

20-30M

1-2

12+

PULP INVASION!

TODD SANDERS X2

MATÉRIEL

17 Cartes



2 Cartes
Planète



2 Cartes
Capitaine



3 Cartes
Vassal



2 Cartes Super
Arme



8 Cartes
Exploration



1 Dé Capitaine – Vert



6 Cubes en bois Verts



1 Livret de règles

Remarque: Les cartes Planète, Capitaine et Super Arme peuvent être utilisées avec le jeu de base ou avec n'importe quelle extension. Lorsque vous utilisez les cartes Planète, vous mélangez toutes les cartes Planète ensemble et vous en tirez 12 pour former une pile, puis vous retirez les autres cartes du jeu.

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 retournez 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 (Kah, 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 « Héros » 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 Vert Equipage « Groupe de Débarquement » (Voir p.4 pour les actions).

De plus, pour l'une de ces nouvelles cartes Capitaine (Finn Corwin), le joueur ajoutera 2 autres dés Capitaine de son choix. Les faces supérieures de ces dés seront déterminées de telle sorte que la somme des chiffres situés dans le coin inférieur droit soit égale à 7 (ex : Ingénieur sur 3 et Intelligence Artificielle sur 4).

Remarque: Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte Capitaine pour le jeu en solitaire.



3. Vous mélangez le paquet de cartes Exploration et vous tirez un nombre de cartes, face visible dans votre zone de jeu, selon la difficulté de jeu que vous souhaitez : **Simple** : 3 cartes ; **Normal** : 2 cartes ; **Avancé** : 1 carte. Vous retirez les autres cartes du jeu.



4. Vous placez 2 **G** devant vous constituant votre groupe de débarquement de départ. Vous mettez dans le sac en tissu un nombre de **G** selon la difficulté de jeu que vous souhaitez : **Simple** : 4 cubes ; **Normal** : 3 cubes ; **Avancé** : 2 cubes.

5. Vous mélangez les 2 cartes Planète de l'extension avec les cartes Planète du jeu de base, vous formez une pile de 12 cartes (les autres cartes sont retirées du jeu), puis vous en placez 3 face visible au-dessus des piles des cartes Rencontre en ligne. Vous placez à proximité la pile des cartes restantes face cachée.

6. Pour finir, vous mélangez les 2 cartes Super Arme de l'extension avec les autres Super Armes.



Le largage de **groupes de débarquement** vous aide dans votre quête des Super Armes afin de contrecarrer les projets infâmes de **l'Hégémonie Cosmique**. Prenez garde aux 3 nouveaux aliens inféodés à l'Hégémonie et prêts à tout pour régner sur la galaxie.

L'extension **X2 de Pulp Invasion** ajoute de nouvelles cartes Exploration ainsi qu'un groupe de débarquement fort utile.

DÉROULEMENT DU JEU

Groupe de Débarquement

Votre courageux Groupe de Débarquement peut vous aider de multiples manières pendant la partie. Ses sacrifices, le cas échéant, ne sont jamais vains.

Changements de la Phase Rencontre :

Si l'action **Evader** est choisie par le joueur, et que vous avez pioché des cubes    du sac en tissu, vous pouvez prendre un cube  placé devant vous et le remettre dans le sac. Vous pouvez alors ignorer 1    pioché, ainsi que la pénalité associée. Vous remettez ce cube pioché dans la réserve générale.

Changements de la Phase Exploration des Planètes :

Un cube Groupe de Débarquement **déjà placé devant vous** peut être utilisé comme un cube joker lorsque vous voulez Comprendre une Super Arme. Vous utilisez un  au lieu d'un    indiqué sur la carte Super Arme. Ceci peut être réalisé **uniquement** pendant la phase Exploration des Planètes. Le  restera sur la carte Super Arme.

Si un cube Groupe de Débarquement  est pioché du sac en tissu, vous pouvez ajouter +2 à une Capacité de votre choix et retirer le cube du jeu OU placer le cube devant vous pour être utilisé pendant une phase Rencontre ou Exploration des Planètes ultérieure.

Cartes Exploration

Bien que l'exploration de la galaxie puisse parfois être une aventure riche en périls inconnus, votre intrépide équipage est à vos côtés. C'est une équipe de cracks, des professionnels surentraînés toujours prêts à passer à l'action.

Pendant la Partie :

Vous utiliserez l'action indiquée sur chacune des cartes devant vous. L'action indiquée est valable à tout moment dans les secteurs correspondant aux icônes en haut de la carte ou lors de la mise en place.

ICÔNES DÉS-ÉQUIPAGE

Groupe de Débarquement

A  **1** Vous pouvez utiliser toutes les icônes Planète que vous n'avez pas encore utilisées lors d'une ou plusieurs actions Evader, pendant une phase Exploration des Planètes.

A  **2** Réorganisez toutes les cartes de la ligne Rencontre en cours dans l'ordre de votre choix.

 **X:3** **3** Pour chaque cube Groupe de Débarquement que vous retirez du jeu, vous augmentez une Capacité de votre choix de 3 points.

2  **4** Echangez 2 cartes de la ligne Rencontre avec 2 cartes de votre choix de la défausse. Après la phase Exploration des Planètes, vous retirez du jeu ces cartes de la ligne Rencontre.

2X  **5** Utilisez l'action en cours de l'un de vos autres dés deux fois pendant 1 phase Rencontre, puis vous le tournez sur la face avec le chiffre immédiatement en-dessous.

?  **6** Disposez 1 de vos dés sur la face de votre choix pendant une phase Exploration des Planètes.

REMERCIEMENTS

Jeu/Graphisme : Todd Sanders
Développement : Alban Viard
Édition des règles : Nathan Morse, Stanislas Gayot



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



LudiCreations