



R1B

Während 1b. Entkommen - Lege jeden Würfel, den du ziehst, in den allgemeinen Vorrat. Reduziere die Fähigkeit der entsprechenden Farbe nicht.



R2B

Während 2. Planeten-Durchsuchungs-Phase - Erhalte je nach Anzahl deiner Allianzen in diesem Sektor Schlüssel für die Planeten-Durchsuchungs-Phase.



R3B

Nach 2. Planeten-Durchsuchungs-Phase - Ziehe je nach Anzahl deiner Allianzen in diesem Sektor Würfel aus dem Beutel. Füge gezogene Würfel Superwaffen hinzu, die du noch nicht verstehst, falls möglich. Lege die anderen Würfel in den Beutel zurück.



R4B

Nach 1a. Angreifen - Füge deinen Fähigkeits-Anzeigen nach „Angreifen“ und vor „Planeten-Durchsuchungs-Phase“ je nach Anzahl deiner Allianzen in diesem Sektor zusätzliche Punkte hinzu. Du darfst diese Punkte beliebig auf deine Fähigkeiten aufteilen. (Beispiel: 3 Allianzen = +3 Superwissenschaftsfähigkeit **ODER** +1 Kampffähigkeit und +2 Diplomatiefähigkeit.)

ÜBERSETZUNGEN DER PLANETENKARTEN

Amoth Gamma = Amoth Gamma
Arcamin = Arcamin
Arda Three = Arda Drei
Corta Prime = Corta Prime
Freye's Edge = Freyes Vorsprung
Gideon's World = Gideons Welt
High Orbit = Hoher Orbit
Jenson's Folly = Jensons Torheit
Lonewater = Einsame Wasser

Meridian 7 = Meridian 7
Moon Six = Mond 6
Northkeep = Stützpunkt Nord
Oria = Oria
Outpost Zero = Aussenposten Null
Planet X = Planet X
Tannis Prime = Tannis Prime
Tara = Tara
Xipra = Xipra

MITWIRKENDE

Autor & Grafik: Todd Sanders
Entwicklung: Alban Viard
Satz: Nathan Mares, Stanislas Gayot
Übersetzung: Paul Wilhelm

Vielen Dank an Joseph Connell und Greg Murphy für ihre Vorschläge.



AVStudio Games
9C Rue Aloxe Corton
21200 Chorey-Les-Beaune
Frankreich
avstudiogames.com

20-30M
1-2
12+

PULP INVASION!

TODD SANDERS X4



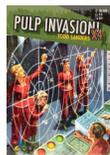
MATERIAL



4 doppelseitige
Rimsektorkarten

Beachte: Die Erweiterung X4 ist mit dem Grundspiel und einer beliebigen Kombination von Erweiterungen spielbar.

12 silberne Holzwürfel



1 Anleitung

VORBEREITUNG

Lege die 4 Rimsektorkarten so in der Mitte des Tisches aus, dass die Ecken mit den 4 farbigen Symbolen in der Mitte sind. Wähle entweder Seite **A** oder Seite **B** für jede der Rimsektorkarten.

Platziere die 12 silbernen Würfel neben den Rimsektorkarten.

Spielst du mit Erweiterung X3, platziere dein Captainplättchen in die Mitte der Rimsektorkarten.



Spielst du mit der Erweiterung X1 und einem „Verräter“, wählt ihr, beginnend mit dem Verräter, abwechselnd je 1 Rimsektorkarte und entscheidet, mit welcher Seite sie oben liegt.

Zusätzlich zum Kampf gegen die **Kosmische Hegemonie** hast du eine neue Aufgabe erhalten: finde auf den Welten des Rims Verbündete für den **Intergalaktischen Rat**. Schaffe Allianzen, um Hilfe zu bekommen, wenn du sie brauchst.

ABLAUF



Bezahle beim Aufdecken einer Planetenkarte 2 Diplomatiefähigkeitspunkte (oder 2 Punkte 1 anderen Fähigkeit), um 1 silbernen Würfel auf diesen Planeten des Rims zu legen und mit ihm eine Allianz einzugehen. Ab jetzt darfst du 1-mal pro Runde die Sektoraktion dieses Sektors ausführen, falls du dich in diesem Sektor befindest (wie durch die aktive Planetenkarte angegeben). Die Stärke der Sektoraktion hängt von der Anzahl deiner verbündeten Planeten in diesem Sektor ab.

Zusätzlich erhältst du 1-mal pro Runde +1 auf die Angriffsstärke des Angriffssymbols in der Ecke der Rimsektorkarte des Sektors: R1A/B, R2A/B oder R4A/B.

Markiere deinen derzeitigen Sektor mit den Captainplättchen aus Erweiterung X3 oder sieh auf der aktiven Planetenkarte nach.

Sektoraktionen:



R1A

Nach 1a. Angreifen - Erhalte je nach Anzahl deiner Allianzen in diesem Sektor für jeden Fähigkeitspunkt, den du bezahlst, Punkte auf den beiden anderen Fähigkeits-Anzeigen (nach „Angreifen“ und vor „Planetendurchsuchungs-Phase“). (Beispiel: 3 Allianzen = Bezahle 1 Superwissenschaftsfähigkeit **UND** erhalte +2 Kampffähigkeit und +2 Diplomatiefähigkeit.)



R2A

Während 2. Planeten-Durchsuchungs-Phase - Erhalte je nach Anzahl deiner Allianzen in diesem Sektor zusätzliche Codes für die Planeten-Durchsuchungs-Phase.



R3A

Während 2. Planeten-Durchsuchungs-Phase - Ziehe je nach Anzahl deiner Allianzen in diesem Sektor zusätzliche Würfel. Lege gezogene weiße Würfel in den allgemeinen Vorrat zurück, nicht in den Beutel.



R4A

Ende der Runde - Wähle 1 Captainswürfel, Crew oder Systeme, und ändere den Wert je nach Anzahl deiner Allianzen in diesem Sektor.

