

# SMASH UP

Erweiterung

## Big in Japan

Eine Manga-Erweiterung für 2(-4) Spieler ab 12 Jahren

## SPIELZIEL

Euer Ziel ist nichts weniger als die vollständige Kontrolle der Welt! Setzt eure Kreaturen ein, um gegnerische Basen zu zerstören. Der erste Spieler mit 15 Siegpunkten gewinnt das Spiel!

## SPIELMATERIAL

*Smash Up - Big in Japan* beinhaltet:

- 80 Spielkarten (4 Fraktionen mit je 20 Karten)
- 8 Basiskarten
- 4 übergroße Titanen
- 1 Stanzbogen mit Siegpunktmarkern/Stärkemarkern
- 4 übergroße Kartentrenner

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## SPIELVORBEREITUNG

Ihr wählt jeder 2 verschiedene Fraktionen mit je 20 Karten und mischt sie zusammen, so dass jeder mit insgesamt 40 Karten spielt. Die Decks legt ihr verdeckt vor euch ab. Daneben benötigt ihr ein wenig Platz für euren Ablagestapel. Besitzen eure Fraktionen Titanen, legt ihr sie neben eure Decks.

Klitzekleine  
Viecher!

Mega Troopers!



**Klitzekleine Mega Troopers Viecher!**

Wenn ihr zwei Exemplare von *Smash Up - Big in Japan* besitzt, können verschiedene Spieler dieselbe Fraktion wählen, so dass z.B. Kaijus gegen Kaijus kämpfen. Ein Spieler darf aber niemals mit zwei Sätzen derselben Fraktion kämpfen. Das widerspricht doch völlig dem Spielkonzept!

Mischt alle Basiskarten und legt sie als verdecktes Basisdeck bereit. Anschließend deckt ihr pro Spieler eine Basis auf, plus eine weitere (bei 3 Spielern werden also 4 Basen ausgelegt).

Legt die Siegpunktemarker/Stärkemarker für alle Spieler bereit.

Jeder zieht 5 Karten von seinem Deck. Wenn du nun keine Kreatur auf der Hand hast, zeigst du deine Karten, legst sie auf deinen Ablagestapel ab und ziehst 5 neue Karten von deinem Deck. Diese Karten musst du nun behalten.

Bestimmt einen beliebigen Startspieler. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Nun seid ihr bereit, einige Basen zu zerstören.



## Prügeln wir uns nach Regeln!

Für offizielle Partien legt ihr mindestens 8 zufällig gewählte Fraktionen auf dem Tisch bereit. Nach Bestimmung eines beliebigen Startspielers wählt dieser eine Fraktion. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler. Nachdem jeder eine Fraktion gewählt hat, darf der letzte Spieler eine zweite Fraktion nehmen und die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler insgesamt 2 Fraktionen genommen hat.

# ZUSAMMENSTELLUNG DES BASISDECKS

Die Welt von *Smash Up* ist von anfänglich 8 auf 56 Fraktionen angewachsen, und es werden weitere folgen. Das ist großartig!

Ihr solltet aber nicht immer mit allen Basen auf einmal spielen. Jedes Set beinhaltet Basen, die zu den jeweiligen Fraktionen gehören: Die Basen aus *Der endgültige Cthulhu* beschäftigen sich mit den Wahnsinn-Karten, die Basen in *Smash Up - Munchkin* lassen euch Monster und Schätze ziehen. Wenn ihr einfach alle 112 Basen miteinander mischt, seht ihr nur sehr selten mal eine Basis, die am besten zu euren gewählten Fraktionen passt!

Nachdem jeder zu Spielbeginn seine Fraktionen ausgewählt hat, verwendet einfach nur die Basen aus den Sets, aus denen die Fraktionen stammen. Spielt ihr z. B. mit Werwolf-Teddybären gegen Fremde Wesen-Kaijus, nehmt ihr nur die Basen aus *Der endgültige Cthulhu*, *Monster Smash*, *Lieblingsmischung* und *Big in Japan*. Ganz einfach!

# ÜBERGROSSE KARTENTRENNER

Ihr könnt die übergroßen Kartentrenner zur Aufbewahrung der 4 Fraktionen in der großen Schachtel der Geek Edition verwenden. Darin ist auch Platz für alle anderen *Smash Up*-Erweiterungen für den ultimativen Spielspaß!



# SO LÄUFT DEIN SPIELZUG AB

## 1. Loslegen!

Einige Fähigkeiten werden zu Beginn deines Spielzugs aktiv. Also führst diese Fähigkeiten nun durch, klar?

## 2. Karten spielen

In deinem Spielzug darfst du bis zu 2 freie Karten aus der Hand spielen: 1 Kreatur oder 1 Aktion oder sowohl 1 Kreatur als auch 1 Aktion. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge spielen. Du darfst aber auch auf das Ausspielen von einer oder beiden Karten verzichten. Wie du Titanen ausspielst, erklären wir dir auf Seite 6.

### Kreaturen

Um eine Kreatur auszuspielen, wählst du eine Basis und legst die Kreatur daneben aus, so dass sie in deine Richtung zeigt. Danach führst du den Kartentext der Kreatur aus. Wenn eine Fähigkeit mit dem Wort „Extra“ beginnt, folgt sie speziellen Regeln (siehe S. 12).

### Aktionen

Um eine Aktion auszuspielen, zeigst du die Karte und führst ihren Text aus. Ganz einfach! Anschließend legst du die Karte auf deinen Ablagestapel, es sei denn, sie besitzt eine dauerhafte Fähigkeit, die du auf 1 Basis oder 1 Kreatur spielst.

## 3. Wird eine Basis zerstört?

Wenn du keine Karten mehr ausspielen kannst oder willst, musst du überprüfen, ob eine oder mehrere Basen zerstört und somit gewertet werden. Wenn dies der Fall ist, musst du „Die große Wertung“ durchführen (siehe S. 8).

## 4. Ziehe 2 Karten

Die Überschrift sagt schon alles. Nachdem du diese 2 Karten gezogen hast, darfst du maximal 10 Karten auf der Hand haben. Besitzt du mehr, musst du nun Karten ablegen, bis du nur noch 10 Karten hast.

Wenn du eine Karte ziehen musst, nach einer Karte im Deck suchst, eine Karte vom Deck aufdecken oder anschauen sollst, und dein Deck leer ist, mischst du die Karten deines Ablagestapels und legst sie wieder als neues Deck verdeckt vor dir ab. Ziehe die fehlenden Karten von diesem Deck.

## 5. Abschalten!

Du führst alle Fähigkeiten durch, die am Ende deines Zugs aktiv werden.

Anschließend müsst ihr schauen, ob einer von euch 15 oder mehr Siegpunkte besitzt. Wenn ja, schaut ins Kapitel „Aus und vorbei“ (siehe S. 10).

Wenn noch keiner gewonnen hat, ist anschließend der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### Schummler! Willst du Fähigkeiten doppelt ausführen?

Fähigkeiten werden nur aktiv, wenn du eine Karte aus der Hand spielst, oder dann, wenn der Kartentext „spielen“ sagt. Wenn Kreaturen versetzt werden, gilt das nicht als Spielen und Fähigkeiten werden nicht aktiv. Die Extra-Fähigkeiten verhalten sich anders (siehe S. 12).

# LERNT EURE KARTEN KENNEN!

## KREATUREN



## AKTIONEN

**Stärke**  
Einige Aktionen  
besitzen nun auch  
eine Stärke.



**Name**

**Fähigkeit**

**Schlüsselwort**  
„Aktion“

**Fraktionssymbol**

Du führst Karten in dieser Reihenfolge aus:

1. Zuerst deine gespielte Karte.
2. Werden bereits ausgespielte Karten aller Spieler davon betroffen, bestimmst du deren Reihenfolge.
3. Werden Handkarten aller Spieler davon betroffen, beginnst du und die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

## BASEN

**Zerstörungswert**

**Siegpunkt(e)  
für den 1. Platz**

**Name** **Siegpunkt(e)  
für den 3. Platz**



**Siegpunkt(e)  
für den 2. Platz**

**Fähigkeit**

Hier wird beschrieben, welche Fähigkeit die Basis besitzt. Diese Fähigkeit ist immer aktiv, solange die Basis offen ausliegt. Es ist eine atemberaubende Kombination aus den Fähigkeiten Extra, Dauerhaft und Ungeheuerlich.

## TITANEN

Jede Fraktion in *Big in Japan* besitzt 1 Titanen, eine neue Kartenart, die sich von Kreaturen, Aktionen und Basen unterscheidet. Deine Titanen beginnen das Spiel neben deinem Deck. Du nimmst sie niemals auf die Hand und legst sie nie auf das Deck oder den Ablagestapel.

Du spielst Titanen mit entsprechenden Karten (inklusive der auf den Titanen selber angegebenen Bedingungen) an die Basen. Das Spielen eines Titanen ist immer freiwillig. Bietet sich dir eine Möglichkeit, aber du verzichtest auf das Spielen, darfst du dies nicht später nachholen. „Anstatt deine freie Kreatur zu spielen“ bedeutet, dass du den Titanen in deinem Zug statt der freien Kreatur spielst. Du darfst Titanen nicht als zusätzliche Karten spielen und sie gelten auch nie als solche. Spielst du einen Titanen, kontrollierst du diesen, auch wenn du nicht der Besitzer bist.

**TITAN**

Name

**Laufendes Schloß**

Schlüsselwort  
„Titan“

Titan

Extra: Anstatt deine freie Kreatur zu spielen, darfst du diesen Titanen an 1 Basis spielen, an der du mindestens 2 Kreaturen hast.

Dauerhaft: Deine Kreaturen können an dieser Basis nicht von den Fähigkeiten der anderen Spieler zerstört werden.

Talent: Versetze diesen Titanen und bis zu 3 deiner Kreaturen gemeinsam von hier zu 1 leeren Basis.

Fähigkeit

Fraktionssymbol

## Kampf der Titanen

Kontrollierst du bereits einen Titanen im Spiel, darfst du keinen weiteren Titanen spielen. Nachdem du einen Titanen an einer Basis gespielt oder dorthin versetzt hast, an der bereits ein anderer Titan ist, muss einer der beiden Titanen entfernt werden (Ausnahme: Kaiju-Insel). Die beiden kontrollierenden Spieler vergleichen ihre jeweilige Stärke an der Basis, inklusive der dauerhaften Fähigkeiten, aber ohne Talent-Fähigkeiten. Der Spieler mit der geringeren Stärke entfernt seinen Titanen und legt ihn wieder neben sein Deck. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Titan den Kampf, der bereits länger an der Basis war.

Die Titanen sind nicht von Fähigkeiten betroffen, die „Kreaturen“ oder „Aktionen“ als Ziel haben. Werden aber „Karten“ als Ziel genannt, sind auch Titanen davon betroffen, so dass du sie eventuell sogar von den Basen entfernen musst (durch zerstören, zurücknehmen usw.). Du musst Titanen auch entfernen, wenn die Basis gewertet oder auf andere Weise aus dem Spiel genommen wird. Du legst entfernte Titanen immer neben dein Deck und entfernst eventuell Stärkemarker. Du darfst diese Titanen gemäß den oben genannten Bedingungen erneut spielen.

## Aktionen mit Stärke

Die Kaiju-Fraktion besitzt Aktionen mit Stärke und Basen, die ebenfalls Stärke verleihen. Du zählst diese Stärke zu der Gesamtstärke hinzu, um die Basen zu zerstören und Siegpunkte zu erhalten, auch wenn du dort gar keine Kreaturen besitzt. Dies ist **eine neue Spielregel für Smash Up**: Du musst entweder mindestens 1 Kreatur oder 1 Aktion mit Stärke an einer Basis besitzen, um dort Siegpunkte erhalten zu können.

Titanen selber besitzen keine Stärke. Ihre Fähigkeiten und auf sie gelegte Stärkemarker darfst du als kontrollierender Spieler aber zu deiner Gesamtstärke an der Basis hinzuzählen. Versetzt du einen Titanen mit Stärkemarkern an eine andere Basis, behält er diese Marker.

## DIE GROSSE WERTUNG

Wenn die Gesamtstärke aller an einer Basis gespielten Kreaturen den Zerstörungswert dieser Basis erreicht oder überschreitet, wird diese Basis gewertet. Wenn in einem Spielzug mehr als eine Basis gewertet werden muss, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge der betroffenen Basen.

Kommt es zur Wertung einer Basis, dürfen alle Spieler zuerst Extra-Fähigkeiten ihrer Karten nutzen, die „**vor**“ der Wertung einer Basis aktiv werden.

Sollte dadurch die Gesamtstärke der beteiligten Kreaturen unter den Zerstörungswert der Basis fallen, so wird die Basis trotzdem gewertet.

**Beispiel:** Nachdem der Zerstörungswert erreicht wurde, wertet ihr eine Basis. Du spielst den Überraschenden Schwertangriff und zerstörst eine Kreatur mit Stärke 4, um selber der größten Gesamtstärke zu werden. Auch wenn die Gesamtstärke der Kreaturen nun niedriger ist, setzt ihr die Wertung der Basis trotzdem fort.

## Ich zuerst!

Wenn mehr als ein Spieler Extra-Fähigkeiten nutzen möchte, beginnt ihr mit dem aktiven Spieler und führt solange im Uhrzeigersinn reihum je 1 Extra-Fähigkeit durch, bis alle Spieler in Reihenfolge passen. Wenn du passt, aber ein anderer Spieler im Anschluss eine Extra-Fähigkeit nutzt, kommst du erneut an die Reihe und kannst wieder entscheiden, ob du eine weitere Extra-Fähigkeit nutzen möchtest. Wenn du durch eine Extra-Fähigkeit weitere Karten spielen darfst, musst du das sofort machen oder darauf **8** komplett verzichten.

## Siegpunkte verteilen

Die Spieler mit der größten, zweitgrößten und drittgrößten Stärke an einer Basis werden zum Sieger, Zweit- und Drittplatzierten.

Sie erhalten entsprechend die Siegpunkte für den 1., 2. und 3. Platz.

Wird ein Spieler Vierter, erhält er keine Siegpunkte.

Wenn weniger als 3 Spieler an einer Basis vertreten sind, werden die Siegpunkte der übrigen Plätze nicht vergeben. Ihr nehmt euch die entsprechenden Siegpunktemarker und legt sie offen vor euch ab.

Ihr dürft Extra-Fähigkeiten nutzen, die **während** der Wertung aktiv werden. Damit ihr überhaupt Siegpunkte an einer Basis erhaltet, müsst ihr dort mindestens eine Kreatur oder eine Aktion mit Stärke platziert haben.



## Zurück in eure Ecken

Im Anschluss an die Wertung dürft ihr Extra-Fähigkeiten nutzen, die „nach“ der Wertung einer Basis aktiv werden.

Danach werden alle Karten, die noch an der gewerteten Basis liegen, auf die Ablagestapel ihrer Besitzer abgelegt. Sie gelten dadurch nicht als zerstört, können aber Fähigkeiten aktivieren, die beim Ablegen auf den Ablagestapel berücksichtigt werden müssen. Die Titanen werden neben die Decks der Besitzer gelegt.

Die gewertete Basis kommt auf den Ablagestapel für Basen. Ihr zieht eine neue Basis als Ersatz und legt sie offen neben die anderen Basen. Wenn nötig, mischt ihr den Ablagestapel für Basen, um weitere Karten ziehen zu können.

Nun schaut ihr, ob noch eine weitere Basis gewertet werden muss, und führt die genannten Schritte erneut aus.

## Nur Unentschieden?

Wenn mehrere Spieler die gleiche Stärke an einer Basis haben, erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktezahl entsprechend der betroffenen Platzierung. Wenn ihr z. B. jeweils eine Stärke von 10, 10 und 5 besitzt, erhalten die beiden Spieler mit einer Stärke von 10 jeweils die vollen Siegpunkte für den 1. Platz! Der Spieler mit einer Stärke von 5

kommt nur auf den 3. Platz, nicht auf den 2. Platz! Wenn zwei Spieler zusammen auf den 2. Platz kommen, gibt es keinen 3. Platz, auch wenn das gemein ist!

Wenn mehrere Spieler sich bei den Bedingungen einer Basis-Fähigkeit patten, dürfen sie alle die Fähigkeit nutzen. Schaut im Abschnitt „Ich zuerst!“ (S. 8) nach, wenn es zum Streit bei der Reihenfolge kommt.

## Genauer Ablauf der Wertung:

1. Prüft, ob 1 oder mehrere Basen gewertet werden müssen. Wenn nicht, macht der aktive Spieler mit der nächsten Phase weiter.
2. Der aktive Spieler wählt 1 Basis, die nun gewertet wird.
3. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „vor“ der Wertung eingesetzt werden.
4. Verteilt die Siegpunkte entsprechend der aktuellen Gesamtstärken. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „während“ der Wertung eingesetzt werden.
5. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „nach“ der Wertung eingesetzt werden.
6. Legt alle an der Basis gespielten Karten auf die passenden Ablagestapel.
7. Legt die Basis auf den Basisablagestapel.
8. Zieht 1 neue Basis. Schaut nun wieder bei 1.

## AUS UND VORBEI!

Sobald jemand am Ende eines beliebigen Spielzugs 15 oder mehr Siegpunkte besitzt, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Wenn mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte besitzen, setzt ihr das Spiel mit weiteren Spielzügen fort, bis es nur noch einen Sieger gibt. Es gibt kein Unentschieden! Außer für deine beiden Fraktionen – deine Kreaturen sind Freunde fürs Leben!

## STÄRKEMARKER

Ihr verwendet die Siegpunktemarker für einige Karten auch als Stärkemarker.

Einige der Karten geben euch Marker „Stärke +1“, mit denen ihr die Stärke eurer Kreaturen erhöht. Auch wenn alle Fähigkeiten euch nur Marker „Stärke +1“ geben, kommt es gelegentlich vor, dass eine Kreatur mehrere dieser Marker erhält. Für eine bessere Übersicht dürft ihr jederzeit 5 Marker „Stärke +1“ gegen 1 Marker „Stärke +5“ tauschen und umgekehrt.

Der Vorrat an Markern ist unbegrenzt, notfalls müsst ihr euch mit Siegpunktemarkern aus einer der anderen Smash Up-Erweiterungen aushelfen.

## BEGRIFFE UND BESCHRÄNKUNGEN

Es gibt einige Beschränkungen im Spiel, wie im Folgenden beschrieben.

**Ablegen:** Wenn eine Karte abgelegt wird, kommt sie auf den Ablagestapel des Besitzers, unabhängig davon, wer die Karte gespielt oder unter Kontrolle hat. Wenn nichts anderes geschrieben steht, musst du

1 Handkarte ablegen.



**Besitzer:** Du bist der „Besitzer“ einer Karte, wenn sie zu Beginn des Spiels in deinem Deck war.

**Betroffen:** Eine Karte ist betroffen, wenn sie versetzt, zurückgenommen, platziert oder zerstört wird, wenn ihre Kontrolle oder Stärke wechselt, oder wenn die Fähigkeit einer Karte auf sie gespielt wird.



**Dauerhaft:** Die meisten Fähigkeiten werden sofort ausgeführt und sind danach vorbei, manchmal gelten sie bis zum Ende des Spielzugs. Dauerhafte Fähigkeiten gelten stattdessen solange, wie die jeweiligen Karten im Spiel bleiben.

**Direkt:** Die Karte X betrifft direkt die Karte Y, wenn die Fähigkeit der Karte X eine der unter „Betroffen“ genannten Dinge macht und Karte Y das genannte Ziel ist.

**Extra:** Die meisten Fähigkeiten werden aktiv, wenn du eine Karte spielst. Extra-Fähigkeiten werden zu ungewöhnlichen Zeiten oder auf ungewöhnliche Weise aktiviert. Extra-Fähigkeiten können sich auf bereits ausgespielten Karten, auf den Karten in deiner Hand oder in deinem Ablagestapel befinden. Die Extra-Fähigkeit einer Karte beschreibt, wie du sie nutzen darfst. Wenn du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte aufgrund einer Extra-Fähigkeit spielst, zählt sie nicht als eine deiner 2 freien Karten.



**Grund-....:** Die aufgedruckte Stärke von Kreaturen oder der aufgedruckte Zerstörungswert von Basen, bevor diese durch andere Karten verändert werden.

**Ignorieren:** Du behandelst eine Fähigkeit so, als ob sie nicht existiert.



**In deinem Zug:** Dies betrifft ausschließlich Schritt 2 (Karten spielen) in deinem Spielzug.

**Im Spiel:** Karten befinden sich im Spiel, wenn sie sich in der Mitte des Tisches befinden, also aktive Basen sind oder an diesen Basen ausgespielt wurden. Karten in deiner Hand, auf dem Ablagestapel oder in deinem Deck sind nicht im Spiel.



**Kontrolle:** Standardmäßig kontrollierst du alle Karten, die du ausspielst. Wenn du die Kontrolle einer Karte übernimmst, ist das so, als ob du sie gespielt hast: Du legst sie zu deinen gespielten Karten, die Stärke der Kreaturen zählt für dich, Fähigkeiten von Karten bestimmst du etc. Die Kontrolle über eine Kreatur bedeutet nicht automatisch die Kontrolle von Aktionen, die auf diese Kreatur gespielt wurden, aber deren

Fähigkeiten gelten weiterhin ganz normal. Wenn eine Karte abgelegt, zerstört oder zurück genommen wird, legst du sie auf den Ablagestapel des Besitzers oder er nimmt sie zurück auf die Hand, nicht der sie aktuell kontrollierende Spieler.

**Legen/nehmen:** Durch diese beiden Begriffe darfst du Karten von Orten nehmen oder an Stellen legen, die durch die anderen Begriffe wie „versetzen“, „ziehen“ etc. nicht abgedeckt werden. So darfst du z.B. Karten vom Ablagestapel auf die Hand nehmen oder oben auf dein Deck legen.





**Spielen:** Du spielst die Karten aus deiner Hand, entweder als eine von 2 freien Karten in Schritt 2 oder jedes Mal, wenn dich eine Fähigkeit dazu auffordert, eine Karte zu spielen. Die Fähigkeit einer Karte wird aktiviert, sobald du sie spielst. Wenn Karten versetzt, abgelegt, platziert oder zurückgenommen werden, gelten sie nicht als gespielt, und ihre Fähigkeiten werden nicht aktiviert.

**Statt/stattdessen:** Einige Fähigkeiten lassen dich Karten an andere Orte platzieren, als eigentlich vorgesehen. Wenn du solch eine Wahl hast, wird sie mit statt oder stattdessen beschrieben.



**Talent:** Dies ist eine Fähigkeit, die eine Kreatur oder Aktion einmal in jedem deiner Züge anwenden kann, als wäre es eine zusätzliche Aktion. Du musst das Talent nicht nutzen.

**Um:** Einige Karten besitzen einen Text wie „mache dies, um ...“. Nur wenn du die Bedingung erfüllst, darfst du den zweiten Teil ausführen.



**Verschieben:** Du verschiebst Aktionskarten oder Marker zwischen den Kreaturen. Legst du Marker auf Kreaturen (aus dem Vorrat) oder entfernst du Marker von Kreaturen (und legst sie zurück in den Vorrat), gilt das nicht als verschieben.



**Versetzen:** Dies erlaubt dir, eine Kreatur mitsamt allen auf dieser Kreatur gespielten Aktionen von einer Basis zu einer anderen zu versetzen. Das Versetzen gilt nicht als Spielen. Die Fähigkeiten der Kreaturen werden nicht aktiviert, wenn du eine Karte versetzt. Talent-, Extra- oder dauerhafte Fähigkeiten gelten aber weiterhin.

**Zerstören:** Wenn dich eine Karte dazu auffordert, eine andere Karte zu zerstören, legst du die zerstörte Karte und alle auf diese Karte gespielten anderen Karten auf die Ablagestapel ihrer Besitzer (oder auf den Basis-Ablagestapel).





**Zurück:** Zurück bedeutet, dass eine Karte dorthin zurückkehrt, wo sie herkommt. Wenn eine an einer Basis liegende Karte zurückkehrt, werden alle auf sie gespielten Karten abgelegt.

**Zusätzlich:** Normalerweise kannst du 1 Kreatur und 1 Aktion in deinem Spielzug spielen. Wenn dich eine Karte dazu auffordert, eine zusätzliche Kreatur oder Aktion zu spielen, darfst du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte des entsprechenden Typs spielen; dies kann manchmal auch vor dem Spielen der freien Karten sein. Du musst diese zusätzliche Karte nicht sofort spielen, außer wenn du sie durch eine Extra-Fähigkeit oder außerhalb Schritt 2 (Karten spielen) erhalten hast.



## KLARSTELLUNGEN



**Durch die Gebäude kämpfen, Gorgodzolla, Kaijookey:** Auf Kreaturen gespielte Aktionen zählen nicht.



**BigBot, Gorgodzolla, Laufendes Schloss:** Du darfst diese drei Titanen anstelle einer freien Kreatur spielen,

auch wenn du gar keine Kreaturen auf der Hand hast. Mögliche Einschränkungen für das Spielen von Kreaturen gelten für Titanen nicht.



**Evolution, Ich wähle dich!, Schwarze Magierkatze, Viecher-Meister, Viecher-Trainer,**

**Weißer Magierkatze:** Ab jetzt gilt die Spielregel, dass du bei Fähigkeiten, mit denen du dein Deck durchsuchst, immer die gewählte Karte zeigt und danach dein Deck mischst.



**Eliminiere den Dämon:** Du darfst eine beliebige Karte wählen, inklusive Basis oder Titan.



**Hexenmädel, Sakura-Kriegerin:** Du bestimmst die Anzahl der Kreaturen nur einmal beim Ausführen der Fähigkeit. Ändert sich deren Anzahl im Anschluss, hat das auf die Fähigkeit keine Auswirkungen.



**Mondhalde:** Beginnend mit dem aktuellen Spieler decken die Spieler

im Uhrzeigersinn die Karten auf. Zu Spielbeginn machen sie dies, bevor sie ihre 5 Handkarten ziehen.



**Viecherkubus:** Du ziehst und spielst die Kreatur des anderen Spielers ganz normal und kontrollierst diese Kreatur auch. Verlässt

sie das Spiel, nimmt sie der Besitzer zurück.



**Kaiju-Insel:** Wird die Fähigkeit der Basis aufgehoben, bleiben die dort

bereits gespielten Titanen. Wird aber ein neuer Titan gespielt, müssen die schwächeren aber entfernt werden.



**Q-Punkt:** Bevor diese Basis gewertet wird, darfst du hier entweder 1 Kreatur

oder 1 Aktion besitzen, nicht je eine von beiden. Unzerstörbare Karten sind von der Fähigkeit nicht betroffen. Titanen zählen bei diesem Limit nicht mit und sind ebenfalls nicht betroffen. Schwarzer Trooper: Diese Fähigkeit wird durch die Extra-Fähigkeiten aller Spieler ausgelöst, und auch mehrmals pro Zug.



**Viecher-Meister, Viecher-Trainer:** Die

gespielte Kreatur muss unter das Deck gelegt werden, auch wenn die Karte, durch die sie gespielt wurden, vor Ende des Zugs bereits aus dem Spiel ist.

# DAS KLEINGEDRUCKTE

## Die folgenden Spielregeln solltet ihr auch lesen.

Oftmals werden sich Kartentexte und diese Anleitung widersprechen. Kommt es zu einem Konflikt, gewinnen die Kartentexte immer. Sie sind wahre Meister im Regel-Kampf. Ausnahme: Die Stärke von Kreaturen und der Zerstörungswert der Basen können nicht unter Null fallen.

Wenn sich Karten widersprechen, gewinnt die Karte, deren Text etwas verbietet.

Wenn mehrere Fähigkeiten auf Karten eines Spielers zur gleichen Zeit aktiviert werden, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge dieser Fähigkeiten.

Du darfst eine Karte ausspielen, auch wenn deren Fähigkeit nicht ausgeführt werden kann. So darfst du z. B. eine Karte ausspielen, die eine Kreatur zerstört, auch wenn gar keine Kreaturen an den Basen liegen. Auf diese Weise darfst du unerwünschte Karten aus der Hand loswerden.

Du musst eine Fähigkeit ausführen, selbst wenn das Resultat negativ für dich ist. Wenn die Fähigkeit einer Karte aber das Wort „dürfen“ enthält, hast du die Wahl, ob du die Fähigkeit durchführst.

Wenn eine Fähigkeit die Worte „beliebig viele“ enthält, darfst du auch Null wählen. Du darfst eine Karte mit dem Wort „alle“ spielen, auch wenn gerade keine entsprechenden Ziele ausliegen.

Wenn du während der Wertung einer Basis zusätzliche Kreaturen oder Aktionen spielen darfst, musst du diese zusätzlichen Karten sofort oder gar nicht spielen.

Wenn eine Karte auf die Hand genommen, auf das Deck gelegt, in das Deck gemischt oder auf den Ablagestapel gelegt wird, erhält sie immer der Besitzer, unabhängig davon, wer diese Karte gespielt oder kontrolliert hat, außer die Karte stammt von einem besonderen zusätzlichen Deck, wie Monster oder Schätze.

Extra-Fähigkeiten dürfen jederzeit gespielt werden, wenn es ihr Text erlaubt, auch während des Zugs der anderen Spieler.

Du darfst jederzeit alle Ablagestapel durchschauen.

Wenn du zufällige Karten aus der Hand ablegen musst, zieht sie der linke Nachbar aus deinen verdeckten Karten. Du bestimmst eine zufällige Basis, indem du die Basiskarten nimmst, mischst und eine davon ziehst. Anschließend legst du die Basiskarten wieder an die alten Orte.

„1 Kreatur“ oder „Kreaturen“ bezieht sich immer auf Kreaturen im Spiel, außer die Karte nennt etwas anderes.

Beim Ausspielen einer Kreatur zählt die auf der Karte angegebene Stärke. Sobald sie an einer Basis liegt, zählt die durch Fähigkeiten modifizierte Stärke. Die Stärke kann niemals unter 0 sinken.

Wenn eine Karte den Zerstörungswert einer Basis ändert, gilt das für den aufgedruckten Wert.

Wenn nicht anders beschrieben, enden die Fähigkeiten einer Karte immer am Ende des Zugs oder sobald die Karte das Spiel verlässt, abhängig davon, was eher eintritt.

Wenn eine Fähigkeit auf einer Kreatur oder Aktion „Du“ verwendet, ist der Kontrollierende der Karte gemeint. Auf einer Basis sind alle Spieler gemeint, meistens der aktive Spieler. „Andere Spieler“ sind alle anderen, nur nicht du. „Deine“ Kreaturen sind alle Kreaturen unter deiner Kontrolle.

„Hier“ ist immer die Basis, an der du die Karte spielst. „Dort“ ist immer eine Basis, die in der Fähigkeit genannt wird. „Diese Kreatur“ ist immer die Karte selber, „jene Kreatur“ ist diejenige, auf die eine Aktion oder Fähigkeit gespielt wird.

Wenn du eine Karte anschaust, zeigst du sie keinem anderen Spieler. Wenn du eine Karte aufdeckst, zeigst du sie allen Spielern.

## DIE FRAKTIONEN

**Smash Up - Big in Japan** bietet euch 4 Fraktionen, mit denen ihr 6 verschiedene Decks ausprobieren könnt. Im Basisspiel **Smash Up** und den anderen Erweiterungen gibt es weitere Fraktionen, die alle die Weltherrschaft übernehmen wollen, so dass ihr viel mehr Kombinationsmöglichkeiten ausprobieren könnt. Mischt die Fraktionen, ganz so wie ihr es wollt.

## Kaiju

Gigantische Monster stampfen rund um Tokyo und zerstören durch ihre Kämpfe unzählige Gebäude, Ihre unglaublichen zerstörerischen Kräfte verwundern Wissenschaftler, deren größte Waffen sich als nutzlos gegen diese Monster erweisen. Wer kann schon diese riesige Kraft eines Typen im Gummikostüm aufhalten? Wir wissen es! Lasst den altklugen 10-Jährigen mit ihm reden, der unerklärlicherweise Zugriff auf Japans geheimste Militäreinrichtungen hat.



## Klitzekleine Viecher

Sie sind klein und erscheinen so schnell, wie sie auch wieder verschwinden. Erst wenn du weißt, wen du wann rufen musst, können die klitzekleinen Viecher richtig kräftig zuschlagen. Wir wissen, dass du sie alle haben möchtest. Wenn du sie genauso erfolgreich machen kannst, wie diese anderen (du weißt schon, was wir meinen), wären wir dir für immer dankbar.



## Magische Mädchen

Mondlicht, Trume. Liebe und Sternenlicht! OMG, das ist so Kawaii!!!! Die Magischen Mädchen sehen zweifelsfrei süß aus. Sie werden dich aber damit überraschen, was sie mit ihren Zaubersprüchen anstellen können. Und sie arbeiten als Team zusammen, so dass das Böse keine Chance gegen sie hat.



## Mega Troopers

Los, los, spielt sie auf Basen! Los, los, zerstört Kreaturen! Los, los, Mega Troopers, ihr verrückten Smash Up Mega Troopers! Die Mega Troopers sind das ultimative Kampfteam, die sich den Sieg aus dem Klauen der Niederlage reißen. Und geraten die Dinge mal außer Kontrolle, können sie immer einen gigantischen irren Roboter rufen und automatisch gewinnen. Was sie eigentlich früher machen sollten, aber was soll's.



# ABSPANN

**Autor:** Paul Peterson

**Entwicklung:** Mark Wootton

**Ausstattung:** Todd Rowland

**Grafische Gestaltung:** Kalissa Fitzgerald

**Spielstory:** Todd Rowland, Bryan Stout

**Spielregelbearbeitung:** Bryan Stout

**Lektorat:** Bryan Stout, Rusty Bloomer, Nicolas Bongiu, Wim Debraekeleer, Adam East, Garrett Lapham, Daniel Matteo, Duc-Man Nguyen, Robert Payne, Logan Pierce, Todd Rowland, Mark Wootton

**Layout und Satz:** Kalissa Fitzgerald

**Produktion:** Dave Lepore

**Markenmanagement:** Todd Rowland

**Grafik:** Alberto Tavira, Francisco Rico Torres, Hinkle / Silva Art, Studio 2 Minds

**Leitung Spieletests:** Bryan Stout

**Spieletester:** Seth Abraham, Stefanie Albers, Alexandra Allen, Timothy Allen, Wesley Anderson, D.J. Atanasoff, Robert Baker, Beth Barry, Melissa Bloomer, Rusty Bloomer, Nathan Boxall, Malte Büsing, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jessica Cartwright, Daniel Chang-Fong, Cliff Christiansen, Heidi Christiansen, Joschka Cors, Brock Craddock, Kathryn Cramer, Blake Cunningham, Nadine de Groot, Wim Debraekeleer, Ayne Delgado, Adam East, Elissa East, Jewel East, Seth East, Janis Eisenmenger, Jon Espinoza, Alexander Fink, Jared Frail, Stephanie Frail, Andrew Gerber, Maurice Haedrich, Justin Harrell, Dean Harris, Tim Helms, Christian Janßen, Jason Lahowetz, Garrett Lapham, Danny Leal, Benjamin Little, Zach Lyons, James Martin, Sam Martin, Daniel Matteo, Amanda McEwen, Robert McEwen, Daniel Mowat, Andrew

Narzynski, Duc-Man Nguyen, Le-Thi Nguyen, Kaz Nyborg-Andersen, Gerrit Oestreich, Dennis Oltmanns, Timo Onken, Brittany Payne, Robert Payne, Mason Pember, Katie Pierce, Lane Pierce, Laura Pierce, Logan Pierce, Josh Rathert, Joshua Reed, Alex Rossi, Eugene Sandberg, Robert Sandberg, Nathalie Scheeck, Emily Schepper, Michael Schmeeckle, Andrew Schwartz, Michael Schwartz, Trevor Skelton, Ryan Stewart, Bryan Stout, Aaron Stricker, Alex Stricker, Alailima Talavou, Fabien Vannier, Andrew Willis, Andrew Wilson, Michael Wilson, Anna Wray, Landon Wray, Erik Yaple, Andrew Young, John Zinser.

## Deutsche Ausgabe

**Übersetzung und Realisation:** Henning Kröpke

**Satz und Layout der deutschen Ausgabe:** Harald Lieske

**Ein spezieller Dank** geht an Stefan Malz.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). © der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)

### Nicht genug für dich?

Neben **Smash Up - Big in Japan** gibt es bereits viele andere **Smash Up**-Spiele und -Erweiterungen.

In dieser Anleitung wird manchmal davon ausgegangen, dass ihr mehr als 4 Fraktionen besitzt, oder es werden Karten erwähnt, die nicht Teil dieses Spiels sind. Wenn ihr die folgenden Dinge noch nicht besitzt, versteht das einfach als virale Werbung.

