

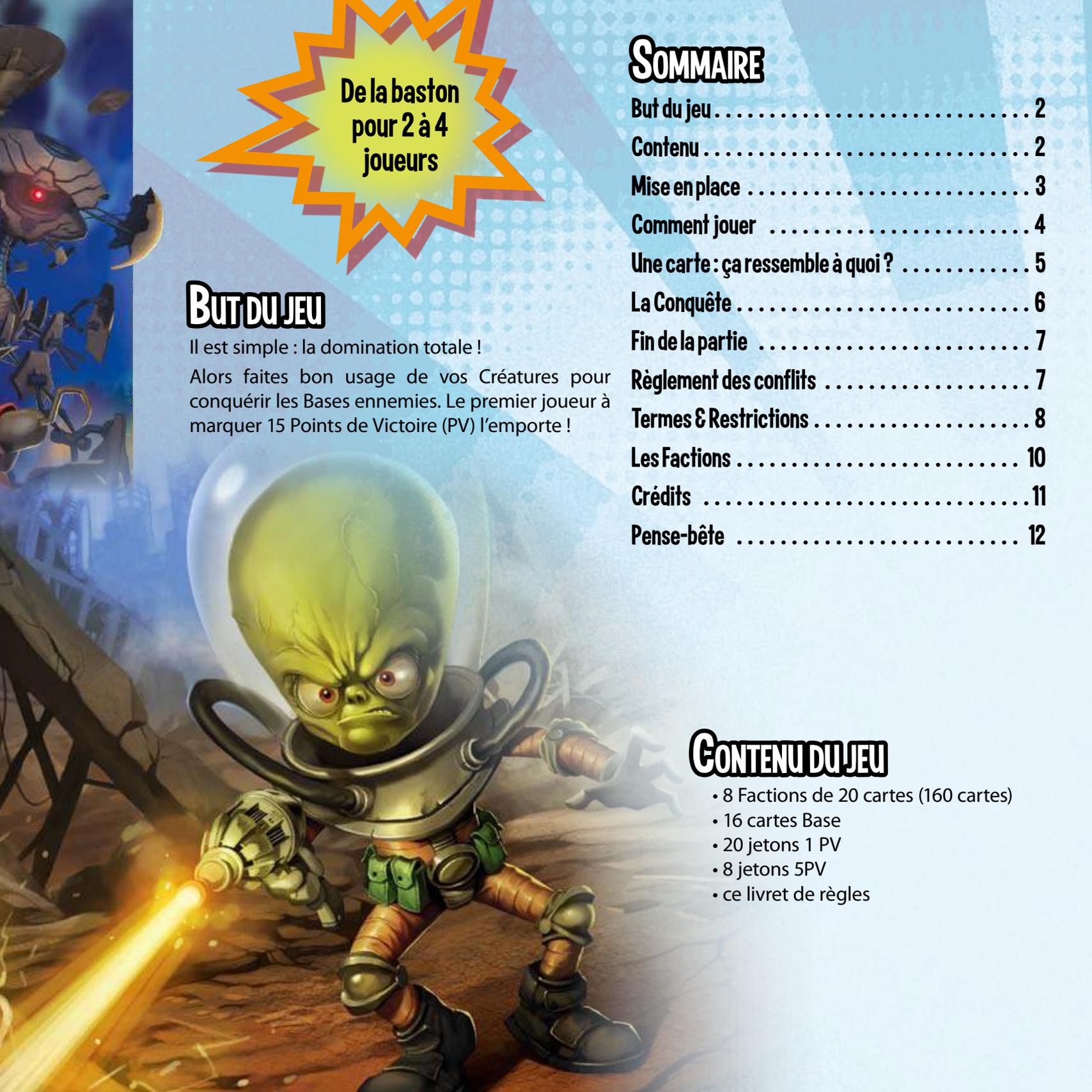


2-4
12+
45 mn

Paul Peterson
SMASH UP™

RÈGLES DU JEU





De la baston
pour 2 à 4
joueurs

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 !

SOMMAIRE

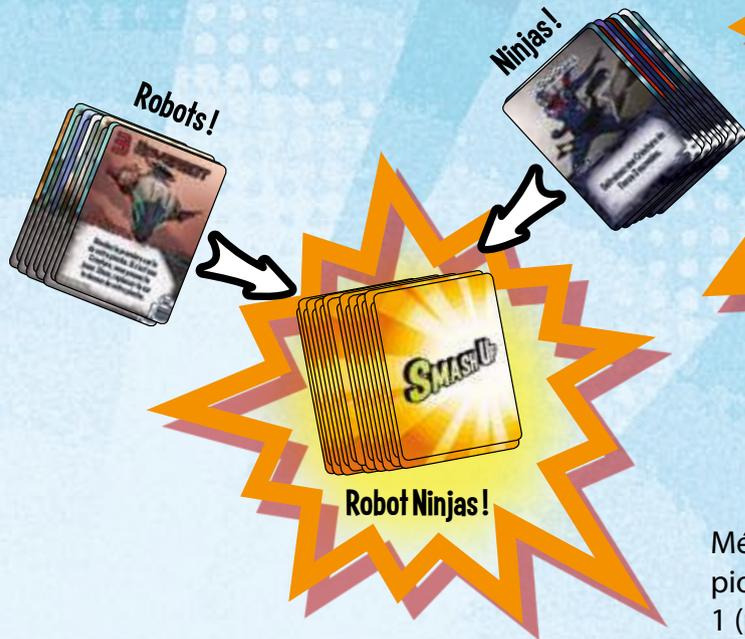
But du jeu	2
Contenu	2
Mise en place	3
Comment jouer	4
Une carte : ça ressemble à quoi ?	5
La Conquête	6
Fin de la partie	7
Règlement des conflits	7
Termes & Restrictions	8
Les Factions	10
Crédits	11
Pense-bête	12

CONTENU DU JEU

- 8 Factions de 20 cartes (160 cartes)
- 16 cartes Base
- 20 jetons 1 PV
- 8 jetons 5PV
- ce livret de règles

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 Smash Up, 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 formalité pour choisir vos Factions, voici comment procéder :

Placez chaque Faction au centre de la table. Déterminez aléatoirement un premier joueur qui va choisir 1 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 2 Factions différentes.

Mélangez toutes les cartes Base et formez une pioche face cachée. Piochez 1 Base par joueur plus 1 (par exemple, piochez 4 Bases pour une partie à 3 joueurs). Placez ces Bases face visible au centre de la table.

Chaque joueur pioche enfin 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 !



COMMENT JOUER

À votre tour suivez ces étapes :

1. Début de Tour

Certaines capacités ou pouvoirs 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 (voir pages 8-9).

Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte puis lisez et appliquez son effet. Défaussez ensuite la carte (sauf si elle a un effet Permanent).

3. Conquête

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

Vérifiez enfin si un joueur a 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, la partie est finie, rendez-vous en page 7.

4. Piocher 2 Cartes

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

À tout moment, si vous devez piocher ou révéler 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 !

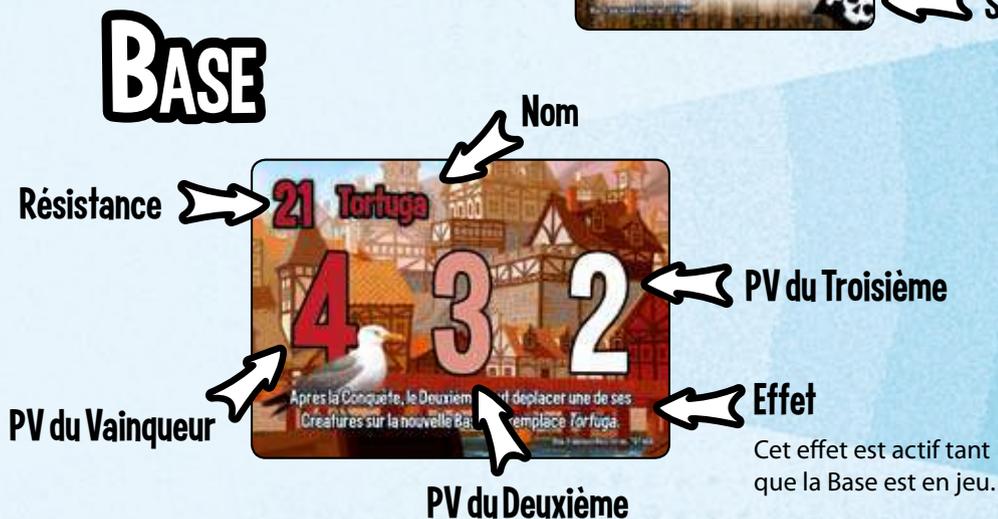
5. Fin de Tour

Tous les effets qui ont lieu à la fin du tour sont résolus maintenant. Passez ensuite 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 spécifie "Jouez".
Donc, quand une Créature se déplace ou est renvoyée, elle ne déclenche pas son effet.

UNE CARTE: ÇA RESSEMBLE À QUOI ?



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, elle 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. Désignez la Base conquise.
2. Chaque joueur peut déclencher des effets "Avant la Conquête".
3. Attribuez les PV.

Jusqu'au bout

Même si le total des Forces devient inférieur à la Résistance de la Base, le décompte se poursuit.

Par exemple, le joueur Pirate se rend compte qu'il va se retrouver deuxième dans l'Oasis Luxuriant et qu'il ne va donc gagner aucun point (0 PV). Il joue sa carte "Toutes Voiles Dehors" dont l'effet permet de déplacer toutes ses Créatures vers une autre Base. La Force totale devient inférieure à 12 mais la Conquête étant commencé, le décompte a tout de même lieu.

Moi d'abord!

Si plusieurs joueurs veulent utiliser des effets 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** : il reçoit les Points de Victoire indiqués

sur la gauche de la carte Base.

Le deuxième joueur le plus puissant est le **Deuxième** : il reçoit les PV indiqués au centre de la carte. Le troisième joueur est logiquement le **Troisième** et ne gagne que quelques PV de consolation, indiqués sur la droite de la carte. Vous devez avoir au minimum 1 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 pouvoirs 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, s'il en reste.

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 (par exemple, le Dojo Ninja), ils 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 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 cette victoire au vestiaire, elles sont les meilleurs amis du monde... jusqu'au prochain combat !

RÈGLEMENT DES CONFLITS

Il peut arriver que le texte des cartes rentre 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.

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 Spécial 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 défaussée, elle est placée dans la défausse de son propriétaire, peu importe qui l'a jouée ou la contrôle à ce moment.

À tout moment, tous les joueurs peuvent consulter leur défausse ainsi que celles des autres joueurs. Et bien sûr, les fans de zombies, s'ils jouent intelligemment, passeront leur temps à fouiller la vôtre en quête de chair presque fraîche.



TERMES & RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.

Affectée : Une carte est affectée quand elle est déplacée, renvoyée, détruite ou qu'une autre carte lui est attachée.

Attachez : 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.



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.



Détruire : Quand un effet vous demande de détruire une autre carte, placez la carte détruite dans la défausse de son propriétaire, peu importe le joueur la jouant ou la contrôlant.

Jouer : Les pouvoirs 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.

Attention : Même si "Détruire" et "Défausser" produisent le même résultat, il ne s'agit pas du même effet.

Défausser : Lorsqu'une carte est défaussée, elle est placée dans la défausse de son propriétaire, peu importe le joueur la jouant ou la contrôlant.



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



"Avant la Conquête" signifie que l'effet s'applique au moment où la Conquête est déclenchée, avant l'attribution des Points de Victoire.

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 supplémentaire vous autorise à jouer une carte de plus de ce type pendant le tour où elle est jouée. Vous n'êtes pas obligé de jouer la carte supplémentaire immédiatement, sauf si elle a été obtenue grâce à un effet Spécial.



Renvoyer : Cela signifie que la carte retourne d'où elle vient (généralement dans la main de son propriétaire). Si une carte présente dans 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 certains effets "Spécial" sont déclenchés à d'autres moments du jeu. Le texte de la carte précise quand ces effets peuvent être utilisés, que la carte soit déjà en jeu ou dans la main de son propriétaire (certaines cartes peuvent donc être jouées pendant le tour des autres joueurs). Lors de la Conquête d'une Base, toute carte dans votre main ou en jeu (sur la Base conquise ou sur une autre Base) ayant un effet "Spécial" applicable peut être activée ou jouée. 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.



LES FACTIONS

Cette boîte de base de Smash Up contient 8 Factions qui peuvent se combiner pour former 28 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.

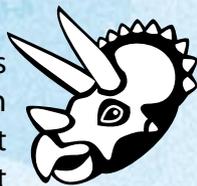
Aliens

Les Aliens adorent débarquer quelque part et tout détruire juste pour le plaisir de taquiner, contrarier et excéder les autres joueurs. Entre renvoyer des Créatures dans les mains de leurs propriétaires et remplacer les Bases en jeu, les Aliens sont là pour s'éclater... au détriment de la planète.



Dinosaures

S'il y a bien une chose que les Dinos savent faire c'est... en fait, avec un cerveau de cette taille, ils ne savent pas faire grand-chose. Mais ils sont énormes. Et – pauvre de nous – quelqu'un leur a donné des lasers !



Ninjas

Si vous arrivez à en voir un, c'est que vous êtes bientôt mort (et si vous le voyez toujours alors que vous êtes mort, avancez à la section Zombies). Je ne vais pas vous révéler tous leurs secrets mais généralement ils se faufilent, agissent vite et frappent à la dernière seconde.

Soyez sur vos gardes.



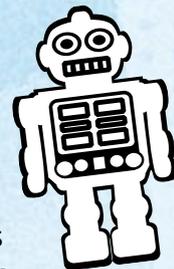
Pirates

Savez-vous ce qui est encore mieux que de voguer sur les sept mers ? Voguer où ça vous chante. C'est le crédo des Pirates. Ils jettent l'ancre dans tous les ports et repartent aussitôt après avoir tout pillé... Plaignez-vous et vous finirez sur la planche.



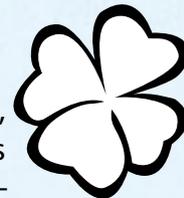
Robots

Les plus grands industriels ont construit des robots, puis les Robots ont pris le pouvoir et en ont profité pour s'améliorer. Maintenant, ils fabriquent à la chaîne des petits robots ultraspécialisés qui ravagent les rangs ennemis. Ah, oui, j'oubliais, ils en produisent aussi des gigantesques.



Petit Peuple

Voler des trucs, bloquer des machins, activer des bidules, cacher vos clés le matin, collectionner vos sous-vêtements... depuis des années, vous les considérez comme de la vermine. Eux se voient comme des verminicides !



Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer des Ninjas ? Pas de problème ! Combinez deux boîtes de Smash Up 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.

Sorciers

Abracadabra ! En un coup de baguette ils invoquent tout et n'importe quoi et font sortir des trucs de leurs chapeaux ! Alors, gardez un œil sur leurs mains... ou sur leurs chapeaux... ou sur l'immense portail interdimensionnel qui vient juste de s'ouvrir dans votre salon.



Zombies

"Ils arrivent". C'est dur de tuer un zombie pour de bon. Ils n'arrêtent pas de revenir et parfois c'est une horde qui déferle sur vous. Renvoyer un zombie dans sa défécasse, ça n'est pas lui dire "Adieu" mais seulement "À plus tard".



CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Co-auteurs : Edward Bolme, Murray Chu, Todd Rowland, Mark Wootton

Développement : Todd Rowland, Mark Wootton

Direction artistique : Todd Rowland

Illustration de la boîte : Conceptopolis

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Jeff Quick

Édition : Edward Bolme

Relecture : Murray Chu, John-Paul Cheyne, Jeremy Holcomb, Bryan Reese

Mise en page : Kalissa Fitzgerald, Todd Rowland

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Illustrations : Dave Allsop, Bruno Balixa, Carmen Cianelli, Conceptopolis, Crut, Saliym McCullin, Pierre Ravaneau, Isuardi Therianto, Francisco Rico Torres

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation, relecture : IELLO

Testeurs : Ken Andrews, Jon Angus, Isaac Barry, Janet Bozarth, Amberle Browne, Samantha Browne, Matthew Brubaker, Paul Butler, Gary Campbell, William Collie, Jeff Combos, Adam Conus, Mike Cook, Jason Crognale, Arnold Daly, Colin DeBernardo, Ben Ebell-Solomon, Mark Fortin, Jim Getz, Eric Goodheart, Ken Grazier, Nate Hedrick, Brian Hutcheson, Chris Hyun, Chris Keener, Sean Kelly, Wendy Kelly, Chris Krueger, Greg Krywusha,

Hannah Lodge, Eric Meli, Braden Moulton, Sean Orms, Noel Paterson, Joshua Pavlisko, Leon Phillips, Kyle Pinion, Meredith Quick, Tiffany Rau, Aaron Richardson, Shawn Riley-Rau, Ruben Riordan, Jamie Ross, David Sansfacon, Lee Shelton, Michael Shimek, Matthew Ussary, Eli Vlavisavich, Brad Wells, Chris Wilson, Alyssa Yeager.

Naissances : Eva Fae Peterson, Abigail Kathleen Rowland.

Remerciements : Paul souhaite tout particulièrement remercier sa femme, Kendra, pour son soutien tout au long du projet. AEG remercie toutes les personnes ayant apporté leur contribution à ce jeu, grande ou petite. Todd remercie ses deux garçons, Jackson et Tyler, de lui avoir dit que les Dinos avaient besoin de lasers.

Machins trucs légaux

© 2012 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2012 IELLO pour la version française.

IELLO. 309 BD des Technologies. 54710 Ludres, France.

www.iello.info

Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques et images afférents 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 joueur +1 (5 Bases pour 4 joueurs par exemple).

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 seul 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 pouvoir 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.

Les défausses des joueurs peuvent être consultées à tout moment.