

# SMASH UP™



## TITANEN

Alle Karten in dieser Erweiterung sind Titanen, eine Kartenart, die sich von Kreaturen, Aktionen und Basen unterscheidet. Titanen gab es bisher nur in *Smash Up – Big in Japan*. Jeder Titan gehört zu der auf seiner Kartenrückseite genannten Fraktion, so dass du diese am besten zusammen aufbewahrst. Spielst du mit einer Fraktion, die einen Titanen besitzt, spielst du auch mit dem Titanen.

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 die Titanen entsprechend der auf den Karten 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 im selben Zug nachholen. „Anstatt deine freie Kreatur (oder freie Aktion) 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.

## 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.

Titanen besitzen keine Stärke, sie können dir aber an der Basis Stärke durch Fähigkeiten oder auf sie gespielte Marker „Stärke +1“ geben. Somit gibt es eine neue Spielregel für Smash Up: Du musst mindestens 1 Kreatur oder 1 Stärke an einer Basis haben, um dort Siegpunkte erhalten zu können.

Obwohl Titanen keine Kreaturen (oder Aktionen) sind, dürfen sie trotzdem einmal in jedem ihrer Züge ihr Talent anwenden. Die entsprechende Regel gilt also auch für Titanen.

**TITAN**

**DAGON**

Name

**TITAN**

Schlüsselwort „Titan“

Zusatz: Hast du mindestens 2 Kreaturen mit demselben Namen an 1 Basis, darfst du dort diesen Titanen in deinem Zug spielen.

Dauerhaft: Du hast hier Stärke +1 für jede deiner Kreaturen, von der hier mindestens 1 weitere Kreatur mit demselben Namen liegt.

Talent: Spiele 1 zusätzliche Kreatur.

Fähigkeit

Fraktions-symbol

# KLARSTELLUNGEN



**Altertümlicher Lord:** Du darfst diesen Titanen sofort nach dem zweiten gelegten Marker „Stärke +1“ spielen, egal welche Phase des Zugs gerade läuft und egal auf wie viele Kreaturen du die Marker gelegt hast und wem sie gehören. Hast du mehr als zwei Marker auf einmal gelegt, darfst du diesen Titanen direkt danach spielen. Hauptsache, es waren mindestens zwei Marker.

**Cthulhu:** Beim Ausspielen legst du keinen Marker „Stärke +1“ auf diesen Titanen.



**Dagon:** Für seine dauerhafte Fähigkeit zählt Dagon die Kreaturen, von denen mindestens 2 Exemplare mit dem gleichen Namen an dieser Basis liegen. Für jede dieser Kreaturen erhältst du Stärke +1, nicht nur für die zweite, dritte usw. Hast du also z. B. 4 Einheimische an dieser Basis, erhältst du Stärke +4.

**Der Tod auf sechs Beinen:** Du darfst Marker „Stärke +1“ von Kreaturen der anderen Spieler verschieben.



**Geheimnisvoller Beschützer:** Du darfst diesen Titanen sofort nach deiner fünften gespielten Karte spielen, egal welche Phase des Zugs gerade läuft. Hast du mehr als fünf Karten auf einmal gespielt, darfst du diesen Titanen direkt danach spielen. Hauptsache, es waren mindestens fünf Karten.

**Abspann** Autor: Paul Peterson

Deutsche Ausgabe

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke • Satz und Layout (Spielkarten): Harald Lieske

Satz und Layout (Anleitung und Verpackung): Jens Wiese

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 2019 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



/pegasusspiele

**Major Ursa:** Der dauerhafte Effekt wird nur aktiv, wenn du diesen Titanen versetzt, also im Spiel von einer Basis zu einer anderen Basis bewegst, nicht wenn du ihn erstmalig ausspielst.



**Sahnehauben-Mann:** Eine normale Aktion legst du nach dem Ausspielen ab. Im Gegensatz dazu besitzen besondere Aktionen immer den Text „Auf 1 Basis spielen“ oder „Auf 1 Kreatur spielen“.

**Waldgeist:** Um diesen Titanen zu spielen, musst du in deinem Zug also sowohl auf deine freie Aktion als auch deine freie Kreatur verzichten.



**Zeit-Zelle:** Die Marker auf dieser Karte dienen nur zum Zählen, sie gelten nicht als Marker „Stärke +1“. Bevor du diese Kreatur spielst, darf keine Fähigkeit diese Marker beeinflussen.



Pegasus Spiele