

Le jeu de baston qui claque !

Paul Peterson

SMASH UP™

LIVRET DE RÈGLES



usaopoly



MARVEL



Smash Up

De la baston pour 2 à 4 joueurs de 12 ans et plus

But du jeu

Il est simple : être l'équipe la plus puissante ! Alors, faites bon usage de vos Personnages pour conquérir des Bases et gagner des Points de Victoire. Le premier joueur à cumuler 15 Points de Victoire (PV) l'emporte !

Contenu du jeu

Cette boîte contient :

- 8 Factions de 20 cartes (160 cartes)
- 16 cartes Base
- 8 séparateurs de Faction
- 1 planche de jetons PV
- Ce livret de règles



Sommaire

But du jeu	2
Contenu du jeu	2
Une carte, ça ressemble à quoi ?	3
Mise en place	4
Tour de jeu	5
La Conquête	6
Revendiquer la victoire	7
Nouvelle terminologie	8
Termes et restrictions	8
Clarifications	10
Règlement des conflits	13
Les Factions	14
Crédits	15
Pense-bête	16

Comme une grande !

Même si *Smash Up : Marvel* est un jeu indépendant, il est totalement compatible avec le jeu *Smash Up* d'origine et toutes ses extensions.

Les splendides séparateurs de cette extension sont bien plus que de simples résumés des spécificités de chaque Faction. Ils sont prévus pour être utilisés avec *L'Énorme Boîte pour Geek*, la solution de stockage ultime, hyper-optimisée, pour *Smash Up*. Jetez un coup d'œil en boutique !



Les héros pendus à leurs toiles débarquent de leurs univers parallèles et font front, ensemble, pour protéger leurs quartiers. Ces spécialistes de la bascule savent faire pencher une Conquête en leur faveur... à condition d'avoir déjà quelqu'un dans la place. Ils sont encore plus redoutables lorsqu'ils unissent leurs forces, le temps d'un tour, histoire de ne plus avoir à se soucier de ce qui se passera lors des prochains tours.

Difficulté : Moyenne

Séparateur

Une carte, ça ressemble à quoi ?

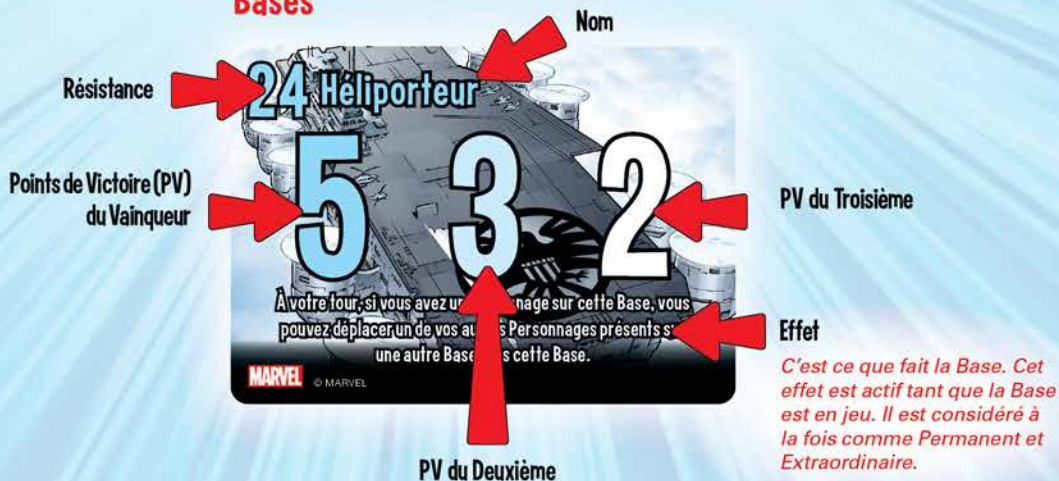
Personnages



Actions



Bases



Mise en place

Chaque joueur choisit 2 Factions différentes (pour tout effet de jeu, il est considéré comme étant le propriétaire des Factions choisies) et les mélange pour former un paquet de 40 cartes.

Spider-Verse



Spider-Verse et Avengers!



Avengers



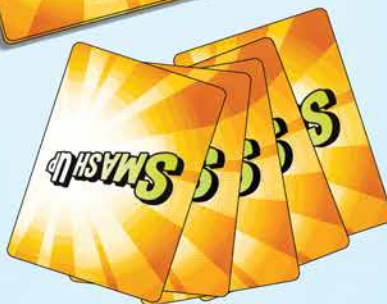
Choisis ton camp, camarade!

Si vous voulez jouer dans les règles de l'art, placez au moins 2 Factions par joueur au centre de la table. Déterminez un premier joueur au hasard 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 2 Factions différentes.

Bases de départ :
une de plus que le nombre de joueurs



Pioche et main
du joueur A



Mélanges ensuite toutes les cartes Base. Piochez 1 Base de plus que le nombre de joueurs (par exemple, piochez 4 Bases pour une partie à 3 joueurs). Placez ces Bases face visible au centre de la table.

Chaque joueur pioche ensuite 5 cartes dans son paquet : elles forment sa main de départ. Si un joueur n'a aucun Personnage parmi ces 5 cartes, il peut les dévoiler aux autres joueurs, piocher 5 nouvelles cartes, puis mélanger son ancienne main à sa pioche. Il doit conserver cette seconde main de départ, peu importe son contenu.

Le dernier joueur à avoir lu un comics Marvel commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



Pioche de cartes Base



Pioche et main
du joueur C
(illustrées face visible)



Pioche et main
du joueur B



Tour de jeu

1. Début de tour

Certains effets se déclenchent « au début de votre tour ». Lors de cette phase, ils se déclenchent tous, pas seulement le premier. Tous les effets qui durent jusqu'au début de votre tour prennent fin avant que les effets survenant au début de celui-ci ne se déclenchent. Le joueur actif décide de leur ordre de résolution.

2. Jouer des cartes

C'est là que vous jouez vos cartes. Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 Personnage, 1 Action, ou les deux. Vous pouvez également ne jouer aucune carte. De plus, plusieurs de vos cartes en jeu disposent d'effets pouvant être activés lors de cette phase. Tout cela peut être réalisé dans l'ordre de votre choix.

Personnages

Pour jouer un Personnage, choisissez une Base et placez la carte Personnage sur le côté de la Base qui vous fait face. Appliquez ensuite l'effet de la carte. La fonction principale d'un Personnage est d'ajouter sa Force au total de Force de son contrôleur sur la Base.

Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte, puis lisez et appliquez son effet. S'il s'agit d'un Modificateur, la carte est attachée à une Base ou à un Personnage et le demeure. Sinon, elle est défaussée après avoir été résolue.

Effets

Chaque groupe d'instructions présent sur une carte est appelé « effet ». La plupart des cartes disposent d'un seul effet, mais certaines en ont plusieurs. Il existe différents types d'effets :

À moins d'être associé à l'un des types ci-dessous, il s'agit d'un effet **sans timing** et celui-ci est immédiatement résolu lorsque la carte est jouée (mais pas après qu'elle ait été déplacée).

Permanent : Les effets Permanent sont actifs en continu tant que leurs conditions sont satisfaites (ce qui peut débiter lorsque la carte est jouée OU suite à un déclencheur particulier).

Spécial : Les effets Spécial sont résolus à des moments spécifiques, détaillés sur leur carte (voir page 10).

Talent : Un Talent peut être activé une seule fois à chacun de vos tours, uniquement lors de la phase 2 « Jouer des cartes ».

3. Conquête

Une fois toutes vos cartes jouées, vérifiez si une ou plusieurs Bases peuvent être conquises. Si une Base est conquise, vous devez procéder à son décompte (voir pages 6-7).

4. Piocher 2 cartes

Ça ne peut pas être plus clair : vous piochez 2 cartes.

Si votre main est vide à un autre moment de la partie, vous ne piochez pas automatiquement : vous devez attendre cette phase de votre tour. À tout moment, si vous devez piocher, révéler, chercher ou consulter une carte de votre pioche mais que celle-ci est vide, mélangez votre défausse et placez-la face cachée sur la table : c'est votre nouvelle pioche ! Vous pouvez désormais commencer ou continuer à piocher, révéler, chercher ou consulter.

Après cette phase, le nombre maximal de cartes autorisées en main est de 10 : si vous en avez plus, défaussez les cartes de votre choix pour n'en conserver que 10. Si votre main contient plus de 10 cartes à un autre moment de la partie, aucun souci : attendez cette phase pour les défausser.

5. Fin de tour

Comme pour le début, il y a une phase pour la fin du tour. Tous les effets survenant à la fin du tour sont résolus à ce moment-là. Les effets se produisant immédiatement (comme détruire un Personnage ou piocher 1 carte) sont résolus en premier et, s'il y en a plusieurs, le joueur actif décide de leur ordre de résolution. Ensuite, tous les effets se terminant à la fin du tour (comme « sa Force est augmentée de 1 jusqu'à la fin du tour ») expirent en même temps.

Vérifiez enfin si un joueur a 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, consultez « Revendiquer la victoire » (page 7). Sinon, le tour est terminé et c'est au joueur à votre gauche de se lancer.



Résolution des cartes et des effets

Il n'est pas toujours simple de décider de l'ordre et de l'enchaînement des différentes opérations. Si vous jouez une Action alors qu'une carte en jeu indique « Lorsqu'un joueur joue une Action... », résolvez-vous votre Action en premier, ou la suspendez-vous pour résoudre la carte en jeu en premier ? Mettons tout cela au clair.

L'effet sans timing d'une carte venant d'être jouée est résolu avant l'effet de n'importe quelle autre carte.

Les différentes parties d'un effet doivent être résolues dans l'ordre indiqué sur la carte.

- Si les effets sont explicitement dépendants (exemple : « Faites X pour faire Y » ou « Vous pouvez faire X. Si vous le faites, faites Y ») : si X n'est pas totalement résolu, quelle qu'en soit la raison, Y n'est pas résolu. (Par exemple, si vous choisissez *Hawkeye* sur la *Tour des Avengers* comme cible de votre *Onde Sonique*, vous ne gagnez pas 1 PV car *Hawkeye* n'est pas détruit.)
- Si les effets sont explicitement indépendants (exemple : « Faites X, puis faites Y » ou « Faites X. Faites Y ») : les effets ultérieurs sont résolus même si les précédents ne l'ont pas été. (Par exemple, si vous jouez *Technologie Modulaire* et que vous n'avez aucun Modificateur en jeu, vous pouvez quand même jouer une Action supplémentaire.)

Une fois qu'un effet a été résolu, tous les effets déclenchés par celui-ci sont résolus. Après avoir joué une carte, tous les effets déclenchés par le fait de jouer une carte sont résolus, ainsi que ceux déclenchés par leur éventuel effet sans timing. Si plus d'un effet est déclenché, voir « Moi d'abord ! » (page 6) pour définir leur ordre de résolution.

Pour qu'un effet soit résolu en réponse à un déclencheur, il faut que sa carte soit en jeu lorsque ce déclencheur survient. (Par exemple, si vous utilisez *Nick Fury* pour jouer *Maria Hill*, la Force de cette dernière n'est pas augmentée de 1 pour la mise en jeu de Fury.) Il faut également qu'elle soit en jeu à la fin de l'événement déclenché, sauf s'il a conduit la carte à sortir du jeu. (Si vous utilisez l'effet de *Crâne Rouge* sur lui-même, vous piochez quand même des cartes.)

Si une carte (A) conduit une autre carte (B) à être jouée immédiatement, la résolution de B a préséance sur celle de A qui est suspendue jusqu'à la fin de la résolution de B. Si la carte n'est pas attachée à une autre carte (Base ou Personnage), elle est défaussée après qu'elle et toutes les cartes qu'elle a déclenchées ont été résolues.

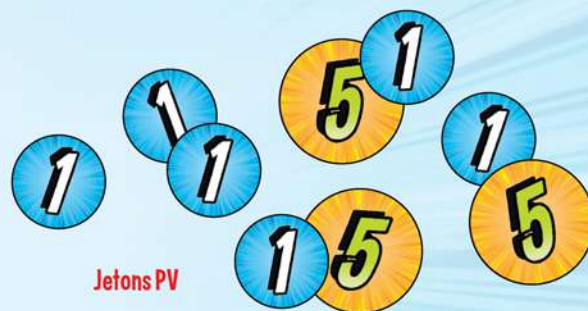
La Conquête

Tout Personnage présent sur une Base ajoute sa Force au total de Force sur la Base. Lors de la phase « Conquête », si la somme des Forces sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de cette Base (voir page 3), la Base est conquise. Si plusieurs Bases sont conquises lors d'un même tour, le joueur actif décide de l'ordre dans lequel les Conquêtes sont résolues.

Une fois qu'une Base a été choisie pour être décomptée, les effets « **Avant la Conquête** » sont déclenchés et résolus.

Une fois que la Conquête d'une Base est déclenchée, rien ne peut l'arrêter. Même si le total de Force devient inférieur à la Résistance de la Base, le décompte se poursuit.

Par exemple, avant la Conquête d'une Base, un joueur joue *Morsure de la Veuve* pour diminuer de 1 la Force des Personnages de tous les autres joueurs présents sur la Base. Même si le total de Force devient alors inférieur à la Résistance de la Base, son décompte a tout de même lieu.



Moi d'abord !

Pendant la Conquête d'une Base, résolvez les effets comme lors d'une réponse à n'importe quel déclencheur : vous résolvez en premier les effets des cartes en jeu n'indiquant pas « peut » ou indiquant « chaque joueur peut ». Ces effets sont obligatoires. Ils sont résolus dans l'ordre déterminé par le joueur actif.

Résolvez ensuite les effets optionnels, ce qui inclut les cartes en jeu indiquant qu'un joueur « peut » faire quelque chose ainsi que tous les effets Spécial en main. Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser un effet optionnel, alors chacun, dans le sens horaire en commençant par le joueur actif, peut utiliser un tel effet (en jeu ou dans sa main) ou passer. Cela s'arrête quand les joueurs ne veulent plus utiliser ces effets et qu'ils ont tous passé à la suite. Vous pouvez utiliser un effet à chaque fois que c'est votre tour de choisir, même après avoir passé la ou les fois précédentes.

Si, pendant la résolution des effets optionnels, une carte disposant d'un effet Permanent ou Spécial obligatoire entre en jeu, elle est résolue immédiatement avant de passer au joueur suivant.

Attribution des Points de Victoire

Calculez le total de Force des cartes de chaque joueur. Le joueur ayant le total de Force le plus élevé est le **Vainqueur**, le deuxième joueur le plus puissant est le **Deuxième** et le troisième joueur, logiquement, le **Troisième** ! Ils reçoivent respectivement les Points de Victoire indiqués par le premier, le deuxième et le troisième chiffre (de gauche à droite) au centre de la carte.

Tout joueur ayant un total de Force inférieur au Troisième ne gagne rien. S'il y a moins de trois 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 se déclenchant « **Lors de la Conquête** » d'une Base peuvent influencer sur l'attribution des PV (exemple : *Présage de Malheur*). **Vous devez avoir au minimum un Personnage ou une Force de 1** sur la Base pour gagner des Points de Victoire. Un Personnage de Force 0 peut gagner des PV si zéro est le troisième total de Force le plus élevé.

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, trois joueurs se disputent une Base : ils ont des Forces de 10, 10 et 5 au moment du décompte. Les deux joueurs ayant une Force de 10 sont Vainqueurs et le joueur ayant une Force de 5 se retrouve Troisième (et non pas Deuxième). De même, si deux joueurs se disputent la place de Deuxième, alors aucun joueur ne sera Troisième. Dur.

Lorsque la Conquête d'une Base déclenche des effets qui concernent plusieurs joueurs à égalité, chacun de ces joueurs peut les utiliser, en commençant par le joueur actif, puis dans le sens horaire. Si l'utiliser deux fois n'a pas de sens, seul le premier joueur en bénéficie.

Retour au bercail

Après l'attribution des Points de Victoire, les joueurs peuvent déclencher des effets « **Après la Conquête** », dans l'ordre décrit dans « *Moi d'abord !* ». Ils sont, si possible, résolus immédiatement, mais peuvent nécessiter d'attendre une condition particulière (exemple : s'ils influent sur la façon dont la prochaine Base est choisie).

Ensuite, toutes les cartes présentes sur la Base sont simultanément défaussées (et non pas détruites) dans les défausses de leurs propriétaires : cela peut déclencher certains effets.

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 a été conquise ce tour-ci et procédez de même si c'est le cas.

Décompte d'une Base

1. Vérifiez si une ou plusieurs Bases sont conquises.
Si ce n'est pas le cas, passez à la phase « Piocher 2 cartes ».
2. Le joueur actif désigne l'une des Bases conquises.
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 et/ou invoquer des effets « **Après la Conquête** », qui peuvent influencer sur 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 de Force devient inférieur à la Résistance de la Base une fois conquise, le décompte se poursuit.

Revendiquer la victoire

À la fin d'un tour, si un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 15 PV, le joueur avec le plus de Points de Victoire l'emporte ! En cas d'égalité, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur prenne l'avantage. On ne partage pas ! Seules les 2 Factions du gagnant vont fêter leur victoire au vestiaire. Elles sont les meilleures amies du monde... jusqu'au prochain combat !

Même si un joueur atteint le seuil de PV nécessaires pour l'emporter, vous devez poursuivre la partie jusqu'à la fin du tour, sauf si tous les joueurs s'accordent sur le fait qu'il n'y a plus aucune chance d'empêcher sa victoire.



Nouvelle terminologie

Même si *Smash Up : Marvel* se joue avec les mêmes règles que les autres jeux *Smash Up*, quelques différences sémantiques ont été introduites. Voici ce qui change :

Personnage

Le terme « Personnage » est le synonyme exact de « Créature », utilisé dans les autres jeux. Toute référence aux Personnages dans *Smash Up : Marvel* inclut les Créatures des autres jeux, et réciproquement.

Modificateur

Une carte indiquant « Modificateur de Base/Personnage » est identique aux cartes indiquant « Attachez : Base/Créature » des autres jeux. Toute référence aux Modificateurs dans *Smash Up : Marvel* inclut les cartes attachées des autres jeux, et réciproquement.

Déplacer

Dans les autres jeux, deux termes sont utilisés : « Déplacer » lorsqu'une Créature change de Base, et « Transférer » lorsqu'une Action change la carte à laquelle elle est attachée. Dans *Smash Up : Marvel*, « Déplacer » est utilisé indifféremment pour les Personnages et les Modificateurs.



Termes et restrictions

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.

À votre tour : Pendant la phase « Jouer des cartes » de votre tour. Vous ne pouvez résoudre l'effet qu'une seule fois par tour, à moins que cela ne soit clairement spécifié.

Affectée : Une carte est affectée quand elle est déplacée, retirée du jeu (c.-à-d. détruite, renvoyée, mélangée ou placée), lorsqu'elle change de Force ou de contrôleur, qu'un Modificateur lui est attaché 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 entièrement résolu avant que Y ne se produise (à moins que X ne soit « la Conquête d'une Base », voir pages 6-7), et que Y est résolu immédiatement après X.

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'avait jouée : la Force des Personnages s'ajoute à votre total de Force, les effets s'appliquent à vos cartes, vous seul pouvez les utiliser, etc. Contrôler un Personnage ne veut pas dire que vous contrôlez les Modificateurs qui lui sont attachés, mais leurs effets s'appliquent normalement. Quand une carte contrôlée quitte le jeu, elle va dans la main, la pioche ou la défausse de son propriétaire, et non du joueur qui la contrôle. « Avoir » une carte ou de la Force sur une Base signifie que vous la contrôlez. « Vos » cartes désignent celles que vous contrôlez.

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 un Personnage ou un Modificateur d'une carte vers une autre, avec toutes les cartes qui lui sont attachées. Déplacer une carte ne veut pas dire la jouer : les effets sans timing (c.-à-d. sans type indiqué) des Personnages ne sont pas déclenchés quand vous déplacez la carte, mais les effets Permanent, Spécial et Talent restent actifs.



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



En jeu : Désigne les cartes qui sont posées sur la table : les Bases actives et toutes les cartes posées dessus. Les cartes en main, celles qui forment les pioches, les défausses, ainsi que celles qui sont mises de côté ou dans la boîte ne sont pas en jeu.



Jouer : Les effets sans timing ne sont déclenchés que lorsque les cartes sont jouées : soit comme l'une des cartes jouées gratuitement lors de la phase « Jouer des cartes » de votre tour, 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 déclenchés.



Modificateur : Une Action qui est attachée à une carte du type indiqué (exemple : une Base ou un Personnage). Le Modificateur reste attaché à la carte jusqu'à ce que celle-ci quitte le jeu ou que le Modificateur soit déplacé ou retiré du jeu. Le Modificateur est contrôlé par le joueur l'ayant joué, même s'il est attaché à un Personnage contrôlé par un autre joueur. Vous n'avez pas besoin d'avoir un Personnage sur une Base pour y jouer ou utiliser un Modificateur de Base, à moins que cela ne soit clairement spécifié.



Permanent : Les effets Permanent sont actifs pendant tout le temps où la carte est en jeu et/ou ils sont déclenchés à un moment ultérieur tant que la carte est encore en jeu. Ils ne fonctionnent pas depuis la main, la pioche ou la défausse.

Placer : Vous permet des déplacements de cartes non autorisés par les autres termes (« jouer », « déplacer », « renvoyer »), comme prendre une carte depuis une Base pour la placer sous votre pioche, ou depuis votre défausse vers votre main.

Pour : Certaines cartes indiquent « Faites X pour faire Y » (exemple : « Défaussez autant de cartes que la Force d'un Personnage pour détruire ce Personnage »). Avec ces cartes, si le premier effet est irrésolu, quelle qu'en soit la raison (par exemple, vous n'avez pas assez de cartes en main), vous ne pouvez résoudre aucun élément ni de X ni de Y. C'est ainsi.

Propriétaire : Désigne le joueur qui joue la Faction à laquelle appartient la carte.

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



Termes et restrictions (suite)

Spécial : La plupart des effets sont déclenchés lorsque vous jouez une carte, mais un effet Spécial se déclenche 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 de son propriétaire ou dans sa défausse (certaines cartes peuvent donc être jouées pendant le tour des autres joueurs). Si, lors de votre tour, vous utilisez un effet Spécial pour jouer une carte, celle-ci ne compte pas comme l'une des cartes gratuites de votre tour.

Supplémentaire :

Un(e) Personnage/Action supplémentaire ne compte pas dans la limite de 1 carte de chaque type par tour que vous pouvez jouer. Les cartes supplémentaires sont optionnelles.

Vous pouvez toujours jouer une carte supplémentaire immédiatement. Si un effet vous donne une carte supplémentaire pendant la phase « Jouer des cartes », vous pouvez la jouer plus tard lors de cette phase, à moins qu'elle fasse référence à une carte précise (exemple : une carte révélée au sommet de votre pioche), qu'elle soit octroyée par un effet Spécial, ou que le reste de l'effet dépende du fait de jouer cette carte (exemple : augmenter de 1 la Force du Personnage supplémentaire). Une carte supplémentaire répondant à une contrainte (exemple : un Personnage de Force 2 ou moins) n'est pas une carte précise et peut être jouée plus tard.

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



Clarifications

Agent Coulson, Agent d'Hydra, Base du S.H.I.E.L.D., Base Ichor, Il en Repoussera Deux, Largage de Troupes, Mystério, Première Arrivée, Terrain d'Essai : Bien qu'il y ait des contraintes pour les cartes supplémentaires jouées, vous pouvez choisir de les jouer plus tard lors de la même phase « Jouer des cartes » (elles n'indiquent pas de cartes spécifiques, comme le fait *Flèches d'Hawkeye* par exemple).

America Chavez : Lorsque ce Personnage est déplacé en même temps que d'autres Personnages (exemple : *Atterrissage Héroïque*), sa Force est augmentée de 1 pour chaque autre Personnage déplacé de la même Base, mais pas pour ceux déplacés vers la même Base dans la mesure où il n'était pas encore arrivé sur cette Base.

America Chavez, Blue Marvel, Centre-Ville, Exo-Espace, Intelligence Suprême, Labo de Stark, Le Daily Bugle, Le Triskelion, Maria Hill, Spider-Man : Ces cartes sont résolues chaque fois que leur effet survient, pas seulement une fois par tour.

Arnim Zola : Les Personnages ayant une Force inscrite de 2 ou moins aident cette carte même si des effets font que leur Force actuelle est supérieure.

Baron Strucker, Il en Repoussera Deux : La mention « Après qu'il a été détruit » est déclenchée par le « Détruisez » qui précède. Ainsi, il peut être résolu avant ou après d'autres effets déclenchés par la destruction. *Baron Strucker* peut notamment détruire un *Agent d'Hydra*, jouer ses Personnages supplémentaires et les déplacer sur sa Base.



Baron Zemo, Le Héros du Quartier, Mission de Sauvetage, Sécuriser les Sorties :

Plusieurs autres versions de *Smash Up* disposent de cartes donnant ou reprenant le contrôle des Personnages. C'est pourquoi ces cartes indiquent « la pioche de leur propriétaire » et non pas « votre pioche », au cas où vous contrôleriez des Personnages dont vous n'êtes pas le propriétaire.

Base du S.H.I.E.L.D. : Vous n'avez pas besoin d'avoir quoi que ce soit sur la Base pour utiliser son effet.

Black Mamba, Ulysses Klaw : Arrondissez vos PV à l'inférieur, c'est-à-dire que si vous avez 7 PV, votre Force n'est augmentée que de 1 ou vous ne piochez qu'une carte.

Bottes à Réactions : Lorsque vous utilisez son effet Spécial, vous pouvez déplacer *Iron Man* de ou vers n'importe quelle Base, pas nécessairement la Base conquise.

Bottes à Réactions, Un Grand Pouvoir... ..Implique de Grandes Responsabilités :

Si vous utilisez son effet Spécial, vous ne résolvez pas son effet sans timing.

Captain America, Captain Marvel, Morsure de la Veuve, Travail d'Équipe : Ces cartes affectent uniquement les Personnages en jeu au moment où l'effet est résolu (et non ceux joués ultérieurement), mais leurs effets perdurent même si ces cartes quittent le jeu avant la fin du tour. Le terme « actuellement » aide à ce que cela soit plus clair, mais il n'est pas utilisé sur les cartes similaires dans les autres versions de *Smash Up*.



Captain Marvel :

Sa Force est augmentée de 1 uniquement si elle est déplacée grâce à son Talent, et pas si elle est déplacée grâce à d'autres cartes.

Château Zemo, Manhattan :

Bien qu'il soit indiqué « peut », les effets s'appliquent à plusieurs joueurs et vous devez les considérer comme obligatoires lorsque vous définissez leur ordre de résolution (voir « Moi d'Abord! », page 6). Chaque joueur décide d'utiliser ou non cet effet dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif.

Crâne Rouge : Utiliser ce Talent vous permet de piocher deux cartes, une pour le Talent et une pour l'effet Permanent. *Crâne Rouge* peut se détruire lui-même et néanmoins piocher deux cartes.

Dévotion Fanatique : Cela affecte vos Personnages sur cette Base, qu'ils y soient déjà ou qu'ils y soient joués plus tard. Cela n'affecte plus un Personnage qui est déplacé hors de cette Base. Son effet s'arrête également si cette carte est déplacée ou détruite. Détruire plus d'un Personnage sur cette Base lors d'un même tour ne déclenche pas cet effet à nouveau.

Docteur Octopus : Si son effet conduit la Résistance à être inférieure ou égale au total de Force présent, la Conquête de la Base n'est pas résolue maintenant : il s'agit toujours de la phase « Début de tour », et vous ne procédez au décompte qu'à la phase « Conquête », plus tard dans le tour.



Clarifications (suite)

Docteur Octopus, Domination du Monde, Rediriger la Puissance : Cet effet reste actif jusqu'à son expiration même si la carte à l'origine de l'effet est déplacée ou détruite.

Englué : Cela n'annule pas les effets des autres Modificateurs de Personnage attachés à ce même Personnage.

Flèches d'Hawkeye, La Vue d'en Haut, Préparez-vous au Combat : Si votre pioche est vide avant que vous ne révéliez la moindre carte, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Si votre pioche est épuisée avant que vous ne trouviez la ou les cartes demandées, arrêtez de piocher et résolvez le reste de l'effet.

Hulk Écrase : Si vous détruisez la Base, tous les Modificateurs qui lui sont attachés sont détruits car leur Base quitte le jeu. Cette carte garde les Personnages en jeu sur la nouvelle Base, mais ils ne sont pas rejoués : les Personnages conservent tout Modificateur attaché. Lorsqu'une Base est détruite, elle n'est pas conquise.

Miles Morales : Vous pouvez jouer une, deux ou les trois copies de cette carte sur la même Base conquise, tant que vous avez au moins un Personnage sur cette Base.



Présage de Malheur : Une fois que cette carte est en jeu, elle n'empêche pas les autres joueurs de jouer sur cette Base ou d'y déplacer leurs Personnages.

Pression de Tous les Côtés : Tous les Personnages présents sont pris en compte, pas seulement les vôtres. Si le nombre de Personnages sur la Base change après que le Talent a été utilisé, la réduction n'est pas modifiée.

Savoir Cosmique : Vous pouvez choisir de placer zéro carte sous votre pioche et quand même piocher une carte.

Soutien des Alliés : Vous piochez une carte la première fois que vous jouez cette carte ET une autre après avoir déplacé des Personnages sur sa Base. Déplacer plusieurs Personnages grâce à un même effet (exemple : *Atterrissage Héroïque*) ne vous permet de piocher qu'une seule carte, mais chaque autre effet déplaçant des Personnages vous permet d'en piocher une autre.

Spider-Man : Vous bénéficiez de l'augmentation de Force de 1 même si vous jouez une carte disposant d'un effet Spécial sans l'utiliser (par exemple, en jouant *Miles Morales* normalement).



Règlement des conflits

Il peut arriver que le texte des cartes entre en conflit avec celui des règles. Quand elles se cherchent ainsi des noises, ce sont toujours les cartes qui gagnent. Considérez qu'il est indiqué « à moins que l'inverse ne soit clairement spécifié » à l'encre invisible en dessous de chaque règle de ce livret.

Exception : La Force d'un Personnage et la Résistance d'une Base ne peuvent jamais être inférieures à 0.

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 ou n'est pas résolu. Par exemple, vous pouvez jouer une Action permettant de détruire un Personnage même s'il n'y a pas de Personnage en jeu ou que le Personnage ciblé ne peut pas être détruit.

Vous devez résoudre entièrement l'effet d'une carte, même si cela est négatif pour vous.

Exception : Les Talents, les cartes supplémentaires et les effets indiquant que « vous pouvez » faire quelque chose sont facultatifs.

Si un effet s'applique à « n'importe quel nombre », 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 Personnages ou des Actions supplémentaires en dehors de la phase « Jouer des cartes » de votre tour, vous devez les jouer immédiatement ou y renoncer.

À tout moment, tous les joueurs peuvent consulter leur défausse ainsi que celle des autres joueurs. Si vous prenez une carte dans une défausse, montrez-la à tous les joueurs.

« Un Personnage » ou « une Action » désigne n'importe quel Personnage / Action en jeu, à moins que cela ne soit clairement spécifié.

Exception : « Jouer un Personnage / Action » désigne un Personnage ou une Action de la main du joueur.

Lorsqu'une carte visible des autres joueurs est placée dans une main, une pioche ou une défausse, il s'agit toujours de celles de son propriétaire (c.-à-d. du joueur possédant la pioche de laquelle elle provient), quel que soit le joueur qui l'a jouée ou la contrôle.

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'un Personnage qui n'est pas en jeu est égale au chiffre indiqué sur sa carte, mais une fois qu'il est en jeu, sa Force inclut toutes les modifications qui l'affectent.

« Vous / Votre / Vos » sur une carte Personnage ou Action désigne le joueur qui contrôle la carte. Sur une Base, cela désigne tout joueur évoqué, généralement le joueur actif. « Les autres joueurs » désignent tous les joueurs sauf vous. « Vos » cartes désignent celles que vous contrôlez, que vous en soyez le propriétaire ou non.

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. Si vous « cherchez » une carte dans votre pioche ou « choisissez » une carte dans votre défausse, vous devez révéler la carte choisie. Votre pioche doit toujours être mélangée après avoir été consultée.



Les Factions

Smash Up : *Marvel* contient 8 Factions qui peuvent se combiner en 28 armées différentes. En cumulant toutes les versions de *Smash Up* disponibles, vous pouvez désormais faire s'affronter plus de 3 300 armées. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

Avengers

La Faction Avengers rassemble six puissants héros dont les différentes compétences leur permettent de venir à bout de n'importe quelle situation. Chacun dispose d'une Action-signature qui peut être utilisée par tous et à tout moment, mais qui est optimisée lorsqu'elle est utilisée par son héros d'origine. Bien qu'ils ne soient pas nombreux, leurs diverses façons de parcourir les pioches et de recycler les cartes défaussées leur permettent d'avoir ce qu'il faut au moment où il le faut.

Complexité : Faible



Hydra

Coupez une tête, il en repoussera deux ! Hydra ne redoute pas de perdre ses Personnages, car cela ne fait que les renforcer. Surtout lorsque les ordres viennent d'en haut ! Les Personnages d'Hydra peuvent envahir une Base, et comme ils disposent de plusieurs techniques pour gonfler leurs effectifs, ils ne tarderont pas à se lancer dans de nouvelles Conquêtes.

Complexité : Moyenne-Haute



Kree

Les Kree sont une race militariste avancée qui fond sur ses ennemis avec une impitoyable efficacité. Leurs atouts résident dans le maniement des Actions supplémentaires, le gain de Force et la pioche des cartes. Très versatiles, leurs cartes peuvent être déployées pour un avantage à long terme ou pour des combos dévastateurs.

Complexité : Faible-Moyenne



Masters of Evil

Les Masters of Evil cherchent par tous les moyens à contrôler le monde ! En plus des PV remportés lors de la Conquête d'une Base, ils ont développé des méthodes alternatives pour en glaner d'autres sans attendre ! Et plus ils en accumulent, plus ils deviennent forts. Ils sont également très efficaces pour détruire les Personnages, ralentir les autres joueurs et améliorer leurs avantages stratégiques.

Complexité : Haute



S.H.I.E.L.D.

Le S.H.I.E.L.D. surveille attentivement le monde, se tenant prêt à intervenir pour stopper ses ennemis. Ses agents excellent à la fois pour appeler à l'aide des Personnages supplémentaires et pour associer leurs forces. Une planification minutieuse leur permet de jouer leurs cartes dans le bon ordre afin de maximiser leurs atouts.

Complexité : Faible



Sinister Six

Les Sinister Six adorent s'attaquer à la faiblesse. Forts de nombreuses options pour diminuer la Résistance des Bases, ils savent utiliser les plus faibles à leur avantage. Ils disposent de plusieurs Modificateurs de Base et savent les réemployer. Il en va de même pour leurs Personnages. Mais attention, ayant tendance à faciliter la Conquête des Bases, ils se doivent d'être vigilants pour rester les plus puissants lorsque celle-ci est déclenchée.

Complexité : Moyenne-Haute



Spider-Verse

Les héros pendus à leurs toiles débarquent de leurs univers parallèles et font front, ensemble, pour protéger leurs quartiers. Ces spécialistes de la bascule savent faire pencher une Conquête en leur faveur... à condition d'avoir déjà quelqu'un dans la place. Ils sont encore plus redoutables lorsqu'ils unissent leurs forces, le temps d'un tour, histoire de ne plus avoir à se soucier de ce qui se passera lors des prochains tours.

Complexité : Moyenne



Ultimates

Les Ultimates patrouillent l'univers à la recherche des menaces cosmiques. Ils sont très mobiles, et le mouvement les rend encore plus forts. Ils savent également travailler tous ensemble, se disperser puis se retrouver pour former une équipe puissante là où cela peut faire la différence.

Complexité : Faible-Moyenne



Équipe AEG :

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton, Bryan Stout

Responsable marketing : Todd Rowland

Direction des tests : Bryan Stout

Équipe The Op :

Développement : Sean "Fletch" Fletcher

*Chefs de produit :
Michael Burkeen, Bridgette Reuther*

Graphisme : Rick Hutchinson

Illustration de la boîte : David Nakayama

Direction artistique : Adam Sblendorio

Un grand merci à Brian Ng de Marvel

.....

Testeurs AEG : Caiden Abel, Wesley Anderson, Nyk Andrusiak, Michael Judah Benning, Rebecca Betterton, Nicolas Bongiu, Connor Brown, Dave Bunce, Marina Carrillo, Lara Carrion, Pablo Cerda, Chet Chamberlain, Debra Coleman, Zachary Coleman, Joschka Cors, Eric Crookshank, Tori Crookshank, Mike Czerniewski, Bryan Daly, Drew Darling, Drew Darling, David de la Asuncion, Carlos de la Cruz, Irene de la Cruz, Grata de Utrill, Mari Elena Doukaki, Adam Dupuis, Adam East, Jewel East, Seth East, Luke Edwards, Jannis Eisenmenger, Mark Fehr, Jared Frail, BriAnne Friesen, Andrew Gerber, Evan Giesbrecht, Mike Giesbrecht, Daniel Glassey, Eric Glassey, Andraž Gorišek, Žan Gosten nik, Rebecca Gray, Oscar Guasch, Michael Gysin, Maurice Haedrich, Justin Harrell, Dean Harris, Jessica Harrison, Tim Harrison, Tim Helms, Amanda Jones, Andrew Kiser, Matt Kiser, Arielle Knoble, Jan Kotnik, Urban Kotnik, Mark Kozamernik, Anne Kuhns, Mark Kuhns, Garrett Lapham, Pablo Lopez, Jessica Lopez, Zach Lyons, Sam Martin, Cullen McComb, Daniel McKnight, Karen McKnight, Pete Miller, Brian Moats, Sean Mullee, Christopher Mullins, Stephen Myers, Duc-Man Nguyen, Le-Thi Nguyen, Kyle Noel, Derek Nordling, Stephanie Nordling, Amanda O'Brien, Liam O'Brien, Ian Oddo, Gerrit Oestreich, Jason Olsan, Mihael Pa nik, Brittany Payne, Robert Payne, Katie Pierce, Lane Pierce, Laura Pierce, Logan Pierce, Rick Pongonis, Justin Porter, Jim Price, Mihailis Raftopoulos, Kristi Reeves, Ariana Reinke, Criso Renovell, Stacey Richards, Cassandra Sardeson, Julia Schecker, Michael Schneider, Alyssa Schuette, Gerhardt Schuette, Stephen Shay, Alec Slovenec, Jan Šrajner, Jason Steed, Sandra Steed, Sergio Tatay, Floyd Taylor, Amy Telder, Mike Telder, Manolis Trachiotis, Selina Tran, Jonathan Tyler, Alejandro Valderrama, Francisco Valderrama, Fabien Vannier, Nate Werner, Shawn Williams, Andrew Willis, Anna Wray, Landon Wray, Robert Zollo

Testeurs The Op : Samantha Barlin, Emily Barnes, Keil Brendel, Darren Donahue, Peter Duran, Tyler Hargrove, Wynona Hendrickson, Nick Leslie, Katie Lowther, Kami Mandell, Paul May, Erica Muñoz, David Nevin, Michelle Quillen, Nick Rehagen, Juan Romero, Jason Rosenberg, Stephanie Schossow-Smith, Tony Serebriany, Mark Soraci, Pam Weirich

.....

Pense-bête

Mise en place

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

À votre tour

1. Appliquez les effets de début de tour.
2. Jouez au maximum 1 Personnage 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

Après avoir joué vos cartes, si le total de Force sur une Base est égal ou supérieur à sa Résistance, la Base est conquise.

Le joueur totalisant la plus grande Force grâce à ses Personnages est déclaré Vainqueur : il marque les points de la première place (à gauche sur la carte Base). Le Deuxième gagne les points inscrits au centre. Le Troisième se contente des points de droite. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent chacun tous les points de la place convoitée.

Résolvez l'effet de la Base, défaussez-la ainsi que les cartes qui lui sont 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 alors 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 entièrement un effet, même si cela est négatif pour vous. Si une carte indique que « vous pouvez » faire quelque chose, vous choisissez de le faire ou non.

Si un effet s'applique à « n'importe quel nombre », 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.



© MARVEL.

The Op et USAOPOLY sont des marques déposées de USAopoly, Inc.

© 2020 USAopoly, Inc. Tous droits réservés.

Développé et fabriqué par USAopoly, Inc.

5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008

© 2020 Alderac Entertainment Group, Inc. Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques associées sont ™, ® et © Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2021 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Mécanique de *Smash Up* conçue par Paul Peterson, utilisée sous licence par Alderac Entertainment Group, Inc.

FABRIQUÉ EN CHINE. Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.