



2-4



12+



45 min

SMASH UP™

Extension



Conflit de Générations



SMASH UP: CONFLIT DE GÉNÉRATIONS

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

- 4 Factions de 20 cartes (80 cartes)
- 8 cartes Base
- 4 séparateurs de Faction
- 1 planche de jetons PV
(utilisés à la fois comme Points de
Victoire et comme marqueurs Force +1)
- Ce livret de règles

Comme une grande !

Même si Smash Up : Conflit
de Générations est une extension
du jeu Smash Up, le jeu de base
n'est pas indispensable :
les 4 Factions proposées ici vous
suffiront pour jouer des parties
à 2 joueurs ! Les règles qui suivent
considéreront parfois que vous
avez plus de 4 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 pour Smash Up.
Jetez un coup coup 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.



Grands-Mères!



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.



CONSTRUIRE LA PIOCHE DE CARTES BASE

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 !

En quelques années, le monde de Smash Up est passé de 8 à 50 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'avez 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 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 ?

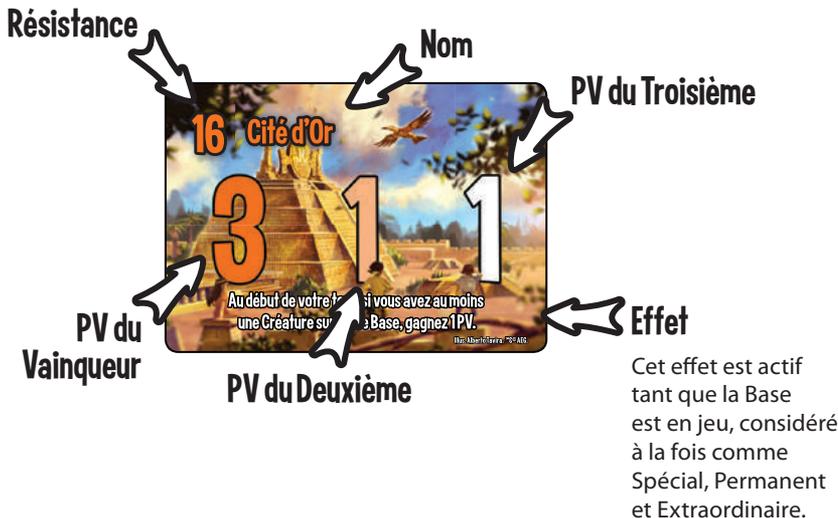
CRÉATURES



ACTIONS



BASES



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 (voir page 6) 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. Défaussez la Base conquise.
8. Remplacez la Base conquise par une nouvelle Base.
9. Recommencez depuis l'étape 1.



**Jetons Points
de Victoire (PV)**

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, le joueur avec les Oursons utilise une Décharge d'Amour pour détruire deux Créatures de Force 5 appartenant aux autres joueurs et devient le joueur ayant le plus de Force sur cette 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 ce joueur l'emporte.

Moi d'abord!

Les effets « Spécial » des cartes en jeu sont résolus en premier, dans l'ordre choisi par le joueur actif. 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 « Spécial », 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, lorsqu'elle change de Force ou de contrôleur, qu'une autre carte lui est attachée ou que son effet est annulé.



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



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).



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

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



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

Directement : La carte X affecte directement la carte Y si l'effet de X correspond à l'un des effets listés dans « Affectée » et que Y est la cible désignée par X.



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, ou qui a participé à une Conquête, dans la défausse de son propriétaire. La carte défaussée provient de votre main, à moins que cela ne soit clairement spécifié.



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.



De départ : La Force d'une Créature ou la Résistance d'une Base avant d'avoir été modifiée par un effet. C'est normalement la valeur inscrite sur la carte même si certaines cartes peuvent la modifier.

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.



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".

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".



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.



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.



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



Trésors du Grenier :
Si vous avez moins de 3 cartes en main, placez toutes les cartes que vous avez et piochez quand même 3 cartes.



Heure du Goûter :
Cela n'affecte pas les Monstres dans la mesure où ils n'ont pas de propriété. Cela n'empêche pas de jouer les Créatures des autres joueurs (ex. : Troc).



Pilleuse de Tombe :
Cet effet est déclenché même lorsqu'une Base avec des Créatures est remplacée (ex. : Terraformation).



Câlin Surprise : Cela n'annule pas les effets des Actions attachées à la Créature, bien que cela annule les effets donnés par une Action (ex. : Aéro-Pack). Cela n'empêche pas un Monstre de donner ses Trésors.



Horreurs Oubliées :
Les Actions permettant de déplacer plusieurs Créatures (ex. : Un X n'a Jamais Marqué l'Emplacement) et les Créatures qui déplacent d'autres Créatures vers leur Base (ex. : Tornade) ne permettent de piocher qu'une seule carte. Les Talents permettant de déplacer des Créatures (ex. : Zeppelin) ne peuvent bénéficier de cet effet que lors du tour où ils sont joués et uniquement s'ils sont utilisés.



Câlin Groupé : Le bonus de Force est calculé une seule fois : lorsque cette Action est jouée. Il ne change pas si d'autres Créatures sont ajoutées ni si la Créature ciblée se déplace.



Idaho Smith: La nouvelle Base est remplacée après avoir été conquise. Le nombre de Bases en jeu est donc augmenté.



Cité Perdue : Même si un autre effet permet de choisir la nouvelle Base, la Cité Perdue vous permet quand même d'y jouer une Créature.



Ourson Doudou : Si la plus haute Force de départ est inférieure à la Force de l'Ourson Doudou, sa Force n'est pas modifiée.



Ourson Câlin : Plusieurs Oursons Câlin peuvent être activés (et donc joués) grâce à la même première Créature.



Pousse l'Ampli à 11 :
Les Monstres, etc. affectent toujours la Résistance de la Base une fois la modification de Résistance de départ appliquée.

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.

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

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).

Exception : À moins que cela ne soit spécifié, le changement de contrôleur d'une Créature n'a pas de durée limitée.

"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 4 Factions qui peuvent se combiner pour former 6 armées différentes. En ajoutant toutes les versions de Smash Up disponibles, vous pouvez désormais constituer plus de 1 000 armées différentes. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

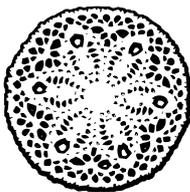
Explorateurs

La place de cette Faction n'est pas dans un musée... mais sur une Base ! Les Explorateurs usent de leur sens inné de l'aventure pour se déplacer rapidement vers de nouvelles Bases afin d'y asseoir votre emprise. En vous aidant à contrôler l'afflux de nouvelles Bases, ils vous garantiront fortune et gloire... ou au pire quelques Points de Victoire.



Grands-Mères

Tout le monde aime mamie ! Et mamie vous aime. « Laissez-moi regarder, je dois avoir un petit quelque chose pour vous dans mon sac... » Les Grands-Mères veillent sur leur famille, même si cette famille se compose de dinosaures ou de zombies ! Elles savent toujours qui va et qui vient, et au-delà de ce corps frêle, elles peuvent se révéler redoutables lorsqu'il est question de planifier vos assauts sur une Base.



Rockstars

Ça va, Nancyyyy ?
Vous voulez du ROCK ?

Les Rockstars veulent offrir du beau spectacle à leurs fans et remplir les plus grandes scènes. Les plus grandes scènes, ce sont bien sûr celles qui offrent la plus grande Résistance. Préparez un concert géant et concentrez-vous sur ces Bases pour l'emporter.



Oursons

Qui pouvait bien se mettre entre vous et votre Ourson en peluche quand vous étiez petit ? Personne. Tout simplement parce que ces Oursons ont plus d'un tour dans leur sac. Essayez ne serait-ce que de jeter un regard méchant à leurs propriétaires, et vous voilà dans de beaux draps. De la manière la plus douce qui soit !



Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer avec les Oursons ? 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 : Alberto Tavira, Francisco Rico Torres, Gong Studios, Marcel Stobinski

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Todd Rowland, Bryan Stout

Édition : Bryan Stout

Relecture : Tim Allen, Nicolas Bongiu, Rusty Bloomer, Adam East, John Goodenough, Daniel Matteo, Duc-Man Nguyen, Robert Payne, Logan Pierce, Bryan Reese, Bryan Stout, Mark Wootton.

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation, relecture :
IELLO

Directeur des tests : Bryan Stout

Testeurs : Seth Abraham, Stefanie Albers, Alexandra Allen, Timothy Allen, William Wesley Anderson, John Anthony, Bob Baker, Beth Barry, Dan Bergquist, Jacque Bergquist, Melissa

Bloomer, Rusty Bloomer, Christina Brunelle, Eric Brunelle, Malte Büsing, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jessica Cartwright, Daniel Chang-Fong, Chris Cook, Joschka Cors, Blake Cunningham, Ryan Dancey, Nadine de Groot, Wim Debraekeleer, Ayne Delgado, Adam East, Elissa East, Jewel East, Seth East, Alex Fink, Jared Frail, Stephanie Frail, Dean Harris, Tim Helms, Ellen Hindman, Christian Janßen, Tim Johnson, Jess Kime, Frank Kobes, Jonathan Lamb, Sam Lamb, Danny Leal, Benjamin Little, Zach Lyons, Sam Martin, James Martin, Daniel Matteo, Amanda McEwen, Rob McEwen, Daniel Mowat, Jackie Moxon, Jenn Moxon, Duc-Man Nguyen, Le-Thi Nguyen, Gerrit Oestreich, Dennis Oltmanns, Timo Onken, Lee Pavlovich, Brittany Payne, Robert Payne, Mason Pember, Katie Pierce, Logan Pierce, Haley Powers, Bryan Reese, Alex Rossi, Joshua Roy, Eugene Sandberg, Kristin Sandberg, Richard Sandberg, Robert Sandberg, Nathalie Scheeck, Emily Schepper, Diana Schneck, Keith Schneck, Andrew Schwartz, Michael Schwartz, Taylor Skelton, Trevor Skelton, Ryan Stewart, Annie Stout, Bryan Stout, Aaron Stricker, Alex Stricker, Casey Styron, Alailima Talavou, Dannielle Travers, Fabien Vannier, Leigha Wade, Tyler Wade, Kat Weatherston, Matt Weatherston, Andrew Willis, Andrew Wilson, Michael Wilson, Mark Wootton, Andrew Young.

Machins trucs légaux

© 2017 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2017 ELLO pour la version française

IELLO – 9 Avenue des Érables – Lot 341
54180 Heillecourt, France

WWW.IELLO.COM

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.
3. Appliquez les effets des cartes au moment où vous les jouez.
4. Vérifiez s'il y a des Conquêtes : si oui, procédez au décompte des Bases concernées.
5. Piochez 2 cartes. Ne conservez que 10 cartes en main.
6. 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. Résolvez l'effet de la Base, défaussez-la ainsi que 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 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.