MARK CHAPLIN

INVADERS

Een allesvernietigende aanval door buitenaardse wezens is begonnen!

Spelregels

White Goblin Games

De I.S.V. HANS FALLADA vloog door de leegte, het vuur van de goden als een kosmische fakkel achter zich latend. Haar fusiemotoren stootten gloeiende plasma uit, een miljoen keer feller dan een lasboog, waardoor er een uitlaatspoor van ruim 36 kilometer lang zichtbaar was.

De sensoren registreerden de massieve omtrek lang voordat zij het zelf zagen. Dat was ook wel te verwachten. Wat Majoor Alexus Bennings echter verbaasde was dat het al zichtbaar was, ondanks dat ze ruim 16.000 kilometer verderop waren en de remmotoren hun snelheid verminderde.

Shantana, die tuurde door een glazen koepel, zag het afgetekend tegen de sterren in de lucht. Sommigen verlieten hun plek om ernaar te staan staren.

“Nog een astroïde. Hoe zullen we dit gevaarte noemen? “

Majoor Bennings keek door de koepel, haar ogen half dichtgeknepen vanwege het felle licht van de sterren. Groene symmetrische lijnen verschenen op haar scherm toen zij haar analyseconsole gebruikte. “Het is geen astroïde. Het is van metaal. Buitenaards”, zei ze.

Iedereen ging terug naar zijn plek en keek terwijl het steeds groter wordende gevaarte het licht van de sterren blokkeerde.

Op 480 kilometer was de omtrek duidelijk genoeg om alle twijfel weg te nemen. Shantana verzuchtte: “Het is een verdomd groot schip.”

“Jezus, wat een groot ding!”

Alexus raakte haar bediening aan. Buiten stopte plotseling het licht van de boog. Het gehele besturingssysteem van het schip gloeide van de straling van de hitte felrood op, de mondstukken van de uitlaat waren vrijwel geheel wit uitgeslagen. Het gehele schip steunde en kreunde terwijl het afkoelde. “Ik ga toestemming vragen om op onderzoek uit te gaan.”Alexus trok haar gyroscopische harnas aan, terwijl zij de holografische display in haar helm bediende.”

Waypoint Eén, dit is I.S.V. Hans Fallada. Verzoek toestemming tot toenadering en zoek protocol ....we hebben iets geweldigs gevonden...”.

De rest van de boodschap heeft Waypoint Eén nooit gehoord. De hemel kleurde rood van bloed en vernietigde de cockpit van de HANS FALLADA, het schip verslindend in een bal van vuur.

Eerste contact: 25 oktober 2126. Vernietiging van I.S.V. HANS FALLADA – bemanning: 9.

Tweede contact: 4 november 2126. Vernietiging van Waypoint Eén – bemanning: 63.

Derde contact: 6 december 2126. Aankomst in zonnestelsel. Alle communicatie genegeerd.

7 December 2126. Oorlog met de onverzettelijke buitenaardse vijand begint.

15 Maart 2127. Eerste buitenaarde wezens landen op aarde en vermenigvuldigen zich in recordtempo.

8 December 2127. VANDAAG.

MARK CHAPLIN

INVADERS

EEN KAARTSPEL VOOR TWEE SPELERS VANAF 12 JAAR

SPELIDEE

Het spel speelt zich af op de Aarde in het jaar 2127.

Een verpletterende invasie door een verschrikkelijke vijand is begonnen.

De spelers spelen met twee totaal verschillende facties in deze strijd, één jaar na aanvang van de invasie: de één speelt in deze invasie de onverzettelijke buitenaardse strijdmacht, de Invader, en de ander speelt de Mensheid.

Kan de Mensheid *het plan voor deze dodelijke invasie stoppen*

SPELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 1 Mensheid deck met 70 kaarten

- 1 Invader deck met 70 kaarten

- 11 Heroes of the Resistance (Helden van het Verzet) kaarten

- 1 invasieplanfiche

- 4 Mensheid strategiefiches

- 5 Invader strategiefiches

- 20 krachtfiches (dubbelzijdig: -1/+1)

- 30 factiefiches (dubbelzijdig: Invader/Mensheid)

DOEL VAN HET SPEL

Invaders is een asymmetrisch kaartspel voor twee spelers, waarbij één speler (de **Mensheid**) probeert zich te verdedigen tegen de aanvallen van de andere speler (de Invader).

Zodra op enig moment aan één van de volgende wincondities wordt voldaan, eindigt het spel direct.

De Mensheid wint, zodra:

- de trekstapel van de **Invader** op is op het moment dat hij kaarten moet trekken/onttrekken;
- het invasieplanfiche op het Invasieplanspoor het veld "0" bereikt;
- er vijf fiches op de **Biological Weapon Package – Codenamed 'Alluring Succubus'** kaart liggen.

De Invader wint, zodra:

- de trekstapel van de **Mensheid** op is op het moment dat hij kaarten moet trekken/onttrekken;
- de kracht van de **Eurazië** invasiezone is gereduceerd tot nul;
- de kracht van zowel de **Pacific Rim** als de **Afrika** invasiezone zijn gereduceerd tot nul;
- alle 11 **Helden van het Verzet** kaarten zijn vernietigd of opgeofferd;
- er vijf fiches op de **Black-goo-sprayer Support Warmachine** kaart liggen.

VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel tussen de beide spelers in (de kant met de **aarde** moet voor de speler die de **Mensheid** speelt liggen).
2. Leg het **invasieplanfiche** op veld "10" van het invasieplanspoor op het speelbord.
3. Leg een strategiefiche op het daarvoor bestemde veld van elke strategie op het speelbord.
4. Leg één factiefiche (met de **Mensheid** zijde naar boven) op het **Ops Centre** veld op het speelbord.
5. Schud de **Helden van het Verzet** kaarten en leg deze in een gedekte stapel naast het speelbord. De speler die de **Mensheid** speelt, trekt de bovenste **Helden van het Verzet** kaart en legt deze open in één van de drie invasiezones aan zijn zijde van het speelbord.
6. Beide spelers nemen hun deck, schudden deze kaarten en leggen deze in een gedekte stapel in hun speelgebied. Iedere speler trekt vijf kaarten van zijn deck en neemt deze op hand.

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in ronden. Elke ronde is er slechts één speler aan de beurt.

De spelers zijn om en om aan de beurt. In zijn beurt voert een speler alle fases van een ronde uit, voordat de beurt naar de andere speler gaat.

De Invader begint altijd met de eerste ronde.

Elke ronde bestaat uit drie fases, gespeeld in onderstaande volgorde:

- **A. Trekfase (verplicht)**
- **B. Hoofdfase**
- **C. Aanvalsfase (verplicht – alleen voor de Invader)**

A. Trekfase

De speler trekt twee kaarten en neemt deze op hand.

Als de trekstapel van een speler op is op het moment dat hij kaarten moet trekken, dan verliest hij het spel.

Er is geen handlimiet (iedere speler mag een onbeperkt aantal kaarten op hand hebben).

B. Hoofdfase

De speler kan:

- **A) Kaarten spelen**
- **B) Kaarten die al in het spel zijn gebruiken**
- **C) Een strategie activeren**
- **D) Een invasieplan actie gebruiken (alleen voor de Invader)**

Deze acties kunnen worden uitgevoerd in een willekeurige volgorde en elke actie kan meerdere keren tijdens een beurt worden uitgevoerd.

> ***Let op:*** *Aan het begin van de beurt van de Mensheid wordt zijn huidige Helden van het Verzet kaart rechtop gedraaid, indien nodig.*

A) Speel kaarten

Om kaarten uit zijn hand te kunnen spelen, moet de speler de kosten van die kaart betalen.

Kaarten kunnen twee soorten kosten hebben:

- **Afleggen (discard)**: de speler betaalt deze kosten door een aantal kaarten gelijk aan de aangegeven kosten uit zijn hand open af te leggen op zijn aflegstapel.

- **Onttrekken (drain)**: de speler betaalt deze kosten door een aantal kaarten gelijk aan de aangegeven kosten rechtstreeks vanaf zijn trekstapel open op zijn aflegstapel te leggen.

Sommige kaarten hebben slechts één van deze kosten of zelfs geen, maar er zijn ook kaarten met beide soorten kosten. In zulke gevallen moeten beide kosten betaald worden om de kaart uit te kunnen spelen.

De kosten voor elke kaart worden alleen betaald als deze in het spel wordt gebracht. Als de volledige kosten niet kunnen worden betaald, dan kan de kaart niet worden gespeeld.

Als een speler een kaart speelt met een krachtwaarde, dan moet de speler ruimte beschikbaar hebben in een invasiezone om de kaart daar te kunnen spelen.

Kaarten zonder een krachtwaarde zijn eenmalig te gebruiken: volg de tekst op de kaart en leg deze vervolgens af.

Invasiezones

Het speelgebied bestaat uit drie invasiezones (**Pacific Rim**, **Eurazië** en **Afrika**) met een denkbeeldige kolom in elke zone aan de zijde van iedere speler. Elke kolom heeft vier plekken aan elke zijde van de invasiezone waar kaarten kunnen worden gespeeld.

De **Mensheid** mag een kaart die al in een zone ligt opofferen en deze open op zijn aflegstapel leggen om plaats te maken voor een andere kaart. Hij mag dat alleen doen als alle vier plekken in die invasiezone al bezet zijn.

De **Invader** kan geen kaarten vrijwillig afleggen uit het spel.

Invasiezones stellen grofweg geografische gebieden voor. Kaarten, die in deze zones worden gespeeld, zijn voornamelijk met elkaar verbonden via oorlogs- en satellietnetwerken, maar ook via konvooien, scheepvaart- en hovervaartroutes en Maglev-aangedreven spoorwegen.

Voorbeeld: Als de **Mensheid** een **New York** locatie kaart speelt in de **Afrika** invasiezone, dan wil dat niet zeggen dat **New York** van continent is gewijzigd, maar alleen dat het abstract verbonden is met de strijd in **Afrika** op dat moment.

Onthoud bij het verplaatsen van kaarten van de ene invasiezone naar een aangrenzende zone dat er geen mogelijkheid tot verplaatsing buiten het bord is. **Pacific Rim** grenst dus NIET aan **Afrika** voor wat betreft het spel.

Ops Centre en vele andere kaarten laten je een kaart verplaatsen naar een andere zone op **Aarde**.

- Veel kaarten hebben speciale regels die staan beschreven op de kaart. Deze regels worden direct uitgevoerd, nadat de kaart is gespeeld.
- Sommige kaarten hebben effecten die van kracht zijn zolang de kaart in het spel is. Alle effecten gelden direct nadat de kaart is gespeeld. Kaarten verlaten het spel wanneer zij worden afgelegd op de aflegstapel of als zij worden verwijderd uit het spel.
- Sommige kaarten hebben effecten die alleen gelden als de kaart in het spel komt. Volg de regels zoals deze op de kaart worden uitgelegd. Dergelijke regels worden voorgegaan door een symbool.
- Op sommige kaarten moet je fiches leggen. Leg (of verwijder) het eerste fiche op de kaart in de beurt dat de kaart in het spel komt.
- Sommige locaties komen in het spel met een aantal fiches erop. Tenzij anders wordt vermeld mag je desgewenst alle fiches op de kaart in één beurt gebruiken.
- In principe kiest de actieve speler altijd het doelwit van een kaart (tenzij de kaart specifiek anders aangeeft).
- Sommige kaarten hebben de vaardigheid om "een gespeelde kaart te annuleren" (cancel). Om zo'n kaart te spelen, betaal je de kosten voor de kaart in de beurt van je tegenstander, laat je de kaart zien en worden beide kaarten afgelegd. Als je tegenstander echter een cancel kaart speelt om jouw cancel kaart te annuleren, dan wordt de oorspronkelijk gespeelde kaart in het spel gebracht en worden beide cancel kaarten afgelegd. De spelers moeten voor alle gespeelde kaarten de kosten betalen, zelfs voor de geannuleerde kaarten.
- Kaarten die zijn afgelegd, vernietigd of onttrokken worden open op de aflegstapel gelegd. De volgorde van de kaarten op de aflegstapel mag nooit worden veranderd. Beide spelers mogen wel op elk moment de aflegstapels bekijken.

Voorbeeld: De Invader wil de Nanobot Kill-Swarm spelen om de 'Mako' Combat Walker uit de Eurazië invasiezone te verwijderen. De kosten voor de Nanobot Kill-Swarm zijn nul, dus hij hoeft geen kaarten af te leggen. De 'Mako' Combat Walker is vernietigd! De Invader legt de Nanobot Kill-Swarm op zijn aflegstapel en de Mensheid legt 'Mako' Combat Walker op zijn aflegstapel.

Voorbeeld: De Mensheid wil de NORAD – Cheyenne Mountain Bunker kaart spelen in de Pacific Rim invasiezone (hij heeft daar momenteel slechts twee kaarten liggen). De kosten van NORAD – Cheyenne Mountain Bunker zijn vijf, dus moet de Mensheid vijf andere kaarten in zijn hand hebben die hij kan afleggen. Als hij er meer dan vijf heeft, dan kiest hij welke hij wil afleggen en welke hij wil houden.

Voorbeeld: De Invader wil een 'Kraken' Warmachine kaart spelen. De kosten hiervoor bedragen één en de onttrekkingkosten bedragen twee. De Invader moet dus één kaart uit zijn hand afleggen en vervolgens twee kaarten van zijn trekstapel direct open op zijn aflegstapel leggen. De 'Kraken' Warmachine komt vervolgens in het spel.

Helden van het Verzet kaarten

Deze kaarten stellen de laatste hoop van de **Mensheid** voor.

- De **Mensheid** moet altijd een **Helden van het Verzet** kaart in het spel hebben in een zone naar keuze.
- Sommige van de **Helden van het Verzet** kaarten van de **Mensheid** kunnen zich verplaatsen tussen de verschillende invasiezones op Aarde tijdens de beurt van de **Mensheid** (altijd met inachtneming van de limiet van vier kaarten, tenzij anders is bepaald).
- De **Helden van het Verzet** kaarten van de **Mensheid** tellen altijd als betreffende hun werking ten aanzien van andere kaarten.
- Een **Helden van het Verzet** kaart kan nooit worden opgeofferd tijdens de beurt van de **Invader**.

Als de huidige **Helden van het Verzet** kaart van de **Mensheid** is vernietigd of vrijwillig wordt opgeofferd, dan wordt deze direct vervangen:

1. Verwijder de huidige **Helden van het Verzet** kaart uit het spel.
2. Trek de bovenste kaart van het **Helden van het Verzet** deck en leg deze in een zone naar keuze.
3. Draai de kaart 90° om aan te geven, dat deze net in het spel is gekomen.

Zolang de kaart 90° is gedraaid, wordt de kracht van de held niet opgeteld bij de verdedigende kracht van de invasiezone waar deze in ligt. Echter de Helden van het Verzet kaart is wel een geldig doelwit voor andere vernietigingskaarten of effecten die door de andere speler worden gespeeld, als deze gedraaid ligt.

De **Helden van het Verzet** kaart van de **Mensheid** wordt weer rechtop gedraaid aan het begin van de volgende **hoofdfase** van de **Mensheid**.

Voorbeeld: De Invader speelt Shapeshifting Alien 'Thing' die hem de mogelijkheid geeft om twee kaarten te vernietigen. De Invader kiest om een Refugees' Shanty Town kaart te vernietigen en daarnaast de huidige Helden van het Verzet kaart van de Mensheid. De Mensheid legt de Refugees' Shanty Town kaart af en verwijdert de huidige Helden van het Verzet kaart uit het spel. Hij legt vervolgens de volgende Helden van het Verzet kaart op de plaats van de verwijderde kaart, maar dan 90° gedraaid (hij kon deze kaart overigens in een andere invasiezone neerleggen, als daar plaats was).

Zodra de laatste **Helden van het Verzet** kaart van de **Mensheid** is vernietigd, eindigt het spel en wint de **Invader**.

> ***Let op**: Als er +1 fiches liggen op de huidige Helden van het Verzet kaart, dan gelden die alleen als meerwaarde voor de krachtwaarde van de kaart. Het zijn geen extra levens: de Invader hoeft de kaart maar één keer te vernietigen.*

B) Kaarten die al in het spel zijn gebruiken

De actieve speler kan de vaardigheden gebruiken van kaarten die in het spel zijn. De kaart blijft in het spel, tenzij anders staat vermeld op de kaart.

Voorbeeld: De Invader heeft zowel 'Antraxus' Mega-Slug als Deathworm Infestation in het spel in de Pacific Rim zone. In zijn beurt besluit hij om de vaardigheid van 'Antraxus' Mega-Slug te gebruiken. De Mensheid moet 1 kaart onttrekken. Zowel 'Anthraxus' Mega-Slug als Deathworm Infestation blijven in het spel en hun vaardigheden kunnen in de volgende beurt van de Invader nogmaals worden gebruikt.

Voorbeeld: De Mensheid speelt Mount Rushmore – Secret Research Facility en legt acht fiches op de kaart. Hij kan deze fiches in deze (of een latere) beurt gebruiken om het onttrekken of trekken van kaarten te voorkomen.

C) Een strategie activeren

Elke speler heeft een aantal strategieën tot zijn beschikking. De **Invader** heeft er vijf en de **Mensheid** heeft er vier (plus **Ops Centre**). Dit zijn vaardigheden die actief worden door het fiche op de strategie om te draaien. De speler voert vervolgens de instructies op het speelbord bij deze strategie uit en moet letten op blijvende gevolgen.

Strategieën op het speelbord kunnen alleen gebruikt worden in de beurt van de betreffende speler (met uitzondering van **Activate Project 'Chainmail'**). Elke strategie kan slechts eenmaal worden gebruikt tijdens het spel.

D) Een invasieplan actie gebruiken (alleen voor de Invader)

De **Invader** mag één keer per ronde één van de volgende acties uitvoeren:

- Trek een kaart

of

- Verminder de kosten van een kaart in je hand met één

Als hij kiest om gebruik te maken van één van deze acties dan gaat het fiche op het invasieplanspoor één veld omlaag.

Overzicht strategieën

Mensheid

Ops centre

Bij aanvang van het spel ligt op dit veld één fiche. De **Mensheid** kan in zijn beurt een fiche afleggen om een kaart van de ene **Aarde** invasie zone naar een andere te verplaatsen.

Sommige kaarten in het **Mensheid** deck kunnen deze fiches aanvullen.

Perform alien autopsies at hanger 18

Gebruik deze strategie om de bovenste vijf kaarten van de aflegstapel te pakken en deze terug in je trekstapel te schudden. Verplaats vervolgens het fiche op het invasieplanspoor één plaats naar boven.

Activate project 'Chainmail'

Gebruik deze strategie om te voorkomen dat één kaart van de Invader een Helden van het Verzet kaart vernietigt. Deze strategie kan gebruikt worden in de beurt van de Invader.

> ***Belangrijk:*** *Als de Invader een kaart heeft gespeeld die twee kaarten van de Mensheid als doelwit heeft (waarvan één de huidige Helden van het Verzet kaart is) en de Mensheid gebruikt de Project 'Chainmail' activeren strategie dan wordt de Helden van het Verzet kaart gered, maar de andere kaart wordt nog steeds vernietigd.*

Provoke suicide mission 'Retribution-Alpha'

Gebruik deze strategie om een kaart in het spel op te offeren. Draai vervolgens de bovenste kaart van het **Invader** deck open en legt deze open op zijn aflegstapel. Als de kaart een of kaart is, moet de Invader zijn volgende **aanvalsfase** overslaan. Anders gebeurt er niets.

Sanction "Clean slate protocol"

Gebruik deze strategie om alle kaarten uit je hand terug in je deck te schudden. Vervolgens trek je hetzelfde aantal kaarten dat je terug in je deck hebt geschud.

Invader

Drain the Indian Ocean

Gebruik deze strategie om drie kaarten te trekken. Verplaats vervolgens het fiche op het Invasieplanspoor twee velden omlaag. Vanaf nu gelden er aanvullende kosten voor het spelen van een kaart: leg een extra kaart af uit je hand zodra je een dergelijke kaart speelt.

Atomise the moon

Gebruik deze strategie om twee kaarten te trekken. Verplaats vervolgens het fiche op het Invasieplanspoor twee velden omlaag. Vanaf nu gelden er aanvullende kosten voor het spelen van een kaart: leg een extra kaart af uit je hand zodra je een dergelijke kaart speelt.

Seed city with bodysnatcher pods

Tijdens de **aanvalsfase** kan deze strategie geactiveerd worden om in deze ronde de krachtwaarde van één kaart van de **Mensheid** te laten gelden voor de **Invader** in deze zone (in plaats van voor de **Mensheid**). De huidige **Helden van het Verzet** kaart van de **Mensheid** is ook een geldig doelwit. Ontrek daarna twee kaarten van het Invader deck.

Melt the ice caps

Gebruik deze strategie om alle kaarten uit je hand terug in je deck te schudden. Vervolgens trek je hetzelfde aantal kaarten dat je terug in je deck hebt geschud.

Heat the atmosphere

Gebruik deze strategie om de bovenste vijf kaarten van de aflegstapel te pakken en deze terug in je trekstapel te schudden. Verplaats vervolgens de fiche op het invasieplanspoor één veld omlaag.

Het Invasieplanspoor

Dit spoor stelt het grote plan van de **Invader** voor en de tijd die hij nodig heeft om zijn duivelse doelen te bereiken (elk veld stelt een maand in speltijd voor). Bij aanvang van het spel komt een fiche te liggen op veld 10. Als het fiche omlaag gaat, gaat het richting veld "0" (het doodshoofd symbool dat het spel eindigt). Als het fiche omhoog gaat, gaat het richting veld "12". Het kan nooit voorbij "12" gaan.

Als het fiche op het invasieplanspoor op het veld met het doodshoofd symbool komt, is het spel ten einde en wint de **Mensheid**.

C. Aanvalsfase

Deze fase wordt alleen uitgevoerd in de beurt van de Invader en bestaat uit twee stappen:

A) De Invader valt elke Invasiezone aan

B) Controleer op toegebrachte onttrekkingschade

A) De Invader valt elke Invasiezone aan

Voor elke zone bepaal je de kracht van zowel de Invader als de Mensheid.

Om de aanvalskracht van de Invader te bepalen in een zone tel je de totale kracht (voornamelijk bestaande uit de **Invaders** en **Desolators**) aan zijn zijde van de zone bij elkaar op.

Om de verdedigingskracht van de Mensheid te bepalen in een zone tel je de totale kracht (voornamelijk bestaande uit de **Verdedigers** en **Locaties**) aan zijn zijde van de zone bij elkaar op en je telt daar de krachtwaarde van de zone bij op.

Kaarten die je in een Invasiezone hebt gelegd hebben een krachtwaarde, zelfs als deze waarde nul of negatief is.

Let op: Als een Helden van het Verzet kaart 90° gedraaid ligt, wordt de waarde van die kaart niet opgeteld bij de verdedigingswaarde van de Invasiezone waarin deze zich bevindt.

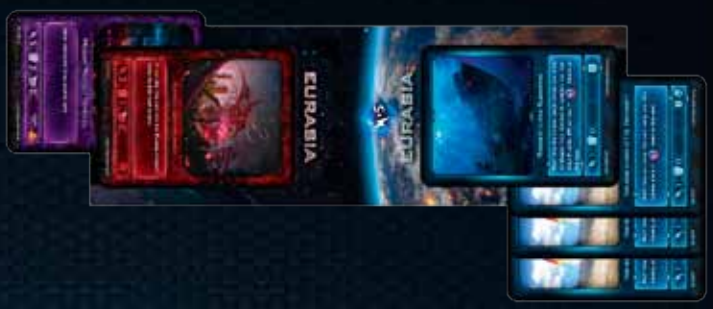
Als de **totale kracht van de Invader in een zone groter is dan** die van de **Mensheid,** moet de **Mensheid** een aantal kaarten onttrekken (op zijn aflegstapel leggen vanaf zijn deck) gelijk aan het verschil tussen de totale waarde van de Invader en de totale waarde van de **Mensheid**.

Als de **totale kracht van de Mensheid in een zone groter is dan of gelijk is aan** die van de **Invader,** gebeurt er niets.

Handel alle drie Invasiezones op deze manier afzonderlijk af.

Als het deck van de Mensheid leeg is op het moment dat hij een kaart moet onttrekken, dan verliest hij.

Voorbeeld: De Invader heeft een 'Kraken' Warmachine (kracht van drie) en een 'Squid' Lander Vehicle (kracht van twee) in de Pacific Rim Invasie zone. Zijn aanvalskracht is 3+2=5. Tegenover deze kaarten heeft de Mensheid slechts Refugees' Shanty Town (kracht van één), waardoor zijn verdedigingskracht 1+3=4 (Refugees' Shanty Town en de Pacific RIm zone die een intrinsieke waarde van drie heeft). Dit betekent dat de Mensheid één kaart moet onttrekken van zijn deck naar zijn aflegstapel.



Voorbeeld: De Invader heeft een 'Kraken' Warmachine en 'Medusa' Assault Vehicles (kracht van vijf) in de Eurazië invasiezone. Zijn aanvalskracht is 3+5=8. Tegenover deze kaarten heeft de Mensheid 'Ramses'-class Submarine (kracht van één) en drie 'Saladin' – class VTOL Aircraft kaarten (elk een kracht van één) dus zijn aanvalskracht is 1+1+1+1+5=9 (Eurazië Invasiezone heeft een kracht van '5' plus de vier kaarten van elk één). Dit is een tegenvaller voor de Invader.

Krachtwaarde Invasiezone

Het cijfer dat staat afgebeeld boven elke Invasiezone is de krachtwaarde die tijdens de **Aanvalsfase** van de **Invader** wordt opgeteld bij de totale kracht van de andere kaarten van de **Mensheid**.

Als er -1 kracht fiches op een zone worden gelegd, blijven deze daar liggen totdat ze worden verwijderd door de **Mensheid**. Elk fiche verlaagt de krachtwaarde van die zone met één punt. De krachtwaarde van een Invasiezone kan nooit lager zijn dan nul. Er kunnen geen fiches worden toegevoegd aan een zone die een waarde heeft van nul.

Let op: Het verminderen van de krachtwaarde van een Invasiezone is niet hetzelfde als het onttrekken van kaarten van de Mensheid.

B) Controleer onttrekkingschade

Als de **Invader** er niet in slaagt om in deze ronde bij de **Mensheid** kaarten te onttrekken (niet noodzakelijk in de **Aanvalsfase**) dan gaat het fiche op het Invasieplanspoor één veld omlaag. Het onttrekken kan zijn gebeurd door kaarten die tijdens de **Hoofdfase** zijn gespeeld of door het winnen in een zone tijdens de **Aanvalsfase**.

Als het onttrekken door de **Invader** wordt voorkomen door de **Mensheid** (bijv. door het spelen van een **Guerilla Fighters** kaart) dan wordt dit niet gezien als onttrekken.

Belangrijk: De Invader moet de Mensheid hebben gedwongen om minstens één kaart open op zijn aflegstapel te hebben gelegd vanaf zijn deck. Het onttrekken van kaarten door de Mensheid als deze een kaart wil spelen, zorgt er niet voor dat de Invader omlaag gaat op het Invasieplanspoor.

Opmerking: Elke ronde gaat het fiche op het invasieplanspoor maximaal één veld omlaag tijdens deze stap. Dit komt bovenop andere verplaatsingen in deze ronde. Verplaats het fiche enkel als de Invader gefaald heeft om kaarten te ontrekken aan de Mensheid in deze ronde.

Als het fiche op het invasieplanspoor op het veld met het doodshoofd symbool komt, is het spel ten einde en wint de **Mensheid**.

ALGEMENE REGELS

Als de tekst van twee kaarten in strijd is met elkaar, volg dan deze regels:

1. "Can't" (kan niet) wint van "can" (kan). Als de ene kaart zegt dat er iets kan en de andere kaart zegt dat het niet kan, dan wint de kaart met de 'kan niet' tekst.
2. Doe zoveel als je kunt. Als een kaart instructies bevat om iets te doen dat je slechts ten dele kunt uitvoeren, dan MOET je het uitvoeren voor zover dat mogelijk is en de rest van de tekst van de kaart negeren.

TREFWOORDEN

Veel kaarten in het spel bevatten trefwoorden zoals **Tank**, **Robot**, of **Infestation**.

Deze trefwoorden hebben zelf geen betekenis in het spel, maar er kan naar verwezen worden door andere kaarten.

GELIJKTIJDIGE VERNIETIGING

Als de **Invader** een kaart speelt (of een situatie creëert) waardoor beide spelers tegelijkertijd zonder kaarten komen te zitten, dan wint de **Mensheid** het spel.

MEERDERE SPELERS

Invaders is een spel voor slechts twee spelers. Het zal je dan ook opvallen dat op vele kaarten teksten staan zoals 'target player' en dergelijke. Dit zorgt ervoor dat de kaarten toekomstbestendig zijn voor een aanstaande uitbreiding voor vier spelers (met spelregels en onderdelen die nodig zijn voor grotere conflicten).

SPELREGELS DIE SNEL VERGETEN WORDEN

- Het onttrekken ("drain") van kaarten is niet hetzelfde als een kaart trekken ("draw").
- De **Invader** is de enige speler die aanvalt en hij doet dat alleen in zijn beurt, tenzij de **'Black Narcissus' Weapons Array** kaart in het spel is.
- Als een kaart zegt '**elke ronde**' dan wordt elke ronde van de eigenaar van de kaart bedoeld, niet elke ronde van alle spelers.
- Als de **Mensheid** voorkomt dat er op welke manier dan ook kaarten worden onttrokken door de **Invader** dan verplaatst de **Invader** het fiche op het invasieplanspoor één veld omlaag.

GEVORDERDEN REGELS

Stel je eigen deck samen

Invaders is ontworpen als een compleet spel met hoge herspeelbaarheid.

Maar naarmate je meer ervaring krijgt met het spel zul je met kaarten uit uitbreidingen en/of promokaarten een deck willen samenstellen dat beter past bij jouw persoonlijke stijl van spelen.

Als je de decks gaat aanpassen moeten jij en je tegenstander het hier (voor het spel begint) over eens zijn. Je moet drie spellen winnen en er daar twee van winnen en je mag na elk spel jouw deck aanpassen.

Na het eerste en tweede spel bepaalt de verliezer een gemeenschappelijke kaartlimiet; 3 tot 10 kaarten wordt aanbevolen. Daarna verwijderen jullie beiden dat aantal kaarten uit jullie decks en vervangen deze in het geheim door hetzelfde aantal nieuwe kaarten (uit de beschikbare kaarten). De hoeveelheid kaarten in beide decks moet altijd hetzelfde zijn. Dit kan tot interessante meta-spel situaties leiden: beide spelers proberen elkaar te slim af te zijn voordat het volgende spel begint.

Uitgebreidings Deck Building regels

Ondanks het feit dat 70 kaarten het minimum aantal kaarten is voor een deck dat een speler kan gebruiken, is er geen maximum aantal kaarten. Zolang de spelers het samen eens zijn, mogen zij zoveel kaarten toevoegen aan beide decks als zij willen (zolang de spelers zich maar realiseren dat deze decks minder efficiënt zullen zijn).

- **deck van 70 kaarten** = speel volgens de normale regels.
- **deck van 71-80 kaarten** = leg tijdens de voorbereiding het fiche op het Invasieplanspoor op veld 11.
- **deck van 81-90 kaarten** = leg tijdens de voorbereiding het fiche op het Invasieplanspoor op veld 12.

MENSHEID/INVADER HANDICAP

Als je erachter komt dat je tegenstander te goed als de **Mensheid** of de **Invader** is, dan kun je beiden beslissen om dit tegen te gaan (en er een spannender spel van te maken) door het fiche op het **Invasieplanspoor** op veld 11 of 9 (afhankelijk van welke speler de underdog is) te plaatsen tijdens de voorbereiding van een spel met decks van 70 kaarten.

COLOFON

Spelontwerp:
Mark Chaplin

Illustraties:
Chechu Nieto

Grafisch ontwerp:
Chechu Nieto and Xavier Carrascosa

Redactie spelregels:
Jeroen Hollander

Projectmanager:
Jonny deVries

Extra dank gaat uit naar:
Mark Harkins, Joe Walerko
Andrew Davis, and Leigh Caple

Bedankt:
Gerry & Sylvia Anderson
Derek Meddings, James Cameron
Michael Trim, Sydney Newman
C E Webber, Donald Wilson
Terry Nation, David Gerrold, and Terrance Dicks

Testspelers en hulp:
Corvayn Esdren, Michael Gale
Kathryn Caple, Diane Beechcroft
Kate Hooley, Toby Farrands
Merlign van Horssen, Paul Clarke
David Cooke, Andy Lambert
Lee Wardle, Eric Engstrom, Sean Chick
en Jeroen Hollander en alle andere
medewerkers van White Goblin Games

Ik wil daarnaast de BGG gemeenschap
bedanken voor hun inzichten en bijdragen.

www.whitegoblingames.nl

© 2013 White Goblin Games

Speltermen

DESTROY (vernietig):

Als een kaart is vernietigd, leg je deze open op de aflegstapel van de eigenaar van die kaart. Belangrijk: Vernietigde **Helden van het Verzet** kaarten worden uit het spel verwijderd.

SACRIFCE (opofferen):

Opofferen is een spelsituatie die niet voorkomen kan worden. Als een kaart wordt opgeofferd, leg je deze open op de aflegstapel van de eigenaar van die kaart. Belangrijk: Opgeofferde **Helden van het Verzet** kaarten worden uit het spel verwijderd.

OPPOSING (tegenover):

Dit geeft aan dat een effect alleen gebruikt kan worden in dezelfde Invasiezone: de kolom tegenover de Invasiezone waar de kaart wordt gespeeld.

Voorbeeld: De Invader speelt de Alien Legionnaires kaart in de Afrika Invasiezone. Op deze kaart staat 'Destroy an opposing card'. Dit betekent dat hij alleen een Mensheid kaart in de Afrika Invasiezone als doelwit kan kiezen en die kaart een verdedigersymbool moet hebben.

IMPERVIOUS (ongevoelig):

Een kaart die deze term bevat kan niet als doelwit worden gekozen of worden vernietigd door specifieke situaties, trefwoorden of kaarten die in de tekst worden genoemd.

Symbolen

Algemeen

AFLEGKOSTEN:

Kosten voor het spelen van een kaart: leg een aantal kaarten uit je hand gelijk aan de aangegeven kosten open af op je aflegstapel.

ONTTREKKEN:

Kosten voor het spelen van een kaart: leg een aantal kaarten van je trekstapel gelijk aan de aangegeven kosten direct open af op je aflegstapel.

EFFECT BIJ UITSPELEN:

Volg de instructies op de kaart zodra deze kaart in het spel komt.

KRACHT:

De kracht die een kaart toevoegt aan de totale kracht van een bepaalde Invasiezone.

Mensheid

- Verdediger
- Held
- Doodshoofd
- Locatie
- Technologie
- Ondersteuning

Invader

- Desolator
- Tentacle
- Pyramid
- Invader
- Pod
- Scourge
- Alien tech