

20-30M

1-2

12+

# PULP INVASION!

TODD SANDERS X1

## MATERIAL

23 Cartas



4 Cartas  
de Planeta



2 Cartas  
de Capitán



3 Cartas  
de Vasallo



2 Cartas de  
Super Arma



12 Cartas  
de Traidor



1 Carta de  
Colaboración  
con Traidor



10 Cartas de  
Influencia del Traidor



1 Carta Track  
de Traidor



1 Libro de reglas

1 Dado Capitán - Violeta



14 Cubos de madera :  
2 Amarillos y 12 Blancos



## PREPARACION - CAMBIOS EN LAS REGLAS DEL JUEGO BASE



1. Mezcla las cartas de Vasallo con las cartas de Hegemonía Cósmica, roba 3 y colócalas en fila boca arriba. Las cartas de Vasallo de la expansión detallan con qué sectores de la Hegemonía Cósmica están asociadas. Durante el juego, actúan como un miembro de la Hegemonía Cósmica, cuando el miembro (Kai, Arvan, Le Quietus) se mencione en las reglas o en una carta. Además, tienen acciones especiales durante la fase de Encuentros del juego.
2. El jugador "Héroe" elige un Capitán. Si el jugador elige usar una de las cartas de Capitán de esta expansión para el juego, tendrá que usar el dado púrpura "Sistema de Traductor Universal" (que deberá lanzar durante la preparación; consulta la página 4 para ver las acciones). Deberá añadir los otros dos dados del Capitán. La suma de la cara superior en la esquina inferior derecha de estos dados deberá ser igual a 7 (ej.: Ingeniero en 3 e Inteligencia Artificial en 4).

**Nota :** Puedes usar cualquier carta de Capitán para la partida en solitario.

3. El jugador "Traidor" elige cualquier otra carta de Capitán y 2 dados de Capitán a su elección, así como las cartas de Colaboración, Influencia y Traidor. Coloca la carta de Track frente a el y pone un cubo blanco en el espacio 12. Los otros cubos blancos se dejan cerca. También coloca los 2 dados de Capitán elegidos en la carta de Capitán. Estos dados se lanzarán durante el juego cuando se haga referencia a las acciones de Colaboración e Influencia del Traidor. Se utilizarán los números de la parte inferior derecha. Los dados no serán utilizados para sus acciones especiales normales.



Colocas tu carta de Capitán a la izquierda de la carta de Track. Después, el Traidor colocará la carta de Colaboración debajo de su carta de Capitán para que el Héroe no la vea. Elige qué raza de la Hegemonía Cósmica colaborará (o será neutral) y orient el mapa para que su elección quede hacia arriba. Cada carta de Colaboración muestra una acción especial para el Traidor. Finalmente, toma las 10 cartas de influencia en su mano para jugarlas más adelante en el juego.



4. Mezcla las 4 cartas Planeta del set con las cartas Planeta del y coloca 3 boca arriba sobre las pilas de cartas de Encuentros en línea. Haz una pila y déjala cerca con las cartas restantes boca abajo. Finalmente, mezcla las 2 cartas de Super Armas de la expansión con las cartas de Super Armas del juego base y pon los 2 cubos adicionales en la bolsa.

¡Hay un **traidor** en la Alianza Intergaláctica! Tu trabajo es evitar que el héroe descubra las Super Armas dándoselas a los maestros de la **Hegemonía Cósmica**.

¡La expansión **X1 de Pulp Invasion** añade cartas para hacer que la confrontación entre los dos jugadores sea aún más tensa!

## DESARROLLO DEL JUEGO



El Traidor

El Traidor intentará evitar que el Héroe descubra la mayoría de las Super Armas. Por lo tanto, juega contra el héroe durante la partida. Tendrás que ser atrevido y jugar sabiamente para ganar el juego.

Ganará quien descubra la mayor cantidad de Súper Armas (si todavía hay cartas para robar en las pilas de Encuentros). En caso de empate, el ganador será el héroe.

El Traidor también gana el juego si 2 de las Habilidades del Héroe llegan a 0 o si al menos 3 de las 8 Super Armas no se descubren cuando las pilas de Encuentros estén agotadas.

### Las cartas de Influencia del Traidor

Las cartas de Influencia se pueden jugar en cualquier momento durante el juego en las fases de Encuentros y Exploración de los planetas, una sola carta durante cualquier fase. Las cartas tienen dos orientaciones y el Traidor elige qué orientación desea activar.

Ciertas acciones en las cartas de Influencia se activarán al gastar recursos de Influencia en su Track. después, deberá mover el cubo blanco tantos espacios como sea necesario.

También puede verse obligado a tirar el dado del Capitán para determinar ciertos valores. En este caso, utilizará el número ubicado en la parte inferior derecha del dado durante estos lanzamientos.

Una vez que se juega la carta de Influencia, se descarta del juego. El Track de Influencia solo se puede aumentar con ciertas cartas de Influencia.

### Carta de Colaboración con el Traidor

La carta de Colaboración se puede activar tan pronto como el traidor así lo decida. Esto le da una acción especial durante la partida. Una vez revelada, la coloca al lado de su carta de Capitán. La acción queda activa hasta el final del juego.

La acción de Colaboración neutral solo se puede activar una vez en toda la partida.



### Cambios en la Fase de Encuentros:

Si el héroe elige la acción **Evadir**, el Traidor puede coger cualquier carta con un icono de clave/código que haya guardado el Héroe en su mano.

### Cambios en la Fase de Exploración de Planetas:

El Traidor puede descartar una carta con el icono de Clave o Código de su mano para contrarrestar una carta con el mismo icono jugado por el Héroe durante esta fase.

Una vez que el Héroe ha sacado los cubos de la bolsa, el Traidor también roba cubos, pero siempre uno menos que el Héroe.

-  Si el Traidor roba un cubo amarillo, toma un Súper Arma de su elección. Esta Super Arma no puede ser comprendida o activada por el Traidor. Coloca el cubo amarillo en la carta
-  Si el Traidor roba un cubo rojo, azul o naranja, coloca uno de sus cubos blancos restantes de su reserva en la bolsa y coloca el cubo extraído en el suministro general.
-  Si el Traidor roba un cubo negro, se coloca en el sector Quietus (o su Vasallo) como en el juego base.
-  Si el Traidor roba un cubo blanco, lo mantiene a su lado, en su reserva de cubos blancos.

## ICONOS DEL DADO DE SISTEMAS

### Traidor Universal

-  Relanza cualquier dado durante la fase de Exploración de Planetas.
-  Cambia una de tus Súper Armas por otra de tu elección.
-  Cambia una de tus Súper Armas por otra de tu elección.
-  Una vez durante la fase de Exploración de Planetas, cuando robas un cubo, robas 2. Usas uno y pones el otro en el suministro general.
-  Cuando robas 4 cartas de la pila de Encuentros, robas 8 y eliges 4 que colocas en el orden que deseas. Baraja las 4 cartas no elegidas con las cartas en la pila.
-  Comprendes inmediatamente cualquier Super Arma que tengas.

#### AGRADECIMIENTOS:

Créditos de las Imágenes: las imágenes utilizadas ©2020 Steeger Properties LLC. Todos los derechos reservados

Juego/gráficos: Todd Sanders  
Desarrollo: Alban Viard  
Editor reglas: Nathan Morse  
Traducción reglas al español: Javier Cano

  
ALBAN VIARD  
STUDIO  
GAMES  
PLUS  
AVStudioGames  
9C Rue Aloxe Corton  
21200 Chorey-Les-Beaune  
France  
avstudiogames.com

