

20-30M  
1h  
12+

# PULP INVASION!

PAR TODD SANDERS



ALBAN  
VIARD  
STUDIO  
GAMES  
PLUS

Capitaine de la Bordure Extérieure toujours sur le qui-vive, vous errez dans les vastes étendues de l'espace intersidéral en tant que commerçant et mercenaire. Vous êtes envoyé secrètement comme agent du Conseil Intergalactique pour explorer de lointaines planètes prises sous la coupe de 3 races extraterrestres connues sous le nom d'Hégémonie Cosmique. Elles prévoient d'envahir à court terme les mondes en paix de l'Alliance Intergalactique.

Votre mission : trouver leurs Super Armes dévastatrices cachées sur certaines planètes et utiliser vos capacités de Combat, de Diplomatie, et de Super Science afin de les arrêter avant qu'il ne soit trop tard !

## MATÉRIEL

78 Cartes



12 Cartes Planète



6 Cartes Capitaine



3 Cartes Hégémonie Cosmique Alien



6 Cartes Super Armes



48 Cartes Garde, Lieu, Agent, Évènement



5 Dés Capitaine – Rouge, Bleu, Vert, Orange et Rose



Équipage

Systèmes



3 Cartes Piste Joueur



1 Sac en tissu



1 Livret de règles

76 Cubes en bois - 6 Jaunes, 10 Blancs, 15 Rouges/Bleus/Verts/Noirs



## MISE EN PLACE

1. Vous mélangez les 3 Cartes Hégémonie Cosmique Alien et vous les disposez en ligne. Vous retournez ensuite les 3 cartes face visible.
2. Vous mélangez les Cartes Capitaine et tirez en une que vous placez face visible à côté des 3 Cartes Piste Joueur. Vous utilisez 1 Cube R/B/V pour chacune des pistes des capacités du plateau joueur et les placez selon les caractéristiques de la carte Capitaine. Vous choisissez 2 Dés parmi ceux indiqués sur votre carte Capitaine et vous les placez dans la zone vaisseau/équipage de la carte Piste Joueur (*Mina Tormelson permet de conserver les 3 dés*). Vous mettez sur la face « 6 » les dés Équipage et vous lancez les dés Système choisis afin de déterminer leurs valeurs initiales.
3. Vous mélangez les cartes Lieu, Garde, Agent, et Évènement toutes ensemble et vous créez 3 piles égales de 16 Cartes face cachée, appelées Piles Rencontre que vous disposez chacune en dessous de chaque carte Hégémonie Rouge.
4. Vous mettez dans le sac en tissu 4 Cubes de chacune des couleurs R/B/V/N, ainsi que le nombre de cubes de couleur selon la difficulté de jeu que vous souhaitez : **Simple** : 4 de chaque ; **Normal** : 5 de chaque ; **Avancé** : 6 de chaque. (C'est aussi le nombre de cartes Super Armes que vous allez utiliser à l'étape 5.) Vous laissez les autres cubes restants à disposition, ils constituent la réserve générale et seront piochés plus tard.
5. Vous mélangez le nombre de Cartes Super Armes appropriées (voir étape 4) et vous les mettez face cachée en une seule pile.
6. Vous mélangez les 12 Cartes Planète, et vous disposez 3 cartes face visible en ligne au-dessus des 3 piles Rencontre. Vous formez une pile avec les cartes restantes face cachée.

Vous êtes maintenant prêt pour commencer votre mission et découvrir les 6 Super Armes dévastatrices.

## ICONES

Guide des icônes du jeu.



Capacité de Combat



Capacité de Diplomatie



Capacité de Super Science



Codes



Clefs



Planètes



Hégémonie Cosmique



Capitaines



Super Armes



Gardes



Lieux



Agents/Évènements

# EXEMPLE DE MISE EN PLACE

Pile Planète à tirer



Cartes Planète



Pile Super Arme



Cartes Hégémonie Cosmique

Piles Rencontre à tirer



La Carte Capitaine et les Cartes Piste Joueur les cubes et les dés choisis placés sur les cartes comme indiqué sur la Carte Capitaine



Emplacements pour les 4 Cartes Rencontre formant la ligne Rencontre

Emplacement pour la carte Planète choisie

Réserve générale de cubes



Emplacement pour la carte Lieux tirée

# ANATOMIE DES CARTES

Force d'Engagement



Cubes qui doivent être placés dans les sacs lors de la Phase de Rencontre

Icône de la Force d'Engagement

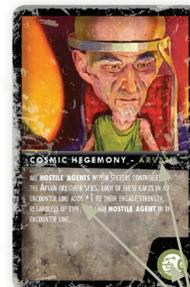


Gardes et Agents



Planètes: Texte Action qui supprime les règles de ce livret

Capitaines: Nombre et type de dés utilisés dès la mise en place  
Mise en place/Capacités maximales reportées sur le plateau joueur

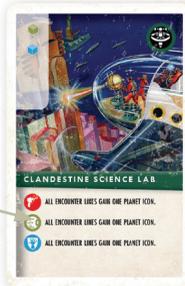


Hégémonie Cosmique Alien: Nom du Secteur, action spéciale et icône pouvant affecter les cartes Lieux et les Forces d'Engagement Planètes

Super Armes: Texte Action concernant la compréhension de cette arme



Lieux: Texte Action qui supprime les règles de ce livret



# DÉROULEMENT DU JEU

Vous gagnez la partie si vous découvrez les 6 Super Armes à temps. Si n'importe lesquelles de deux de vos trois capacités parmi Combat, Diplomatie et Super Science se trouvent à 0 pendant n'importe quelle rencontre que vous ferez pendant la partie **OU** si vous ne trouvez pas les Super Armes requises avant que vous épuisiez les 3 Piles Rencontre, alors vous perdez la partie et l'Alliance Intergalactique est envahie par l'Hégémonie Cosmique.

Le jeu se déroule en une série de tours. Chaque tour est divisé en deux phases : **Rencontre** et **Exploration des Planètes**.

## 1. Phase Rencontre:

Vous commencez par choisir une carte Planète parmi les 3 cartes face visible. Vous la placez à votre droite. Si toutes les cartes Planète ont été explorées, remettez 3 nouvelles cartes Planète face visible.

Vous piochez ensuite 4 cartes dans la pile Rencontre en-dessous de la plus à gauche des cartes Hégémonie Cosmique. Vous les placez alors en ligne devant vous dans l'ordre tirée de gauche à droite formant la ligne Rencontre.

*Remarque: Si la pile Rencontre située en dessous d'Hégémonie Cosmique alien est vide, alors vous utilisez les cartes de la pile sous l'Hégémonie Cosmique alien suivante.*

Vous piochez dans la réserve un nombre de cubes égal à la somme des cubes indiqués dans les coins supérieurs gauches des 4 cartes tirées (les cartes Gardes et Agents indiquent 1 seul cube, mais les cartes Lieux en indiquent 2) que vous mettez dans le sac à partir de la réserve générale. Si vous ne pouvez pas remplir le sac avec un nombre suffisant de cubes, alors vous ignorez les cubes manquants à mettre dans le sac de cette couleur. Les cubes ne sont pas en quantité illimitée.

Si vous piochez une Carte Lieu, alors vous défaussez l'ancienne carte Lieu qui se trouve sous votre plateau joueur et vous la remplacez par la nouvelle. Si vous tirez 2 Cartes Lieux (ou plus), vous ne conservez que la dernière que vous utilisez comme nouvelle Carte Lieu, les autres sont défaussées. Le texte Action sur les cartes Lieu dépend du secteur de l'Hégémonie Cosmique correspond à l'icône. Ces actions peuvent supplanter les règles du livret.

Vous allez rencontrer chaque carte Rencontre de la ligne de la gauche vers la droite. Pour chaque carte Rencontre, vous faites les actions suivantes:

- Vous appliquez les Actions indiquées selon l'icône correspondant du secteur de l'Hégémonie Cosmique actuelle.
- Vous choisissez entre 1a. **Engager** ou 1b **Evader**. Vous n'avez pas d'autres options Capitaine !

**1a Engager** - Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque carte représente sa **force d'Engagement**. La carte qui la suit à sa gauche indique l'icône de la force d'Engagement et il sera utilisé pour déterminer quelle capacité vous devrez prendre pour engager le combat contre le Garde ou cet Agent.

La dernière carte de la ligne Rencontre utilisera la carte la plus à gauche de la ligne pour déterminer l'icône de la force d'Engagement.

Les cartes Garde et Agent montrent 1 seul cube, les cartes Lieu indiquent 2 cubes.



les cartes Gardes et Agents indiquent 1 seul cube, mais les cartes Lieu en indiquent 2



## Exemple expliquant comment déterminer les forces d'Engagement sur la ligne Rencontre

### Exemple A



Force Engagement = 2  
Icône Engagement 🔴

Force Engagement = 4  
Icône Engagement 🟢

Force Engagement = 2  
Icône Engagement 🔵

### Exemple B



Force Engagement = 2  
Icône Engagement 🔴

Force Engagement = 0  
Il n'est pas possible d'Engager le combat, vous devez donc Evader de cette carte

Force Engagement = 4  
Icône Engagement 🔵

Cette carte Lieu est placée sous le plateau joueur dès le début de la phase Rencontre

Les nombres indiquant les forces d'Engagement peuvent être modifiés par les Aliens de l'Hégémonie Cosmique, les cartes Lieu ou les cartes Garde et Agent. Les rencontres pour lesquelles vous choisissez l'action Evader peuvent aussi avoir des forces supplémentaires et des icônes additionnelles.

Si toutefois il ne restait qu'une seule carte sur la ligne Rencontre et que vous choisissiez Engager pour cette carte, vous utilisez sa propre icône force d'Engagement pour les calculs.



Dans l'exemple B, la carte **Garde 5 Vanguard** aurait un +1 en force d'Engagement avec une icône si on la rencontrait pendant l'**Hégémonie Cosmique- Secteur Kah**. La nouvelle force d'Engagement serait de 4 et d'1 .

Force Engagement = 4 + Force Engagement = 1

Pour Engager un combat contre un Garde ou un Agent, vous devez payer avec les Capacités correspondantes (capacité Combat pour l'icône , capacité Diplomatie pour l'icône , capacité Super Science pour l'icône ) un nombre égal ou plus grand que leur (s) force (s) d'Engagement et/ou en utilisant un de vos dés Capitaine (voir Dés Capitaine ci-dessous).

Vous pouvez payer en plus 2 points de capacités pour n'importe qu'elle autre capacité- i.e payer 2 points de Diplomatie sont égaux à 1 point de Combat .

Vous déplacez en conséquence les cubes sur la carte Piste Joueur. Si deux de vos capacités tombent à 0 pendant une rencontre, vous perdez la partie.

Vous pouvez choisir d'ajouter à votre main n'importe quelle carte de la ligne Rencontre pour laquelle vous aurez Engager le combat (pas Evader), à la fin du tour si elle possède l'icône ou l'icône .

**1b. Evader** - A la place d'Engager le combat vous pouvez vous évader lors d'une rencontre en payant 1 point de capacité de votre choix et en piochant au hasard 2 cubes dans le sac que vous remettez dans la réserve générale. Les cubes , ou piochés de cette façon doivent être remis dans le sac et vous devrez en piocher d'autres. Tous les autres cubes tirés réduisent vos capacités selon la couleur d'un point chacun et sont également remis dans la réserve générale.

L'icône des cartes pour lesquelles vous avez choisi Evader n'est plus disponible dans la ligne Rencontre. Vous tournez de 90 degrés les cartes pour lesquelles vous avez choisi de vous évader. **Pendant la phase d'Exploration, vous ne comptez pas non plus les icônes Planète des cartes pour lesquelles vous avez choisi de vous Evader.**

**Les dés Capitaine:** Vous pouvez utiliser l'action de l'un de vos dés Capitaine, Equipage ou Systèmes à n'importe quel moment pendant la phase Rencontre. (ou pendant la phase Exploration si cela est indiqué sur les actions du dé).

Si vous utilisez l'action du dé Capitaine, alors vous devez changer la face du dé et le mettre de telle sorte qu'il indique la valeur juste en-dessous (vous pouvez opter de sauter une face si vous voulez). Lorsque le dé atteint le chiffre 1, il reste jusqu'à ce que le dé soit relancé.

Vous aurez jusqu'à 4 phases Rencontre à faire dans chaque secteur dominé par l'Hégémonie Cosmique Alien. Quand la pile de cartes Rencontre sous l'une des cartes Hégémonie Cosmique est vide, alors vous vous dirigez vers le secteur suivant et vous piochez des cartes Rencontre dans cette nouvelle pile.

*Remarque: Le texte Action sur les cartes supplantent toujours les règles de ce livret.*

## 2. Phase d'Exploration:

Après que toutes les cartes de ligne Rencontre ont été traitées soit en faisant **Evader**, soit en faisant **Engager**, vous pouvez maintenant explorer la Planète et peut-être découvrir l'une des Super Arme!

Vous devez suivre les particularités présentes sur la Planète choisie, et payer avec des icônes et situés sur les cartes que vous avez observées dans votre main, si vous souhaitez activer les actions correspondantes.



Puis vous piochez autant de cubes dans le sac que le nombre d'icônes Planète situés en bas à droite des cartes restantes de la ligne Rencontre. Le nombre de cubes tirés du sac peut être modifié par les cartes Rencontre sur lesquelles vous avez fait l'action Engager et/ou l'action indiquée sur la dite Planète ou les cartes de la ligne Rencontre restante elles mêmes.

Résultats du tirage des cubes:

Tirez une carte Super Arme de la pile correspondante et placez la devant vous. Mettez le cube dessus.

Pour chaque cube tiré, vous ajoutez +1 à la Capacité de votre choix (peu importe la couleur et vous remettez ce cube dans la réserve OU vous l'ajoutez à l'une des cartes Super Arme que vous avez déjà découverte afin d'essayer de la comprendre et d'utiliser ses capacités. Vous ne pouvez pas augmenter vos capacités au-delà du maximum indiqué sur votre carte Capitaine.

Une Super Arme est dite **Comprise** (vous avez utiliser vos connaissances et vos capacités pour comprendre comment fonctionne cette arme) lorsque le nombre de cubes ajouté sur sa carte égale le nombre indiqué par le texte sur la carte. Aucun cube supplémentaire n'est nécessaire alors. L'arme est désormais active.

Comprendre une Super Arme permet d'activer sa capacité spéciale pendant vos rencontres. Vous pouvez utiliser sa capacité une fois seulement pendant une Phase Rencontre. Certaines Super Armes n'ont pas besoin d'être comprises pour être activée.



Vous ajoutez un cube noir à la carte Hégémonie Cosmique, le Quietus si vous êtes dans son secteur ou si vous ne l'avez pas encore atteint. Si vous l'avez déjà rencontrée, vous perdez 1 point dans la capacité de votre choix et le cube est remis dans la réserve générale.



Les cubes blancs sont des échecs. Vous retournez ce cube dans le sac en tissu.

### Fin du tour:

Vous défaussez toutes les cartes de la ligne Rencontre, vous ajoutez à votre main, toutes les cartes avec les icônes des ennemis pour lesquels vous avez fait l'action Engagement.

Vous défaussez la Planète explorée.

Vous commencez un nouveau tour par une phase Rencontre puis une phase Exploration. *Souvenez-vous que lorsque la pile des cartes Rencontre d'un secteur Alien est épuisée, vous commencez la pile des rencontres du secteur suivant de gauche à droite et par 4 cartes.*

## FIN DE LA PARTIE

Vous l'emportez lorsque vous avez découvert les 6 Super Armes grâce à l'exploration des Planètes. L'Alliance Intergalactique repousse alors l'invasion des aliens de l'Hégémonie Cosmique.

Vous perdez si vous ne découvrez pas les 6 Super Armes avant l'épuisement des 3 piles Rencontre ou si deux de vos capacités tombent à 0 pendant la phase Rencontre.

## ICÔNES D'ÉQUIPAGES

### Expert en Armement



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



Gagnez +1 à votre Force d'Engagement contre n'importe quelle Force d'Engagement de l'Ennemi.



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



Gagnez +2 à votre Force d'Engagement contre n'importe quelle Force d'Engagement de l'Ennemi.



Gagnez +2 à votre Force d'Engagement contre la Force d'Engagement de l'Ennemi ou défaussez 2 cubes blancs du sac pendant une action d'Évasion.



Gagnez +3 à votre Force d'Engagement contre la Force d'Engagement de l'Ennemi

### Ingénieur



Gagnez +1 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 ou améliorez d'une face le dé Système de votre Capitaine.



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



Gagnez +2 à votre Force d'Engagement contre n'importe quelle Force d'Engagement de l'Ennemi.



Gagnez +2 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 et améliorez de 2 faces le dé Système de votre Capitaine.

### Infiltration d'Agent



Piochez 1 cube supplémentaire lors de la phase Exploration des Planètes de ce tour.



Gagnez +1 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 ou piochez 1 cube supplémentaire lors de la phase Exploration des Planètes de ce tour.



Gagnez +1 à votre Force d'Engagement contre n'importe quelle Force d'Engagement de l'Ennemi.



Gagnez +2 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 ou défaussez 2 cubes de votre choix du sac pendant la phase d'action Évasion.

Vous pouvez utiliser une action de l'un des dés de votre Capitaine (Équipage ou Système) à l'importe quel moment dans la phase Rencontre (ou pendant la phase Exploration des Planètes si cela est noté sur les actions des dés).

Si vous utilisez l'action d'un dé de votre Capitaine, vous devez le faire tourner sur la face avec le chiffre immédiatement en-dessous (vous pouvez sauter une face si vous le souhaitez). Lorsque le dé est sur le chiffre le plus petit, il y reste jusqu'à ce que le dé soit relancé)

# ICÔNES DES SYSTÈMES

## Intelligence Artificielle

 Lancez 1 fois le dé **rouge Expert en Armement** lorsque vous réalisez l'action Engagement. Vous utilisez alors la face obtenue pendant l'action Engagement de ce tour, puis vous défaussez ce dé.

 Echangez l'un de vos dés Capitaine avec un que vous ne possédez pas lorsque vous choisissez l'action Engagement sur une carte **Garde** avec une icône Planète.

 Lancez 1 fois le dé **bleu Agent Infiltré** lorsque vous réalisez l'action Engagement. Vous utilisez alors la face obtenue pendant l'action Engagement de ce tour puis vous défaussez ce dé.

 Relancez n'importe quel dé que vous avez si vous engagez le combat contre un **Agent**.

 Lancez un dé **vert Ingénieur** lorsque vous engagez le combat. Vous utiliserez alors la face obtenue pendant l'action Engagement de ce tour puis vous défaussez ce dé.

 Relancez n'importe quel dé si vous engagez le combat contre une carte Garde avec une icône planète.

## Numerisation

 Vous pouvez utiliser une icône Planète que vous n'avez pas encore utilisée lors d'une action Evasion pendant l'exploration des Planètes.

 Pendant une action Evasion, vous prenez un cube de votre choix du sac ; cependant vous ne pouvez pas prendre un cube jaune. Vous le remettez dans la réserve générale.

 N'importe quelle Super Arme que vous avez découverte devient automatiquement Comprise.

 Pendant une action Evasion, vous piochez un cube au hasard du sac. Si c'est un cube jaune, alors il retourne dans le sac, sinon vous le remettez dans la réserve général.

 Vous pouvez utiliser une icône Planète que vous n'avez pas encore utilisée lors de 2 actions Evasion pendant l'exploration des Planètes.

 Si vous piochez un cube jaune pendant l'exploration des Planètes, vous pouvez choisir quelle carte Super Arme vous pouvez acquérir.

## REMERCIEMENTS

Crédits Images utilisées:  
©2020 Steeger Properties, LLC.  
Tous droits réservés.

Auteur du jeu: Todd Sanders  
Développement: Alban Viard  
Graphismes: Todd Sanders  
Edition des règles: Nathan Morse  
Remerciements: Jason Clarke, Scott Allen Czysz, Travis Morton, Tal Tali



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



LudiCreations