

20-30M

1-2

12+

# PULP INVASION!

TODD SANDERS X3

## MATÉRIEL

16 Cartes



8 Cartes Equipage  
de Passerelle



8 Cartes Vaisseau  
Spatial



1 Plateau à Dés + 10 Jetons Capitaine



1 Dé Vaisseau Spatial – Noir



3 Cubes en Bois Gris Foncé



1 Livret de Règles

**Remarque :** Les cartes Equipage de Passerelle ne peuvent être utilisées qu'avec le Jeu de Base et les deux Extensions X1 et X2.

Les cartes Vaisseau Spatial peuvent être utilisées avec n'importe quelle combinaison du Jeu de Base et des Extensions.

Le dé Vaisseau Spatial n'est utilisé que pour des parties en solitaire.

# MISE EN PLACE - RÈGLES OPTIONNELLES AU JEU DE BASE



1. Vous pouvez remplacer l'un de vos dés Capitaine, Equipage ou Système, par le nouveau dé noir Vaisseau Spatial. Vous devez toujours suivre les règles concernant la face de départ du dé à montrer (ou s'il doit être lancé au hasard).



Dans cet exemple, vous pourriez choisir le dé noir Vaisseau Spatial à la place du dé orange Ingénieur. Vous le positionneriez de manière à montrer la face 6.



Dans cet exemple, vous pourriez choisir le dé noir Vaisseau Spatial comme dé D2. Ce dé contribuerait alors à la somme des faces égale à 7.

Après avoir choisi le dé Vaisseau Spatial, vous pouvez sélectionner jusqu'à 2 dés supplémentaires, Equipage et/ou Système, selon la difficulté de jeu que vous souhaitez : **Simple** : 2 dés supplémentaires ; **Normal** : 1 dé supplémentaire ; **Avancé** : aucun dé supplémentaire. Placez-les en ligne derrière le dé Vaisseau Spatial ; leurs faces numérotées de départ sont les mêmes que celle du dé Vaisseau Spatial.



2. Une fois le Capitaine sélectionné, vous pouvez choisir jusqu'à 2 cartes Equipage de Passerelle et les placer à côté de votre Capitaine. Dans le cas où vous choisiriez 2 cartes Equipage de Passerelle, assurez-vous que les noms des fonctions des équipages ne sont pas identiques. A partir des dés restants, choisissez ensuite 1 dé pour chaque carte Equipage de Passerelle (selon les possibilités indiquées) et disposez-le de manière à montrer la face 4. Placez un cube gris foncé sur l'emplacement 5 de la piste Capacité figurant sur chacune des cartes.



3. Vous pouvez choisir l'une des 8 cartes Vaisseau Spatial à utiliser au cours de la partie. Placez-la à côté de votre carte Capitaine. Chacune des cartes décrit une action spéciale à effectuer pendant la mise en place ou pendant l'une des phases de jeu selon le cas.  
**Remarque** : « The Firebrand » nécessitera l'emploi d'un cube gris foncé.

**Remarque** : Si vous voulez inclure à la fois les cartes Vaisseau Spatial et les cartes Equipage de Passerelle à votre partie, ajustez le nombre de cartes Equipage de Passerelle suivant la difficulté de jeu que vous souhaitez :

- Simple** : 2 cartes Equipage de Passerelle et 1 carte Vaisseau Spatial ;
- Normal** : 1 carte Equipage de Passerelle et 1 carte Vaisseau Spatial ;
- Avancé** : aucune carte Equipage de Passerelle et 1 carte Vaisseau Spatial.

Votre fidèle **équipage de passerelle** est resté à vos côtés contre vents et marées dans votre lutte contre l'**Hégémonie Cosmique**, tout comme votre **vaisseau spatial**. Mais sont-ils suffisants face aux phénomènes inexplicables se produisant dans l'espace lointain ? L'extension **Pulp Invasion X3** ajoute des vaisseaux spatiaux ainsi qu'un vaillant équipage de passerelle.

## DÉROULEMENT DU JEU

### Dé Vaisseau Spatial

Votre équipage ainsi que les systèmes qu'ils contrôlent et réparent sont cruciaux dans votre mission désespérée.



#### Pendant la Partie :

Le dé Vaisseau Spatial apporte divers bonus à votre Force d'Engagement pendant la Phase Rencontre. Ce dé Vaisseau Spatial, ainsi que les deux autres dés alignés derrière celui-ci, sera considéré comme un dé en votre possession au regard des différentes règles existantes et pourra être amélioré. Chaque fois que ce dé Vaisseau Spatial ou l'un des dés alignés derrière celui-ci est tourné pour montrer une face quelconque de valeur supérieure ou inférieure, tous les dés de la ligne doivent être tournés de même. Exemple : Si le dé Vaisseau Spatial montre la face 3, les deux autres dés de la ligne doivent aussi montrer la face 3. Votre dé Vaisseau Spatial est considéré à la fois comme un dé Équipage et un dé Système.

**Rappel :** Vous pouvez utiliser l'action de l'**UN** des dés en votre possession (Équipage ou Système) à n'importe quel moment pendant la phase Rencontre (ou pendant la phase Exploration des Planètes si cela est noté sur les actions des dés).






Équipage  
de Passerelle

### Cartes Equipage de Passerelle

Bien que les membres de votre équipage soient vos amis, vous, en tant que Capitaine, devez souvent faire des choix difficiles où il est question de vie ou de mort.

#### Pendant la Partie :

Le dé choisi et attribué à une carte Equipage de Passerelle lors de la mise en place sera considéré comme un dé en votre possession au regard des différentes règles existantes. La piste Capacité figurant au bas de la carte permettra de payer en points de Capacités au lieu d'utiliser ceux de votre Capitaine. La piste est multicolore, aussi les ressources disponibles en points de Capacités changent au fur et à mesure que vous payez en déplaçant le cube  vers la droite de la piste. Dans l'exemple ci-contre, le Chef Artilleur vous permet de payer 1 point de Capacité , puis 4 points de Capacité . Après avoir utilisé tous les points disponibles, le membre d'Équipage de Passerelle est considéré comme mort. La carte, accompagnée de son dé, est retirée du jeu. Le dé n'est alors plus en votre possession et est replacé dans la réserve générale.



Les points de Capacités de cette carte peuvent être augmentés par des actions d'autres cartes.

**Remarque :** La piste Capacité de l'Officier Tactique présente un ou plusieurs emplacements jokers de Capacités pour lesquels n'importe quelle couleur de Capacité peut être choisie.



## Cartes Vaisseau Spatial

Votre vaisseau est votre fierté et votre joie. C'est votre abri et votre seul point de repère dans cet univers en perpétuelle évolution.



Vaisseau Spatial

### Pendant la Partie :

Chacune des cartes Vaisseau Spatial décrit une action spéciale à utiliser pendant la mise en place ou pendant l'une des phases du jeu selon le cas. Ces Actions supplantent les règles du jeu de base ou celles des Extensions X1/X2.



**Remarque :** Ne sélectionnez pas la carte Vaisseau Spatial *Wandering Wild* si vous jouez à la fois avec le dé Vaisseau Spatial et 2 cartes Equipage de Passerelle.

## Plateau à Dés

Le Plateau à dés fourni vous permet d'y aligner correctement vos dés tout en fournissant des emplacements attenants pour vos cartes Capitaine, Vaisseau Spatial et Equipage de Passerelle.

Les 10 jetons carrés Capitaine, que vous retirerez du plateau à dés lors du déballage de l'extension, peuvent être utilisés pour représenter votre Capitaine sur la Ligne Rencontre ou comme jetons pour suivre d'autres aspects du jeu.



## ICÔNES DÉS-ÉQUIPAGE/SYSTÈME

### Vaisseau Spatial



Gagnez +1 à votre Force d'Engagement contre la Force d'Engagement de l'Ennemi



Gagnez +2 à votre Force d'Engagement contre la Force d'Engagement de l'Ennemi



Gagnez +1 à votre Force d'Engagement contre la Force d'Engagement de l'Ennemi



Gagnez +2 à votre Force d'Engagement contre la Force d'Engagement de l'Ennemi



Gagnez +1 à votre Force d'Engagement contre la Force d'Engagement de l'Ennemi



Gagnez +2 à votre Force d'Engagement contre la Force d'Engagement de l'Ennemi

## REMERCIEMENTS

Jeu/graphisme : Todd Sanders  
Développement : Alban Viard  
Edition des règles : Nathan Morse, Stanislas Gayot



AVStudioGames  
9C Rue Aloxe Corton  
21200 Chorey-Les-Beaune  
France  
[avstudiogames.com](http://avstudiogames.com)