

20-30M

1-2

12+

PULP INVASION!

TODD SANDERS X3

COMPONENTES

16 Cartas

1 Tablero para Dados + 10 Tokens de Capitán



8 Cartas de Tripulación



8 Cartas de Nave Espacial



1 Dado de Nave Espacial - Negro



3 Cubos de Madera Gris Oscuro



1 Manual de Reglas

Nota: Las cartas de Tripulación solo se pueden usar junto con el juego base y las expansiones X1 y X2.

Las cartas de Nave Espacial se pueden usar junto a cualquier combinación del juego base y expansiones.

El dado de Nave Espacial solo debe usarse para partidas en solitario.

PREPARACIÓN - CAMBIOS EN LAS REGLAS DEL JUEGO BASE



1. Puedes sustituir 1 de tus dados de Capitán, ya sea de Sistemas o de Tripulación, por el nuevo dado negro de Nave Espacial. Deberás seguir las reglas de colocación de la cara del dado (o si se debe lanzar aleatoriamente).



En este ejemplo podrías elegir el dado negro de Nave Espacial en lugar del dado naranja de Ingeniero. Lo colocarías igualmente con la cara 6 boca arriba.



En este ejemplo podrías elegir el dado negro de Nave Espacial como el dado D2, pero seguirías obligado a que las caras de los dados sumaran 7.

Después de elegir el dado de Nave Espacial, puedes elegir hasta 2 dados adicionales, Sistemas o Tripulación, dependiendo del nivel de dificultad que quieras jugar: **Básico**: 2 dados adicionales; **Normal**: 1 dado adicional; **Avanzado**: ningún dado adicional. Colócalos en fila después del dado de Nave Espacial con la misma cara que la cara superior del dado de Nave Espacial.

2. Después de elegir un Capitán, puedes elegir hasta 2 cartas de Tripulación y colocarlas junto a tu Capitán. Si eliges 2 cartas de Tripulación, asegúrate de que sus roles de Tripulación no coincidan. A continuación, de los dados restantes, elige 1 dado por cada carta de Tripulación (según las opciones indicadas) y colócalos con la cara 4 en la parte superior. Coloca un cubo gris oscuro en el espacio 5 del track de Habilidad que se muestre en cada carta.

3. Puedes elegir 1 de las 8 cartas de Nave Espacial para utilizar en el juego. Colócala junto a tu carta de Capitán. Cada carta contiene una acción especial para usar durante la preparación o durante alguna fase del juego. Nota: "La Antorcha" utilizará adicionalmente 1 cubo gris oscuro.

Nota: Si quieres incluir tanto cartas de Nave Espacial como cartas de Tripulación en el juego, puedes hacerlo dependiendo del nivel de dificultad con el que quieras jugar: **Básico**: 2 cartas de Tripulación y 1 carta de Nave Espacial; **Normal**: 1 carta de Tripulación y 1 carta de Nave Espacial; **Avanzado**: ninguna carta de Tripulación y 1 carta de Nave Espacial.

Tu **tripulación** de confianza ha estado contigo en los buenos y en los malos momentos en tu lucha contra la **Hegemonía Cósmica**, al igual que tu **nave espacial**. Pero, ¿son suficientes para hacer frente a los inexplicables sucesos que encontrarás en el espacio profundo?

La expansión Pulp Invasion X3 añade naves espaciales y una incondicional tripulación.

¿CÓMO SE JUEGA?

Dado de Nave Espacial

Tu tripulación, y los sistemas que mantienen y controlan, son vitales en tu desesperada misión.



Durante la partida:

El dado de Nave Espacial ofrece diferentes bonificaciones de Fuerza de Enfrentamiento durante la Fase de Encuentro. Este dado, al igual que los dos dados adicionales de la fila del dado de Nave Espacial, funciona como cualquier otro de tus dados según las reglas anteriores, por lo que también podrá mejorarse. Cada vez que el dado de Nave Espacial se gire hacia arriba o hacia abajo cualquier número de caras, o cuando cualquier dado de los seleccionados para estar en la fila del dado de Nave Espacial, sea girado hacia arriba o hacia abajo, todos los dados de la fila deberán mostrar siempre el mismo número de cara. Ejemplo: Si el dado está en la cara 3, los dos dados adicionales de la fila también deberán mostrar la cara 3. Tu dado de Nave Espacial es a la vez un dado de Tripulación y de Sistemas.

Recuerda: Puedes usar la acción de **UN** dado de tu propiedad (Tripulación o Sistemas) en cualquier momento durante la Fase de Encuentro (o Fase de Exploración de Planetas si se indica en las acciones de los dados).



Tripulación

Cartas de Tripulación

Aunque la tripulación sean tus amigos, tú, como Capitán, a menudo deberás tomar duras decisiones de vida o muerte.

Durante la partida:

El dado elegido durante la preparación para una carta de Tripulación funcionará como uno de tus otros dados según las reglas anteriores. El track de Habilidades en la parte inferior de la carta te permitirá pagar Puntos de Habilidad en lugar de usar los tuyos de Capitán. El track es multicolor y los recursos de puntos de Habilidades cambian a medida que pagas y mueves el cubo a la derecha en el track. En el ejemplo, el Artillero Jefe te permite pagar 1 punto de Habilidad , seguido de 4 puntos de Habilidad . Después de haber usado todos los puntos de Habilidad permitidos, el miembro de la Tripulación se considerará derrotado. Se retira del juego, junto con su dado. El dado pasa a quedar "sin propietario".

Los puntos de habilidad de esta carta podrán ser aumentados por acciones de otras cartas.

Nota: El track de Habilidades del Oficial Táctico muestra uno o más espacios de Habilidades comodín por lo que podrás elegir cualquier color de Habilidad.



Cartas de Nave Espacial

Tu nave es tu orgullo y tu alegría, es tu hogar y la única constante en un universo en continuo cambio.

Durante el juego:



Nave
Espacial

Cada carta de Nave Espacial contiene una acción especial que puede usarse durante la preparación o durante alguna de las fases del juego. Las acciones sustituyen a las reglas del juego base o de las expansiones X1/X2.

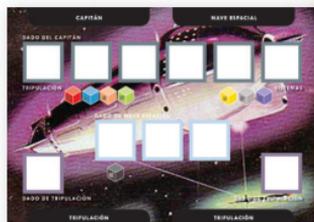


Nota: No elijas la carta de Nave Espacial Salvaje Errante si estás jugando con el dado de Nave Espacial y 2 Cartas de Tripulación.

Tablero para Dados

El Tablero para dados incluido te permite colocar ordenadamente tus dados en filas adyacentes para las cartas de Capitán, Nave Espacial y Tripulación.

Los 10 tokens cuadrados de Capitán, que se retiran del Tablero durante la preparación, se pueden utilizar para representar al Capitán en la fila de Encuentro o como tokens para llevar la cuenta de otros aspectos del juego.



ICONOS DE DADOS - TRIPULACIÓN/SISTEMAS

Nave Espacial



Gana +1 a tu Fuerza de Ataque contra
Fuerza de Ataque enemiga.



Gana +1 a tu Fuerza de Ataque contra
Fuerza de Ataque enemiga.



Gana +1 a tu Fuerza de Ataque contra
Fuerza de Ataque enemiga.



Gana +2 a tu Fuerza de Ataque contra
Fuerza de Ataque enemiga.



Gana +2 a tu Fuerza de Ataque contra
Fuerza de Ataque enemiga.



Gana +2 a tu Fuerza de Ataque contra
Fuerza de Ataque enemiga.

AGRADECIMIENTOS

Juego/Diseño gráfico: Todd Sanders
Desarrollo: Alban Viard
Edición del reglamento: Nathan Morse, Stanislas Gayot



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