

Paul Peterson **SMASH UP** Erweiterung

Der endgültige Cthulhu

Eine wahnsinnige 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 - Der endgültige Cthulhu beinhaltet:

- **80 Spielkarten** (4 Fraktionen mit je 20 Karten)
- **8 Basiskarten**
- **30 Wahnsinnskarten**
- **1 Stanzbogen** mit Siegpunktemarkern
- Diese **Spielanleitung**

Diese Erweiterung beinhaltet eine brandneue Kartenart: Die Wahnsinnskarten! Bitte beachte den entsprechenden Abschnitt (siehe S. 7), denn sonst droht ein sicherer Sieg noch in einer deftigen Niederlage zu enden!

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.

Miskatonic University!

Fremde Wesen!



**Fremde Wesen aus der
Miskatonic University!**

Wenn ihr zwei Exemplare von *Der endgültige Cthulhu* besitzt, können verschiedene Spieler dieselbe Fraktion wählen, so dass z.B. Fremde Wesen gegen Fremde Wesen 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).

Die Wahnsinnskarten werden als offenes Wahnsinnsdeck neben dem Basisdeck bereitgelegt.

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 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.

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.

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. 9).

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.

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. 5).

Nach der Wertung einer oder mehrerer Basen müsst ihr schauen, ob einer von euch 15 oder mehr Siegpunkte besitzt. Wenn ja, schaut ins Kapitel „Aus und vorbei“ (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 Karten ziehen oder vom Deck aufdecken musst und dein Deck leer ist, mischt 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 ist 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. 9).

LERNT EURE KARTEN KENNEN!

KREATUREN



AKTIONEN



BASEN



DIE GROSSE WERTUNG

Wenn die Gesamtstärke aller an einer Basis gespielten Kreaturen den Zerstörungswert dieser Basis in Schritt 3 („Wird eine Basis zerstört?“) 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: Die Miskatonic University-Spielerin sieht, dass sie am „Plateau von Leng“ nur Zweite ist, an der gerade Kreaturen mit einer Gesamtstärke von 18 ausliegen. Sie spielt „Der alte Jenkins!“, um einen gegnerischen Schoggothen zu zerstören, so dass sie hier nun die meisten Stärkekpunkte besitzt. Auch wenn dadurch die Gesamtstärke aller Kreaturen nun unter den Zerstörungswert 18 der Basis fällt, wird die Wertung der Basis trotzdem im Anschluss durchgeführt.

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 komplett verzichten.

Siegpunkte verteilen

Der Spieler mit der größten Stärke an einer Basis kommt auf den 1. Platz! Er bekommt die Siegpunkte gemäß der linken Ziffer auf der Basis. Der Spieler mit der zweitgrößten Stärke ist auf dem 2. Platz und bekommt die Siegpunkte gemäß der mittleren Ziffer. Der Drittbeste kommt ganz überraschend auf den 3. Platz und erhält den entzückenden Trostpreis gemäß der rechten Ziffer. Ihr nehmt euch die entsprechenden Siegpunktemarker und legt sie offen vor euch ab. Damit ihr überhaupt Siegpunkte an einer Basis erhaltet, müsst ihr dort mindestens eine Kreatur 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 dem Ablagestapel berücksichtigt werden müssen.

Die gewertete Basis kommt auf den Ablagestapel für Basen. Ihr zieht eine neue Basis als Ersatz und legt sie offen neben die anderen Basen.

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 (wie z.B. die „Miskatonic University“), dürfen sie alle die Fähigkeit nutzen. Schaut im Abschnitt „Ich zuerst!“ nach, wenn es zum Streit bei der Reihenfolge kommt.

WAHNSINNSKARTEN

Wahnsinnskarten sind eine spezielle Art von Aktionskarten. Du darfst diese Karten nicht ziehen, außer eine Karte fordert dich dazu auf. Sobald sich eine Wahnsinnskarte auf deiner Hand, in deinem Deck oder auf deinem Ablagestapel befindet, funktioniert sie genau wie alle anderen Aktionskarten: Bis zum Spielende darfst du sie spielen und ihre Fähigkeit nutzen, und sie ist von Karten betroffen, die Aktionskarten als Ziel haben.

Am Ende des Spiels musst du jedoch alle während des Spiels erhaltenen Wahnsinnskarten (aus der Hand, dem Deck und dem Ablagestapel) heraussuchen und zählen. Du musst 1 Siegpunkt pro 2 Wahnsinnskarten von deinem Gesamtergebnis abziehen.

Beispiel: Mit 15 Siegpunkten und 5 Wahnsinnskarten musst du 2 Siegpunkte abziehen und beendest das Spiel mit 13 Siegpunkten. Du verlierst gegen einen Spieler, der am Ende des Spiels 14 Siegpunkte und keine Wahnsinnskarten besitzt.

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!

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.



Betroffen: Eine Karte ist betroffen, wenn sie versetzt, zurückgenommen oder zerstört wird, 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.



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 oder auf den Karten in deiner Hand befinden. Die Extra-Fähigkeit einer Karte beschreibt, wie du sie nutzen darfst. Wenn du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte



aufgrund einer Extra-Fähigkeit spielt, zählt sie nicht als eine deiner 2 freien Karten.

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.



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.

Versetzen: Dies erlaubt dir, eine Karte 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.



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.



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 erhalten hast.

BEI VERBOT UNWIRKSAM

Oftmals werden sich Kartentexte und diese Anleitung widersprechen. Kommt es zu einem Konflikt, gewinnen die Kartentexte immer. Sie sind wahre Meister im Regelkampf.

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 abgelegt wird, kommt sie auf den Ablagestapel des Besitzers, unabhängig davon, wer diese Karte gespielt oder kontrolliert hat, außer die Karte stammt

von einem besonderen zusätzlichen Deck, wie das Wahnsinnsdeck. Musst du Wahnsinnskarten ablegen, legst du sie auf deinen Ablagestapel. Du darfst sie nur dann auf das Wahnsinnsdeck zurücklegen, wenn es dir eine Karte erlaubt (wie z. B. die Wahnsinnskarte selber).

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

Ihr dürft jederzeit alle Ablagestapel durchschauen.

Wenn du zufällige Karten aus der Hand ablegen musst, zieht sie der linke Nachbar aus deinen verdeckten Karten.

Beim Ausspielen einer Kreatur zählt die auf der Karte angegebene Stärke. Sobald sie an einer Basis liegt, zählt die durch Fähigkeiten modifizierte Stärke.

DIE FRAKTIONEN

Die Erweiterung *Der endgültige Cthulhu* bietet euch 4 Fraktionen, mit denen ihr 6 verschiedene Decks ausprobieren könnt. Im Basisspiel *Smash Up* und der ersten Erweiterung *Wahnsinnslevel 9000* 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.

Fremde Wesen

Aus den entlegensten Ecken jenseits von Zeit und Raum kommen diese unennbaren Schrecken, die darauf aus sind . . . darauf aus sind . . . Hmm, so richtig wissen wir das nicht, oder? Jedes Mal, wenn wir ein wenig darüber erfahren, werden wir wahnsinnig. Vielleicht gibt ihnen der Wahnsinn, den sie andauernd verursachen, ja am Ende ihre Macht . . .



Innsmouth

Innsmouth, dieses idyllische kleine Fischerdorf an der Küste Neuenglands. Probiere mal die heimischen Meeresfrüchte aus – oder werde dort selbst zum Meeresfrüchtchen! Kein Witz, du kannst dort selbst



zum Fisch werden und zusammen mit Dagon in der Tiefe leben. Sie mögen vielleicht wie einfache Mutanten ausschauen, aber dank ihrer großen Anzahl und ihrer großen Kräfte werden dich die Einwohner der Stadt gern in ihre Gemeinde mit aufnehmen. Oder etwas anderes mit dir machen.

Miskatonic University

Hallo Erstsemester! Willkommen zur Einführungswoche an der Miskatonic University! Wir machen aus dir einen fabelhaften Studenten, egal ob nun in den Naturwissenschaften oder ... in anderen Fächern. Sicher werden dir die Seminare etwas heftig vorkommen, aber für die Erkenntnis muss man eben immer etwas opfern. "Ex Ignorantia Ad Sapientiam; Ex Luce Ad Tenebras."



Schergen Cthulhus

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu! R'l'yeah wgah'nagl fhtagn!
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu! R'l'yeah wgah'nagl fhtagn!
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu! R'l'yeah wgah'nagl fhtagn!



Alle wollen das Gleiche

Möchte mehr als einer mit den Schergen Cthulhus spielen? Toll! Ihr könnt zwei Exemplare von *Der endgültige Cthulhu* kombinieren, so dass ihr die gleichen Fraktionen wählen und gegeneinander spielen lassen könnt. Denkt nur daran, dass niemand zwei gleiche Fraktionen zusammenmischen darf! Verwendet aber immer nur einen Satz an Basiskarten, wenn ihr mehrere Exemplare des Spiels kombiniert.

ABSPANN

Autor: Paul Peterson

Entwicklung: Mark Wootton

Ausstattung: Todd Rowland

Covergestaltung: Alex Konstad

Grafische Gestaltung: Kalissa Fitzgerald

Spielstory: Jeff Quick, Todd Rowland

Spielregelbearbeitung: Nicolas Bongiu, John Goodenough

Lektorat: Mark Wootton, John Zinser

Layout und Satz: Kalissa Fitzgerald

Produktion: Dave Lepore

Markenmanagement: Todd Rowland

Grafik: Brian Hagan, Alex Konstad, Benjamin Sowa, Andy Wright

Spieltester: Ken Andrews, Jon Angus, Isaac Barry, Dorothea Bauer, Joachim Bauer, Janet Bozarth, Amberle Browne, Samantha Browne, Matthew Brubaker, Paul Butler, Gary Campbell, Matt Clark, William Collie, Jeff Combos, Adam Conus, Mike Cook, Jason Crognale, Drew Dallas, Arnold Daly, Richard Darmohray, Colin DeBernardo, Carin Doerre, Jochen Doerre, Ben Ebell-Solomon, Mark Fortin, Allen Garrett, Jim Getz, Eric Goodheart, Earl Grant, Ken Grazier, Nate Hedrick, Brian Hutcheson, Chris Hyun, Chris Keener, Sean Kelly, Wendy Kelly, Chris Krueger, Greg Krywusha, Hannah Lodge, Eric Meli, Braden Moulton, Sean Orms, Noel Paterson, Joshua Pavlisko, Leon Phillips, Kyle Pinion, Meredith Quick, Tiffany Rau, Aaron Richardson, Shawn Riley-Rau, Ruben Riordan, Jamie Ross, David Sansfacon, Andreas Scheytt, Lee Shelton, Michael Shimek, Thomas Staudt, Birgit Uhl, Jürgen Uhl, Matthew Ussary, Eli Vlaisavich, Brad Wells, Chris Wilson, Alyssa Yeager

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Harald Lieske

Ein spezieller Dank geht an Jens Kaufmann, Stefan Malz und Tim Dustin Walter.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2013 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. - www.pegasus.de



Pegasus Spiele



EURE GRUNDLAGEN

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt 2 verschiedene Fraktionen mit je 20 Karten und mischt sie zu einem Deck mit insgesamt 40 Karten zusammen. Zieht 5 Karten und nehmt sie auf die Hand. Legt eine Basis mehr offen in die Mitte als Spieler mitspielen (bei 3 Spielern werden also 4 Basen ausgelegt).

So läuft dein Spielzug ab

Spieler 1 Kreatur und 1 Aktion in beliebiger Reihenfolge. Wenn du möchtest, darfst du weniger spielen.

Folge allen Anweisungen der Kartenfähigkeiten, wenn du sie spielst.

Prüfe, ob eine oder mehrere Basen gewertet werden müssen. Wenn ja, führst du die Wertungen aus.

Ziehe 2 Karten. Wenn du nun mehr als 10 Karten auf der Hand hast, legst du beliebige Karten ab.

Wertung

Nachdem du Kreaturen und Aktionen gespielt hast, prüfst du, ob die Gesamtstärke aller Kreaturen an einer Basis den Zerstörungswert dieser Basis erreicht oder überschreitet.

Wenn ja, wertest du diese Basis. Die Spieler erhalten gemäß ihres Platzes die entsprech-

enden Siegpunkte. Bei einem Unentschieden erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktezahl, die Punkte des nächsten Platzes werden dann nicht vergeben.

Führt die Fähigkeit der Basis durch, legt alle dort gespielten Kreaturen ab und zieht eine neue Basis.

Sieg

Wenn ein Spieler am Ende eines beliebigen Spielzugs 15 oder mehr Siegpunkte erreicht hat, gewinnt er das Spiel. Wenn zwei oder mehr Spieler mehr als 15 Siegpunkte haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Unentschieden wird eine weitere Spielrunde durchgeführt, bis es nur einen Sieger gibt.

Zusätzliche Regeln

Widerspricht eine Karte dieser Anleitung, gewinnt die Karte.

Wenn sich zwei Karten widersprechen, gewinnt die Karte, die dir 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.

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.

Ihr dürft jederzeit alle Ablagestapel durchschauen.

Wenn du zufällige Karten aus der Hand ablegen musst, zieht sie der linke Nachbar aus deinen verdeckten Karten.

Beim Ausspielen einer Kreatur zählt die auf der Karte angegebene Stärke. Sobald sie an einer Basis liegt, zählt die durch Fähigkeiten modifizierte Stärke.

Nicht genug für dich?

Der endgültige Cthulhu ist eine Erweiterung zum Basisspiel *Smash Up*. Für 2 Spieler ist es aber eine vollständig funktionsfähige Kampfstation!

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



IHR HABT DAS BASISSPIEL NOCH NICHT AUSPROBIERT? ERNSTHAFT?

Piraten, Ninjas, Dinosaurier und noch mehr erwarten euch!
Holt euch sofort *Smash Up* für noch mehr Wahnsinn!



... UND KENNT IHR DIE 1. ERWEITERUNG WAHNSINNSLEVEL 9000?

Mörderpflanzen, Steampunks, Geister und Bärenreiter
mischen *Smash Up* so richtig auf!

