



2-4



12+



45 min

Paul Peterson
SMASH UP
Extension



Vous l'aurez voulu!



SMASH UP: VOUS L'AUREZ VOULU!

De la baston pour 2 à 4 joueurs
de 14 ans ou plus.

BUT DU JEU

Il est simple : **la domination totale** !
Alors, faites bon usage de vos
Créatures pour conquérir les Bases
ennemies. Le premier joueur à
marquer 15 Points de Victoire (PV)
l'emporte !

CONTENU DU JEU

- 5 Factions de 20 cartes (100 cartes)
- 10 cartes Base
- 5 séparateurs de Faction
- 1 planche de jetons PV
- Ce livret de règles

Comme une grande !

Même si Smash Up : Vous l'aurez voulu ! est une extension du jeu Smash Up, le jeu de base n'est pas indispensable : les 5 Factions proposées ici vous suffiront pour jouer des parties à 2 joueurs ! Les règles qui suivent considéreront parfois que vous avez plus de 5 factions à votre disposition, ou feront référence à des cartes non présentes dans cette extension. Ne vous en souciez pas si vous n'avez pas (encore !) le jeu de base.

SOMMAIRE

Mise en place	3
Construire la pioche de cartes Base	4
Comment jouer	5
Une carte, ça ressemble à quoi ?	6
La Conquête	7
Termes et restrictions	9
Clarifications	12
Règlement des conflits	13
Les Factions	14
Crédits	15
Pense-bête	16

Utilisez les superséparateurs de Faction de cette extension avec la grosse boîte Geek, la solution ultime hyper-optimisée de stockage Smash Up. Jetez un d'œil en boutique !



D'autres extensions
de Smash Up sont
déjà en boutique !

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit 2 Factions de 20 cartes et les mélange pour former un paquet de 40 cartes.



Si vous possédez deux boîtes de cette extension, plusieurs joueurs peuvent utiliser une même Faction. Mais un joueur ne peut pas composer son armée en mélangeant deux exemplaires de la même Faction. Soyons raisonnables.

Engagez-les, qu'ils disaient...

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord et que vous avez besoin de formalités pour choisir vos Factions, voici comment procéder : Placez 8 Factions au centre de la table. Déterminez aléatoirement un premier joueur qui va choisir une première Faction. Les autres joueurs font ensuite de même dans le sens horaire. Une fois que tous les joueurs ont choisi une Faction, le dernier joueur en prend une deuxième. Le joueur à sa droite fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient en main deux Factions différentes.



Mélangez toutes les cartes Base et formez une pioche face cachée. Piochez 1 Base de plus que le nombre de joueurs (par exemple, piochez 3 Bases pour une partie à 2 joueurs). Placez ces Bases face visible au centre de la table. Chaque joueur pioche ensuite 5 cartes de son paquet : elles forment sa main de départ. Si un joueur n'a aucune Créature parmi ces 5 cartes, il les dévoile aux autres joueurs, les défausse et pioche 5 nouvelles cartes. Il doit conserver cette deuxième main de départ, peu importe son contenu. Le joueur qui s'est levé le plus tôt ce matin commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que le combat commence !

CONSTRUIRE LA PIOCHE DE CARTES BASE

En quelques années, le monde de Smash Up est passé de 8 à 42 Factions, et ce n'est pas fini. Quel succès ! Mais vous n'avez pas besoin de jouer avec toutes les cartes Base. Les Bases de chaque boîte correspondent aux Factions qu'elle contient : les Bases Cthulhu fonctionnent avec les cartes Démence, les Bases Munchkin fonctionnent avec les Monstres et les Trésors. Si vous mélangez les 84 cartes Base, vous avez peu de chances de voir apparaître les Bases qui correspondent aux Factions que vous jouez.

Ainsi, une fois que chacun a choisi ses Factions, sélectionnez uniquement les Bases issues des boîtes correspondantes. Par exemple, si les Grecs Ninjas affrontent les Tornades Vampires, formez la pioche des Bases uniquement à partir des cartes du jeu de base et des extensions Monstres Sacrés et Vous l'aurez Voulu ! C'est parti !

COMMENT JOUER

1. Début de tour

Certains effets se déclenchent au début de votre tour. Le plus souvent, c'est quand ça va mal. Cool !

2. Jouer des cartes

Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 Créature et/ou 1 Action. Vous ne pouvez pas jouer plusieurs Créatures ou plusieurs Actions. Vous pouvez jouer vos cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également ne jouer aucune carte.

Créatures

Pour jouer une Créature, choisissez une Base et placez la carte Créature sur le côté de la Base, face à vous. Appliquez ensuite l'effet de la carte (les cartes "Spécial" sont un cas particulier : voir page 10-11).

Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte puis lisez et appliquez son effet. Défaussez ensuite la carte (sauf si elle doit être attachée à une Base ou à une Créature).

3. Conquête

Une fois toutes vos cartes jouées, vérifiez si une ou plusieurs Bases peuvent être conquises (voir page 7). Si une Base est conquise, vous devez procéder à son décompte.

4. Piocher 2 cartes

Ça ne peut pas être plus clair : vous piochez 2 cartes. À tout moment, si vous devez piocher, révéler, rechercher, consulter une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse, placez-la face cachée sur la table : c'est votre nouvelle pioche ! Vous pouvez désormais piocher.

Le nombre maximal de cartes en main est de 10 : si vous vous retrouvez avec plus de 10 cartes après avoir pioché, défaussez les cartes de votre choix pour n'en conserver que 10 en main.

5. Fin de tour

Tous les effets qui ont lieu à la fin du tour sont résolus maintenant. Vérifiez ensuite si un joueur a 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, la partie est finie, rendez-vous en page 8. Sinon, passez la main au joueur à votre gauche : c'est à lui de jouer.

T'as joué l'effet deux fois ? Tricheur !

Les effets des cartes se déclenchent uniquement quand vous jouez une carte de votre main ou quand une carte spécifique "Jouez". Donc, quand une Créature se déplace, son effet n'est pas déclenché.

UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

CRÉATURES



ACTIONS



BASES



Cet effet est actif tant que la Base est en jeu, considéré à la fois comme Spécial, Permanent et Extraordinaire.

LA CONQUÊTE

Si la somme des Forces de toutes les Créatures présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de cette Base, la base est conquise.

Si plusieurs Bases sont conquises durant un même tour, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel les Conquêtes sont résolues.

Pour conquérir une Base, procédez comme suit :

1. Vérifiez si une ou plusieurs Bases sont conquises. Si ce n'est pas le cas, passez à la phase suivante.
2. Le joueur actif désigne la Base conquise.
3. Chaque joueur peut déclencher des effets "Avant la Conquête".
4. Attribuez les PV. Des effets "Lors de la Conquête" peuvent être déclenchés.
5. Chaque joueur peut déclencher des effets "Après la Conquête", pouvant affecter les étapes 6 à 8.
6. Toutes les cartes présentes sur la Base sont défaussées.
7. La Base est défaussée.
8. Elle est remplacée par une nouvelle Base.
9. Recommencez depuis l'étape 1.

Même si le total des Forces devient inférieur à la Résistance de la Base après qu'elle a été désignée, le décompte se poursuit.

Par exemple, la joueuse avec les Requins a utilisé un Mégalodon pour détruire un Cyclone. Le joueur des Tornades joue alors la carte Emporté et déplace le Mégalodon vers une autre Base. Même si la Force totale devient inférieure à la Résistance de la Base, la Conquête étant commencée, le décompte a tout de même lieu et il l'emporte sans problème.

Moi d'abord !

Si plusieurs joueurs veulent utiliser des effets "Spécial" en même temps, le joueur actif joue en premier, puis les autres joueurs dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Si un joueur joue un effet, un joueur qui a passé peut toujours revenir en jeu. Si un effet permet de jouer des cartes supplémentaires, elles doivent être jouées immédiatement (sinon, elles sont perdues).

Attribuez les Points de Victoire

Calculez le total des Forces des Créatures de chaque joueur. Le joueur ayant le groupe le plus fort est le Vainqueur, le deuxième joueur



le plus puissant est le Deuxième et le troisième joueur est logiquement le Troisième ! Ils reçoivent les Points de Victoire indiqués par le premier, le deuxième et le troisième chiffre au centre de la carte. Tout joueur ayant un total de Force inférieur au Troisième ne gagne rien. S'il y a moins de 3 joueurs sur une Base, aucun joueur ne remporte les PV des places non attribuées.

Chaque joueur reçoit un total de jetons PV correspondant à son score. Les effets Spécial se déclenchant "Lors de la Conquête" d'une Base peuvent affecter l'attribution des PV. Vous devez avoir au minimum une Créature sur une Base pour pouvoir gagner des Points de Victoire.

Retour au bercail

Après l'attribution des Points de Victoire, les joueurs peuvent déclencher des effets "Après la Conquête". Ensuite, toutes les cartes présentes sur la Base sont défaussées (et non pas détruites) dans les défausses de leurs propriétaires : les éventuels effets liés à la défausse de cartes sont résolus.

Placez enfin la carte Base conquise dans sa défausse. Remplacez-la par la première carte de la pioche Base. Si nécessaire, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Vérifiez si une autre Base est conquise ce tour-ci et procédez de même si nécessaire.

Égalité, Fraternité

Si plusieurs joueurs sont à égalité de Force pour la Conquête d'une Base, ils gagnent tous les points de la position qu'ils se disputent. Par exemple, 3 joueurs se disputent une Base : ils ont des Forces de 10, 10 et 5 au moment du décompte. Les 2 joueurs ayant une Force de 10 sont Premiers et le dernier joueur se retrouve alors Troisième (et non pas Deuxième). De même, si deux joueurs se disputent la place de Deuxième, aucun joueur ne sera Troisième. Dur.

Lorsque la Conquête d'une Base déclenche des effets concernant plusieurs joueurs à égalité, les joueurs peuvent tous l'utiliser. Voir "Moi d'abord !", à la page précédente, pour résoudre les éventuels conflits.

Fin de la partie

À la fin d'un tour où un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 15 PV, le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur prenne l'avantage au score.

On ne partage pas ! Seules les deux Factions du gagnant vont fêter leur victoire au vestiaire, elles sont les meilleures amies du monde... jusqu'au prochain combat !

TERMES ET RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.

Affectée : Une carte est affectée quand elle est déplacée, renvoyée, détruite, placée, lorsqu'elle change de contrôleur, qu'une autre carte lui est attachée ou que son effet est annulé.



Après : "Après X faites Y" signifie que X doit être totalement résolu avant que Y ne se produise (à moins que X ne soit "la conquête d'une Base", page 7).



attachée. L'effet de la carte attachée s'ajoute aux effets de la carte principale.



Annuler : L'effet ciblé est considéré comme n'ayant jamais existé.



Attacher : Les phrases "Attachez : Base" et "Attachez : Créature" signifient que vous devez placer la carte que vous jouez sur une Base ou une Créature. Elle lui est alors

À votre tour : Pendant la phase "Jouer des cartes" de votre tour.



si vous étiez la personne qui l'a jouée : la Force des Créatures s'ajoute à votre total de Force, les effets s'appliquent à vos cartes et vous seul pouvez les utiliser, etc. Contrôler une Créature ne veut pas dire que vous contrôlez les Actions qui lui sont attachées, mais leurs effets s'appliquent normalement. Quand la carte contrôlée quitte le jeu, elle est rendue à son propriétaire, et non au joueur qui la contrôle.

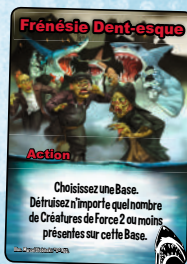
Détruire : Vous permet de supprimer une carte en jeu et de la placer dans la défausse de son propriétaire (ou dans la défausse Base).



Défausser : Vous permet de placer une carte qui n'est pas en jeu dans la défausse de son propriétaire. La carte défaussée provient de votre main, à moins que cela ne soit clairement spécifié.



Contrôle : Par défaut, chaque carte que vous jouez est sous votre contrôle. Si vous prenez le contrôle d'une carte, c'est comme





Déplacer : Vous permet de déplacer une carte d'une Base à une autre. Déplacer une carte ne veut pas dire la jouer : les effets des Créatures

ne sont pas activés quand vous déplacez la Créature, mais les effets Permanent, Spécial et Talent restent actifs.

En jeu : Désigne les cartes qui sont posées sur la table : les Bases actives et toutes les cartes posées dessus. Les cartes en main, les pioches et les défausses ne sont pas en jeu.

Force : Si un effet se réfère à la Force d'une Créature, il faut toujours considérer sa valeur modifiée (valeur inscrite dans le coin supérieur gauche de la carte + modificateurs éventuels). Sinon, le texte indique de considérer la Force de départ de la Créature.



Jouer : Les effets des cartes ne sont activés que lorsque les cartes sont jouées : soit comme l'une des cartes jouées gratuitement lors de la phase 2 de votre tour de jeu, soit lorsqu'un effet indique spécifiquement que vous "jouez" une carte. Les cartes placées, déplacées ou renvoyées ne sont pas "jouées" : leurs effets ne sont pas activés.



Placer : Vous permet des déplacements de cartes non autorisés par les autres

termes, comme prendre une carte d'une Base pour la placer en dessous de votre pioche, ou de votre défausse vers votre main.

Permanent : La majorité des effets s'appliquent immédiatement ou ne durent que jusqu'à la fin du tour. Les effets Permanent restent actifs tant que la carte est en jeu.



Pour : Certaines cartes indiquent "faites ceci pour déclencher cela" (exemple : "Défaussez autant de cartes que la Force d'une Créature pour détruire cette Créature"). Lorsque vous jouez ces cartes,

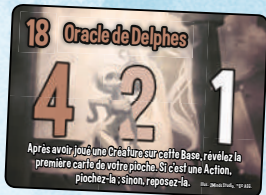
vous devez réussir à résoudre le premier effet avant d'être autorisé à résoudre le second. Si le premier effet est contrecarré, et ce, quelle qu'en soit la raison (par exemple, vous n'avez pas assez de cartes en main), le deuxième effet ne peut être résolu. C'est ainsi.





Propriétaire :
Désigne le joueur qui joue la Faction à laquelle appartient la carte. Les Monstres et les Trésors n'ont pas de propriétaire.

Renvoyer :
Cela signifie que la carte retourne d'où elle vient (généralement dans la main de son propriétaire). Si une carte présente sur une Base est renvoyée, les cartes qui lui sont attachées sont défaussées. Une carte renvoyée n'est pas considérée comme "détruite" ou "défaussée".



Spécial : La plupart des effets sont activés quand vous jouez une carte, mais un effet Spécial est déclenché à d'autres moments du jeu. Le texte sur la carte précise quand ces effets peuvent être utilisés, que la



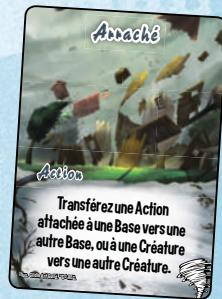
carte soit déjà en jeu, dans la main ou dans la défausse de son propriétaire (certaines cartes peuvent donc être jouées pendant le tour des autres joueurs). Si vous utilisez un effet Spécial pour jouer une carte lors de votre tour, cette carte ne compte pas comme l'une des cartes gratuites de votre tour.

Supplémentaire :
Normalement, vous ne pouvez jouer qu'une seule Créature et une seule Action par tour. Un effet permettant de jouer une Créature ou une Action supplémentaires vous autorise à jouer une carte de plus de ce type pendant le tour où il est déclenché. L'effet Supplémentaire est optionnel, et vous n'êtes pas obligé de jouer la carte supplémentaire immédiatement, sauf si elle a été obtenue grâce à un effet Spécial ou en dehors de la phase "Jouer des cartes".



Talent : L'effet indiqué sur la carte de la Créature peut être activé une fois, lors de la phase "Jouer des cartes", à chacun de vos tours de jeu. C'est une sorte d'Action supplémentaire, que vous pouvez décider de ne pas utiliser.

Transférer : Vous permet de déplacer des cartes Action ou des marqueurs d'une Créature vers une autre. Lorsque vous ajoutez des marqueurs (pris dans la réserve) à une Créature, ou lorsque vous défaussez des marqueurs d'une de vos Créatures (pour les remettre dans la réserve), ce n'est pas un transfert.



CLARIFICATIONS



Argonaute : S'il est joué comme une Action, il ne compte pas comme la Créature gratuite de votre tour, même s'il reste une Créature pour tous les autres effets de jeu. Qu'il soit joué comme une Action ou une Créature, il déclenche donc les effets du Spartiate, de Jason, etc.



Brûlez Tout : Les Actions attachées aux Créatures ne sont pas détruites. Vous ne pouvez pas consulter la première carte de la pioche Base avant de faire votre choix.



C'est loin, le Kansas ? : Les Actions attachées aux Créatures sont également détruites.



Confrérie : La Créature détruite peut être sur n'importe quelle Base.



Dragon Impérial : Cette Créature est activée lorsqu'elle est déplacée.



Face de Marteau : Si plusieurs Créatures sont détruites en même temps, il gagne un marqueur Force +1 pour chacune d'elles.



Grand Saurien, Ruines : Cela n'a aucun effet sur les PV octroyés par des effets.



Hercule, Ulysse : Cet effet se déclenche à chaque Action, et pas seulement à la première Action du tour. "Un joueur" inclut le contrôleur de la carte.



Jason : Les Créatures jouées dans le même tour, après Jason, bénéficient de cet effet. Les Créatures déplacées hors de la Base choisie perdent le bénéfice de cet effet.



Psychique : L'annulation persiste même si Psychique quitte le jeu.



Spartiate, Jason : Si, dans le même tour, vous jouez une Action avant de jouer cette carte, vous ne profitez pas de l'effet de cette carte lors de ce tour.



Tornade : Une Tornade peut se déplacer elle-même.

RÈGLEMENT DES CONFLITS

Il peut arriver que le texte des cartes entre en conflit avec celui des règles. Quand ils se cherchent ainsi des noises, ce sont toujours les cartes qui gagnent. C'est comme ça, elles sont ceinture noire de kung-fu.

Exception : La Force d'une Créature et la Résistance d'une Base ne peuvent jamais être inférieures à zéro.

Si le conflit oppose deux cartes, celle spécifiant que vous ne pouvez pas faire quelque chose bat systématiquement celle disant que vous pouvez le faire.

Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre de résolution.

Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu. Par exemple, vous pouvez jouer une Action permettant de détruire une Créature même s'il n'y a pas de Créature en jeu. Cela vous permet de vous débarrasser de vos cartes inutiles.

Vous devez résoudre entièrement l'effet d'une carte, même si cela est mauvais pour vous. Cependant, si une carte dit que "vous pouvez" faire quelque chose, vous avez le choix de le faire ou non.

Si un effet s'applique à "n'importe quel nombre de cartes", vous pouvez choisir un, voire zéro. De même, vous pouvez jouer une carte indiquant "tous/toutes" même s'il n'y a aucune cible valide.

Si un effet vous permet de jouer des Créatures ou des Actions supplémentaires pendant la phase de Conquête d'une Base, vous devez les jouer immédiatement ou pas du tout. Vous ne pouvez pas les garder pour plus tard.

Lorsqu'une carte est placée dans une main, une pioche ou une défausse, il s'agit toujours de celles de son propriétaire (c'est-à-dire le

joueur possédant la pioche de laquelle elle provient), quel que soit le joueur qui l'a jouée ou la contrôle, à moins qu'elle ne provienne d'une pioche spéciale, comme la pioche Démence. Les cartes Démence que vous défaussez sont placées dans votre défausse personnelle, vous ne pouvez les remettre dans la pioche Démence que si une carte vous indique de le faire (comme la carte Démence elle-même).

Lorsqu'une carte quitte le jeu, toutes les cartes qui lui sont attachées sont défaussées.

Les cartes avec un effet Spécial peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour des autres joueurs, du moment que l'effet est applicable.

À tout moment, tous les joueurs peuvent consulter leur défausse ainsi que celles des autres joueurs.

"Une Créature" ou "Des Créatures" désigne n'importe quelle Créature en jeu, à moins que cela ne soit clairement spécifié.

La Force d'une Créature qui n'est pas en jeu est égale au chiffre indiqué sur sa carte, mais une fois qu'elle est en jeu, sa Force inclut toutes les modifications l'affectant.

À moins que cela ne soit clairement spécifié, les effets d'une carte prennent fin à la fin du tour ou lorsque cette carte quitte le jeu (dès la première des deux conditions respectée).

"Vous/Votre/Vos" sur une carte Créature ou Action désigne le joueur qui contrôle la carte. Sur une Base, cela désigne tout joueur décrit, généralement le joueur actif. "Les autres joueurs" désigne tous les joueurs sauf vous.

Lorsque vous "consultez" une carte, vous ne devez pas la montrer aux autres joueurs. Lorsque vous "révélez" une carte, vous devez la montrer à tous les joueurs.

LES FACTIONS

Cette extension contient 5 Factions qui peuvent se combiner pour former 10 armées différentes. Dans les futures extensions, de nouvelles Factions débarqueront pour essayer de conquérir le monde, et feront exploser le nombre de combinaisons possibles. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

Dragons

Ici, c'est les Dragons ! Ces gigantesques et légendaires monstruosités débarquent dans Smash Up pour littéralement écraser des Bases. Ils n'ont pas de temps à perdre en palabres ou autres manigances : les autres Factions sont croquantes, et encore meilleures avec du ketchup.



Mythologie grecque

C'est l'histoire d'une époque révolue – un temps de mythes et de légendes. Quand les dieux antiques étaient mesquins et cruels, et qu'ils jouaient à faire souffrir l'humanité... Les anciens dieux et les héros de la mythologie grecque sont de retour, apportant faveurs et malédictions, héroïsme et bravoure au cœur de la bataille !



Requins

De parfaites machines à tuer. Des prédateurs qui ont évolué jusqu'au sommet de leur règne. Et maintenant, c'est notre royaume qu'ils veulent ! Les Requins sortent de l'eau, bien décidés à prouver qu'ils ont tout ce qu'il faut pour être au sommet de la chaîne alimentaire, aussi bien dedans qu'en dehors de l'eau. Juste quand vous pensiez que vous étiez en sécurité...



Super-héros

Plus rapides qu'une balle traçante. Plus puissants qu'une Vapomotive. Capables de bondir par-dessus un Fusibot ... Les formidables héros s'extraitent des pages des comics pour prendre vie ! Terrassez votre Némésis grâce à votre superforce, votre vitesse et votre abnégation. Et découvrez qui prend le contrôle de la base... dans le prochain numéro !



Tornades

O.K., d'accord, nous espérons que vous avez compris la plaisanterie, plus qu'évidente.

Mais bon, admettez que les Tornades sont plutôt impressionnantes dans ce jeu (pas autant que dans la vraie vie). Préparez-vous à éparpiller vos Créatures un peu partout grâce aux excellents services du Tornado N' Typhon Express™.



Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer avec les Requins ? Pas de problème ! Combinez deux boîtes de cette extension pour que deux joueurs puissent jouer une même Faction. Mais n'oubliez pas : vous ne pouvez pas associer deux Factions identiques ! Et quand vous combinez ainsi deux boîtes, n'utilisez qu'un set de cartes Base.

CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations de la couverture : 2Minds Studio, Gildia Art Guild, Dudu Torres, Marcel Stobinski

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Todd Rowland, Bryan Stout

Édition : Bryan Stout

Relecture : Rusty Bloomer, Nicolas Bonglu, Spencer Calbeck, Sachin Daniels, Wim Debraekeleer, John Goodenough, Tim Helms, Liam Jackson, Daniel Matteo, Christophe Petitjean, Tod Rowland, Bryan Stout, Mark Wootton

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Illustrations : 2Minds Studio, Gildia Art Guild, Dudu Torres, Marcel Stobinski

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation, relecture : IELLO

Directeur des tests : Bryan Stout

Testeurs : E.J. Abella, Seth Abraham, Wes Anderson, Jon Anzalone, Vicky Anzalone, D.J. Atanasoff, Bob Baker, Ryan Barnhill, Jacob Bell, Lynda Billard, Sarah Billard, Trevor Billard, Yvonne Billard, Melissa Bloomer, Rusty Bloomer, Jesse Burns, Spencer Calbeck, Kevin Campanella, Alberto Campos, Jose Campos, Melissa Campos, Andrea

Carney, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jessica Cartwright, Kannon Cater, Daniel Chang-Fong, Evan Chaparro, Olivier Chaussinand, Tom Coolidge, Joschka Cors, Sachin Daniels, Wim Debraekeleer, Ayne Delgado, Jean-Pierre Dommage, Emily Ellis, Alex Fink, Jared Frail, Felix Goldau, Stefan Goldberg, Dustin Grissom, Monica Guix, Maurice Haedrich, Mark Hammel, Justin Harrell, Dean Harris, Ahmed Helal, Tim Helms, James Hewitt, David Hicks, Emily Hicks, Ethan Hicks, Aaron Hoare, Liam Jackson, Mike Just, Ryan Kayet, Katie Kemp, Jess Kime, Frank Kobes, John Koumaris, Fabian Kozynski, Harry Lam, Ben Little, Zach Lyons, Joao Marcelino, Jimmy Martin, Sam Martin, Daniel Matteo, Mike McArtor, David McCormick, Joel McDonald, Rob McEwen, Paloma Medina, Fernando Menendez, Jimmy Meyer, Ayden Mines, Anastasio Mario Miras, Jake Moore, Steve Morath, Michel Moreau, Daniel Mowat, Kelley Murphy, Duc-Màn Nguyễn, Tim O'Donnel, Gerrit Oestreich, Lydie Oriol, Jayden O'Shea, Kenneth Osselaer, Brittany Payne, Robert Payne, Christophe Petitjean, Maxime Petitjean, Aaron Phillips, David Phillips, Steph Pickle, Ryan Post, Kaymalla Pulanthiran, Anna Ratner, Jimmy Roach, Claire Roadhouse, Simon Roadhouse, Alex Rodriguez, Bob Sandberg, Gene Sandberg, Kristin Sandberg, Rich Sandberg, Nathalie Scheeck, Emily Schepper, Faith Schepper, Wesley Sermeus, Tom Sharoyan, Jay Sircar, Brendan Smith, Ken Smith, Leah Smith, Ryan Smith, Stevan Sobot, Isaac Soto, John Stanford-Carey, Pat Stapp, Annie Stout, Bryan Stout, Meg Stout, Emma Strawn, Alailima Talarou, Denis Telalovic, Hari Thomallari, Jeroen Tiels, Steven Tonkin, Kyle Turner, David Vidal, Mark Wallemans, Jenny Wang, Andrew Willis, Rachel Willis, Andy Wilson, Mike Wilson.

Machins trucs légaux

© 2016 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2016 IELLO pour la version française

IELLO – 9 Avenue des Érables – Lot 341

54180 Heillecourt, France

WWW.IELLO.INFO

Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques et images y afférentes sont TM et © Alderac Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine

SUIVEZ-NOUS SUR



PENSE-BÊTE

Mise en place

Chaque joueur choisit 2 Factions et les mélange pour former un paquet de 40 cartes. Il pioche ensuite une main de 5 cartes. Placez au centre de la table autant de Bases que le nombre de joueurs +1 (par exemple, utilisez 5 Bases pour 4 joueurs).

À votre tour

1. Appliquez les effets de début de tour.
2. Jouez au maximum 1 Créature et 1 Action, dans l'ordre de votre choix. Appliquez les effets des cartes au moment où vous les jouez.
3. Vérifiez s'il y a des Conquêtes : si oui, procédez au décompte des Bases concernées.
4. Piochez 2 cartes. Ne conservez que 10 cartes en main.
5. Appliquez les effets de fin de tour.

Conquête

1. Après avoir joué vos cartes, si la Force cumulée de toutes les Créatures présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de la Base, la Base est conquise.
2. Les joueurs peuvent jouer des effets "Avant la Conquête".
3. Le joueur totalisant la plus grande Force avec ses Créatures est le Vainqueur : il marque les points de la première place (à gauche). Le Deuxième gagne les points inscrits au centre. Le Troisième se contente des points de droite. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous les points de la place convoitée.
4. Défaussez la Base et les Créatures et Actions attachées, et remplacez-la par une nouvelle.

Victoire

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 15 PV à la fin d'un tour, le joueur ayant le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur soit en tête.

Règles additionnelles

- Si une carte contredit les règles, la carte l'emporte.
- Si deux cartes se contredisent, celle indiquant que vous ne pouvez pas faire quelque chose l'emporte sur celle disant que vous le pouvez.
- Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, le joueur actif en détermine l'ordre.
- Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu.
- Vous devez résoudre totalement un effet même si cela est négatif pour vous.
- Si une carte indique que « vous pouvez » faire quelque chose, vous pouvez choisir de le faire ou non.
- Si un effet s'applique à "n'importe quel nombre de cartes", vous pouvez choisir zéro.
- De même, vous pouvez jouer une carte indiquant « tous / toutes » même s'il n'y a aucune cible valide. Les défausses des joueurs peuvent être consultées par tous et à tout moment.
- Si vous jouez avec l'extension Chtulhu Fhtagn, n'oubliez pas de décompter le malus de PV des cartes Démence à la fin de la partie. Si après ce décompte plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui possède le moins de cartes Démence qui l'emporte.