

20-30M

1-2

12+

# PULP INVASION! X2

TODD SANDERS

## MATERIAL

17 Cartas



2 Cartas  
Planeta



2 Cartas  
Capitan



3 Cartas  
Vasallo



2 Cartas  
Super Arma



8 Cartas  
Exploración



1 Dado Capitán – Verde



6 Cubos de madera Verdes



1 Libro de reglas

**Nota:** Las cartas Planeta, Capitán y Super Arma se pueden usar con el juego base o con cualquier expansión.

Cuando uses las cartas de Planeta, baraja todas las cartas de Planeta juntas y roba 12 de ellas para formar una pila, después, retira las otras cartas de la baraja.

# CONFIGURACIÓN - CAMBIOS EN LAS REGLAS DEL JUEGO BASE



1. Baraja las cartas de Vasallo con las cartas de Hegemonía Cósmica y coge 3 y colócalas en una fila. Pon estas 3 cartas boca arriba. Las cartas de vasallo de la expansión detallan con qué sectores de la hegemonía cósmica están asociadas. Durante el juego, actúan como miembros de la Hegemonía Cósmica cuando el miembro (Kah, Arvan, The Quietus) es nombrado en las reglas o en una carta. Además, tienen acciones especiales durante la fase de Encuentro 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, entonces debe usar el dado de "Grupo de Aterrizaje" de la Tripulación Verde (Ver p.4 para acciones).

Además, para una de estas nuevas cartas de Capitán (Finn Corwin), el jugador añadirá otros 2 dados de Capitán de su elección. Las caras superiores de estos dados se determinarán de modo que la suma de los números ubicados en la esquina inferior derecha sea igual a 7 (por ejemplo, Ingeniero en 3 e Inteligencia Artificial en 4).

**Nota:** puedes usar cualquier carta de Capitán para jugar en solitario.



3. Baraja las cartas de Exploración y roba cartas, boca arriba en tu área de juego, de acuerdo con la dificultad de juego que desees: **Simple:** 3 cartas; **Normal:** 2 cartas; **Avanzado:** 1 carta. Retira las otras cartas del juego.



4. Coloca 2 **V** frente a ti constituyendo tu grupo de aterrizaje inicial. Mete en la bolsa de tela un número de **V** según la dificultad del juego que quieras: **Simple:** 4 cubos; **Normal:** 3 cubos; **Avanzado:** 2 cubos.



5. Baraja las 2 cartas de Planeta de la expansión con las cartas de Planeta del juego base, forma una pila de 12 cartas (las otras cartas se retiran del juego), y luego coloca 3 de ellas boca arriba encima de las pilas de cartas de Encuentro. Coloca el resto del mazo de cartas boca abajo junto a ellas.

6. Por último, baraja las 2 cartas de Súper Armas de la expansión con las otras Súper Armas.



El lanzamiento de **grupos de aterrizaje** te ayuda en la búsqueda de Super Armas para frustrar los nefastos planes de la Hegemonía Cósmica. Ten cuidado con los 3 nuevos alienígenas que son leales a la Hegemonía y harán cualquier cosa para gobernar la galaxia.

La expansión **Pulp Invasion X2** añade nuevas cartas de exploración y un útil grupo de aterrizaje.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

### Grupos de Aterrizaje

*Tu valiente grupos de aterrizaje puede ayudarte de muchas maneras durante el juego. Sus sacrificios, si los hay, nunca son en vano.*

#### Cambios en la fase de Encuentros:

Si el jugador elige la acción de **evasión**, y ha sacado cubos    de la bolsa de tela, puede coger un cubo  colocarlo frente a él y devolverlo a la bolsa. A continuación, puede ignorar 1    extraído, junto con la penalización asociada. Devuelve ese cubo extraído a la reserva general.

#### Cambios de fase en la exploración del planeta:

Un cubo de Grupo de Aterrizaje **ya colocado frente a ti** puede ser usado como cubo comodín cuando quieras Entender una Super Arma. Utiliza un  en lugar de un    que aparece en la carta de Super Arma. Esto **sólo** puede hacerse durante la fase de exploración del planeta. El  permanecerá sobre la carta de Super Arma.

Si se extrae un cubo del Grupo de Aterrizaje  de la bolsa de tela, puedes sumar +2 a cualquier Habilidad y retirar el cubo del juego O colocar el cubo frente a ti para usarlo en un Encuentro posterior o en la Fase de Exploración de Planetas.

### Cartas de Exploración

*Aunque explorar la galaxia puede ser a veces una aventura llena de peligros desconocidos, tu intrépida tripulación está a tu lado. Son un equipo de profesionales muy bien formados y siempre listos para la acción.*

#### Durante la Partida:

Utilizarás la acción que aparece en cada una de las cartas que tienes delante. La acción mostrada es válida en cualquier momento en las zonas correspondientes a los iconos de la parte superior de la carta o en la preparación.

# ICONOS DE DADOS - TRIPULACIÓN

## Grupos de Aterrizaje



Puedes usar cualquier icono de Planeta que no hayas usado ya en una o más acciones de Evasión durante una fase de Exploración de Planetas.



Cambia 2 cartas de la fila de encuentros por 2 cartas a tu elección de la pila de descartes. Después de la fase de exploración de planetas, retira del juego estas cartas de la fila de encuentros.



Reorganiza todas las cartas de la fila de Encuentro actual en el orden que elijas.



Utiliza la acción actual de uno de tus otros dados dos veces durante 1 fase de encuentro, y luego gíralo hacia el lado con el número inmediatamente inferior.



Por cada cubo de grupo de aterrizaje que retires del juego, aumentas una capacidad de tu elección en 3 puntos.



Coloca 1 de tus dados en el lado que elijas durante una fase de exploración del planeta.

## AGADECIMIENTOS

Juego/grafismo : Todd Sanders  
Edición de reglas : Nathan Morse, Stanislas Gayot  
Traducción de reglas : Javier Cano



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

[avstudiogames.com](http://avstudiogames.com)



LudiCreations