

Joost Das

# Oh no... INVASION!!!

Verzet



Broedmonster



Transport Hub



Schild alien

## Vorbereitung

### Ruimte Stations

Vind alle 5 **Transport Hubs** in de **Verzet** stapel. Gebruik Hub nr 1. tot aan het aantal spelers en leg de rest terug in de doos. Elke speler legt een Hub voor zich neer. Dit is de start van hun Ruimte Station.

### Verzet

Schud de rest van de **Verzet** kaarten heel goed en plaats het in het midden van de tafel.

### Broedmonster

Vind alle 8 **Schild aliens** in de **Broedmonster** stapel en spreidt ze voor je uit. Leg nu 1 voor 1 alle andere aliens willekeurig op de Schild aliens. Voeg alles bij elkaar, schud de kaarten goed en leg het in het midden van de tafel. Jullie zijn nu klaar voor het ruimte avontuur!

## Doel van het spel

In Oh no... INVASION!!! werken spelers nauw samen om hun Stations te beschermen tegen golven van aanstormende aliens. Breid je Station uit en verzamel genoeg wapens om het Broedmonster te bestrijden in het **Laatste Conflict**. Hier zal beslist worden of alle spelers winnen of samen het verlies moeten dragen.

## Een beurt

De spelers met de meest paniekerige stem mag starten. Hierna gaan de beurten met de klok mee. Volg tijdens je beurt het **A - B - C**

## Acties

Voer 1 of 2 acties uit

- **Ontwikkel:** voeg een Verzet kaart toe aan je hand.
- **Transport:** gebruik de Transport Hub om kaarten aan een andere speler te geven (zie Modules).

Dezelfde actie mag herhaald worden.

**Bouwen** voeg Module kaarten toe aan je Station.

**Combat** speel wapen kaarten om aliens uit je Station te verwijderen.

## Acties: De Invasie

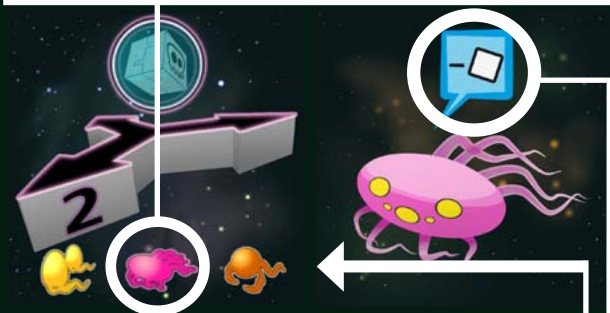
Elke keer als je een actie uitvoert (**Ontwikkel** of **Transport**) trek je direct een Broedmonster kaart. De alien op de kaart heeft een vorm en kleur (**symbool**), een richting waar het in vliegt (**vliegen**) en een tekst ballon (**aanvals order**).

De meeste aliens zullen proberen een Station binnen te vallen. Schild aliens zijn anders. Zij vallen geen Stations binnen en vliegen niet. In plaats daarvan beschermen ze het Broedmonster tijdens het Laatste Conflict.

## Symbool

De alien die je trekt zal het gaan zoeken naar een Station met een symbool in dezelfde kleur en vorm.

**Voorbeeld:** deze roze alien zoekt naar een roze symbool.



## Vliegen

De alien zal, startend bij je eigen Station, de tafel rondvliegen op zoek naar het juiste symbool.

De richting waarin de alien vliegt geeft aan of de alien links of rechts om de tafel gaat. Plaats de alien naast het Station met het eerste juiste symbool dat je vindt. Leg de alien af als het juiste symbool op het moment niet in het spel is. **Voorbeeld:** deze alien vliegt naar links dus gaat kloksgewijs om de tafel.

## Aanvals orders

Zodra een alien bij een Station wordt geplaatst, zal het direct aanvals orders geven aan zijn mede-aliens van een andere kleur. Elke alien op tafel van dezelfde kleur als de tekst ballon zal aanvallen! **Voorbeeld:** deze **roze** alien zal al zijn **blauwe** collegas bevelen aan te vallen.

## Alien types en aanvals orders

### Invaliens



Als deze 4 Invaliens een Station binnenvallen, zullen alle **rode** Invaliens in elk Station aanvallen! Elke speler telt het aantal **rode** Invaliens in zijn Station.

Spelers die er 7 of meer (dit voorbeeld) bij hun Station hebben zitten worden geëlimineerd. Spelers die geëlimineerd worden leggen al hun kaarten af. De Transport Hub wordt terug in de doos gelegd.

### Evaporaliens



Zodra deze zilvere Evaporaliën een Station binnenvalt, vallen alle **roze** Evaporaliën in elk Station aan! Elke speler legt 1 kaart af voor elke **roze** alien in zijn Station.

Als je te weinig kaarten hebt om dit te doen leg je simpelweg je hele hand af.

Bij het binnenvallen kunnen Invaliens en Evaporaliens op een willekeurige plek bij het Station geplaatst worden.

Sabotaliens moeten direct naast de Module met het juiste symbool geplaatst worden. Als er meerdere juiste symbolen zijn in 1 Ruimte Station, mag je kiezen waar de Sabotalien geplaatst wordt. Er kan maar 1 Sabotalien per Modules zijn. Als elke plek bezet is vliegt het door.

### Sabotaliens



Wanneer een paarse Sabotalien binnenvalt zullen alle **oranje** Sabotalien aanvallen. De Modules waar ze aan zitten worden gesaboteren. Draai de Module 180 graden om dit aan te geven. Je kunt het effect van de Module niet gebruiken totdat je de Sabotalien verwijderd in de **Combat** fase. Wanneer de Sabotalien vernietigd is draai je de kaart terug. **Let op:** als een Sabotalien een reeds gesaboteerde Module aanvalt gebeurt er niets.



De eigenaar van deze Transport Hub kan geen acties gebruiken om handkaarten aan andere te geven.

### Schild aliens

Schild aliens worden direct naast de Broedmonster stapel geplaatst. Wanneer het 8ste Schild alien geplaatst wordt zal het Broedmonster volledig beschermd zijn en verliezen alle spelers het spel. Laat dit niet gebeuren!



## Invasie voorbeeld



- 1** Andre gebruikte een actie om een Verzet kaart te trekken en moet daarom een alien trekken.



- 2** Hij trekt rode Invaliens. Andre kijkt eerst of ze zijn eigen Ruimte Station binnenvallen.



- 3** In zijn Station zijn er geen rode symbolen, dus de Invaliens vliegen verder.



- 4** Deze Invaliens vliegen naar rechts, dus ze bezoeken Andre's rechter buur Cloe als eerste.

## Cloe's Station



- 5** Cloe heeft wel een rood symbool in haar Station. Er zijn zelfs al wat rode Invaliens daar. Het begint eng te worden. An **Every Combat phase, only**



## Beau's Station

- 6** De rode Invaliens geven een aanvals order aan alle gele Invaliens op tafel. Spelers met 6 of meer gele Invaliens in hun Station, zullen worden geëlimineerd. Beau heeft mazzel, ze heeft 5 gele Invaliens in haar Station. Ze overleeft de aanval. Andre en Cloe ook.

## Het Verzet

Natuurlijk zijn jullie niet compleet weerloos tegenover de genadeloze aliens. Breid je Station uit met meer Modules om het effectiever te maken en bestrijd de aliens met de juiste wapens. Voor Zappen, bouwen of combat hoef je geen nieuwe alien te trekken.

### Actie: aliens ZAPPEN

Wanneer je een nieuwe alien trekt (na een ontwikkel of transport actie) kun je het ZAPPEN voordat het een Station binnenvalt.

Om te ZAPPEN speel je een wapen kaart van dezelfde kleur als de rondvliegende alien. Leg het wapen en de alien af. Andere spelers mogen de alien ook ZAPPEN wanneer het langs hun Station vliegt of binnenvalt.



**Ontwikkelt:** Wanneer de Verzet stapel op raakt, maak je een nieuwe stapel van de afgelegde Verzet kaarten.

### Bouwen: Modules plaatsen

Elk Ruimte Station begint met slechts 1 Module, de **Transport Hub**. Maar je Station kan uitgebreid worden om het efficiënter te maken.

Wanneer je stopt met acties uitvoeren mag je de Module kaarten uit je hand spelen en naast je Transport Hub of andere Module leggen. De Modules worden direct actief.



### Transport Hub

Gebruik een actie om 1 tot alle kaarten uit je hand aan 1 andere speler te geven.

**Spelers met een gesaboteerde Transport Hub kunnen nog steeds kaarten ontvangen.**

### Catalyst

Wanneer je een actie gebruikt om een Verzet kaart te trekken mag je twee kaarten trekken (en slechts 1 alien).

Meerdere Catalysten in 1 Station geven niet meer kaarten per actie.



### Morph-box

Wanneer je aliens aanvalt mag je twee handkaarten van dezelfde kleur of type afleggen om aliens te vernietigen van een kleur naar keuze. Bijvoorbeeld 2 bommen, 2 gele wapens of 2 Modules

### Teleporter

Tijdens je **Combat** fase mag je aliens verwijderen uit een Station met ook een Teleporter. Andersom mag je spelers met een Teleporter vragen om jou aliens aan te vallen. Elke **Combat** fase mag slechts 1 speler aanvallen in 1 Ruimte Station.



**Als 1 van beide Teleporters is gesaboteerd werkt dit niet.**

## Combat: aliens verwijderen

Aan het einde van je beurt mag je verschillende wapen kaarten uit je hand spelen. Verwijder alle aliens uit je Station van dezelfde kleur als de kaarten die je hebt gespeeld.

### Wapen sets spelen

Leg voor elk wapen type (kanon, raket of bom) dat je gebruikte, 1 kaart af van dat type. De rest mag je houden.



Beau wil aliens verwijderen uit haar Station. Ze speelt een gele bom, een roze raket en een paarse raket. Beau beslist om de paarse raket te houden. Ze mag nu haar gesaboteerde Teleporter terugdraaien.

## Speciaal: Zwarte wapens

Zwarte wapens kunnen gespeeld worden als een kleur naar keuze.

Laatste Conflict: Kamikaze aliens zijn immuun voor zwarte wapens.



## Het Laatste Conflict

Op enig punt tijdens het spel, mag de actieve speler het Laatste Conflict afroepen. Dit start een directe confrontatie met het Broedmonster. Vanaf hier is er geen weg meer terug.

Startend met de actieve speler gaat een beurt als volgt:

### 1. Kamikaze:

Blokkeer een kamikaze alien of wordt geëlimineerd uit het spel.

### 2. Strike:

Vernietig een Schild alien. Vernietig het Broedmonster als er geen Schild aliens meer zijn.

## 1. Een kamikaze alien valt aan!

Trek een nieuwe alien. Deze alien komt nu recht op je af! Schild aliens worden ook kamikaze. Blokkeer deze aanval door een wapen van dezelfde kleur als de alien af te leggen.

De **Morph-box** kan gebruikt worden om een kleur wapen te maken die je niet bezit.

Spelers met een **Teleporter** kunnen elkaar helpen door een wapen te spelen in plaats van de actieve speler.

**Morph-box** en **Teleporter** kunnen gecombineerd worden.

Wanneer je de alien niet kan blokkeren zal de alien je elimineren (leg al je kaarten af). De volgende speler zal een nieuwe Kamikaze alien moeten nemen.

Wanneer je de alien wel kan blokkeren ga je naar stap 2 om een Schild alien aan te vallen.

Als de Broedmonster stapel geen kaarten meer heeft tijdens het Laatste Conflict schud je de afgelegde alien kaarten en maak je een nieuwe stapel.



Beau trekt een oranje Sabotalien als kamikaze. Beau heeft geen oranje wapen en haar **Morph-box** is gesaboteerd! Gelukkig kan Cloe haar helpen. Zij heeft een werkende **Teleporter**, net als Beau. Cloe gebruikt een oranje raket om haar vriendin te helpen en Beau gaat naar stap 2.

## 2. Strike!!!

Na het blokkeren van een kamikaze alien mag je een Schild alien verwijderen door een wapen van dezelfde kleur te spelen. De **Morph-box** kan hier gebruikt worden.

Je beurt eindigt, ook als je geen Schild alien kon verwijderen.



Beau speelt een geel kanon om de gele Schild alien te verwijderen.



Als er in deze fase geen Schild aliens meer zijn om het Broedmonster te beschermen mag de actieve speler een willekeurig wapen afleggen en het Broedmonster verslaan. Als dit gebeurt winnen alle spelers het spel. Jullie mogen jullie overwinning vastleggen in het Space Journal.

Jullie krijgen 3 punten voor elke overlevende in de groep. Als de actieve speler geen wapens over heeft om het Broedmonster te verslaan gaat de beurt naar de volgende speler die weer een Kamikaze moet trekken.

Beginnen jullie al wat spellen tegen het Broedmonster te winnen? Prachtig. **GROENTJES!**

Zet alles op scherp door op een hogere level te spelen. Wanneer je een spel wint kun je je score vastleggen in de Space Journal.

**Lvl 0. Meneer Vanille** (2 punten per overlevende)

Regels als in dit boekje, plus:

- Teleportes kunnen gebruikt worden om Schild aliens aan te vallen.
- Speel met open kaarten.
- Wanneer Invaliens je elimineren blijf je in het spel. Leg alle handkaarten, extra Modules en aliens af.

**Lvl 1. Groentje McEasy** (3 point per overlevende)

Regels als in dit boekje.

**Lvl 2. Commandant Ruwert** (5 points per overlevende)

Regels als in dit boekje, plus:

- Wanneer een gesaboteerde Module aangevallen wordt leg je de kaart plus samen met de Sabotalien af. Alle andere aliens blijven op tafel. Als dit je laatste Module was wordt je geelimineerd uit het spel.
- De Catalyst kan slechts 1x per beurt gebruikt worden.

**Lvl 3. Kapitein Glimsnor** (7 point per overlevende)

Als de Commandant Ruwert regels plus:

- Er mag NIET gesproken worden over het ZAPPEN van aliens. Spelers moeten voor zichzelf beslissen of de de alien ZAPPEN voor het geplaatst wordt.
- Er mag NIETS besproken worden over het starten van het Laatste Conflict. De actieve speler moet het simpelweg starten en hopen dat de rest er klaar voor is.