choix.



Une fois pendant la phase Exploration des Planètes, lorsque vous piochez un cube, vous en piochez 2. Vous en utilisez un et vous mettez l'autre dans la réserve générale.



Lorsque vous piochez 4 cartes de la pile Rencontre, vous en piochez 8 et vous en choisissez 4 que vous mettez dans l'ordre que vous voulez. Vous mélangez les 4 cartes non choisies avec les cartes de la pile.



N'importe quelle Super Arme en votre possession est immédiatement comprise.

RÉMÉRIEMENTS

Crédits Image: les images utilisées ©2020 Steeger Properties LLC. Tous droits réservés.

Jeu/graphisme: Todd Sanders
Développement: Alban Viard
Édition des règles: Nathan Morse



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



LudiCreations