



Paul Peterson
SMASH UP

Smash Up: Le Livret de Règles Exhaustif (pour le moment)



LE LIVRET DE RÈGLES LE MOINS AMUSANT JAMAIS PUBLIÉ

De la baston pour 2 à 4 joueurs de 12 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

Ce merveilleux écrin contient :

- 1 Faction Geeks
- 1 Faction Dream Team
- 4 cartes Base
- des séparateurs de Faction
- environ 16000 cm³ d'espace libre
- ce livret de règles

Un univers en expansion

Depuis son tout premier big-bang, l'univers de Smash Up s'est tellement étendu que la Grosse Boîte pour Geek est devenue trop petite pour l'héberger ! Nous avons donc repensé cette boîte afin de la rendre plus pratique, plus solide, plus rapide et plus grande. Non seulement cette nouvelle boîte peut contenir toutes les cartes, mais en plus, ce livret comporte toutes les règles, enfin toutes celles publiées jusqu'à aujourd'hui, à travers 32 pages des plus pratiques, à défaut d'être vraiment passionnantes.

Comment utiliser ce livret

Si ce sont vos premiers pas dans l'univers de Smash Up, ne vous laissez pas impressionner par cet énorme livret ! Les règles de base sont présentées en pages 3-6 et elles sont résumées en page 31. Utilisez-les pour vos premières parties, en les complétant éventuellement par les règles liées aux extensions que vous utilisez, présentées en pages 7-8.

En cours de partie, vous trouverez des réponses à tous les points de règles dans la section Termes & restrictions, ainsi que dans la section Clarifications, organisées par Faction. Après quelques parties, vous pourrez profiter du chapitre Règles détaillées pour votre plus grand plaisir, et parcourir la Factionpédie et la Table des Factions afin de choisir l'extension sur laquelle vous porterez votre dévolu.

Si vous êtes un joueur chevronné de Smash Up, nous vous recommandons quand même de lire avec attention les règles de base (pages 3-6) et les règles détaillées (pages 12-13), ainsi que tout chapitre vous semblant utile. Nombreux sont les points de règles abordés dans ce livret qui n'ont pas trouvé leur place dans les livrets précédents, vous risquez donc d'apprendre des choses.

SOMMAIRE

But du jeu	2
Contenu du jeu	2
Un univers en expansion.....	2
Comment utiliser ce livret.....	2
Une carte, ça ressemble à quoi ?	3
Et les autres cartes, c'est quoi ?	3
Mise en place	4
Exemple de mise en place.....	4
Engagez-les, qu'ils disaient	4
Comment jouer	5
La Conquête	6
Moi d'abord !	6
Attribuez les Points de Victoire.....	6
Égalité, Fraternité.....	6
Retour au bercail.....	6
Conquérir une Base : comment faire ?	6
Fin de la partie	6
Cartes spéciales, marqueurs et règles.....	7
Marqueurs Force +1.....	7
Pioche Démence	7
Monstres et Trésors	7
Titans.....	8
Actions avec une Force	8
Enterrer	8
Duels	8
Termes et restrictions	9
Règles détaillées des cartes, des effets et autres étrangetés	12
Calculer les valeurs de Résistance ou de Force.....	12
Résoudre les effets des cartes	12
Règlement des conflits & timing	12
Effets multiples	12
Annuler ou prévenir les effets.....	12
Cartes supplémentaires	13
Cartes attachées	13
Effets déclenchés et effets avec un timing	13
Pioches, défausses et recherches.....	13
En jeu et en dehors	13
Point ultime.....	13
Changements de règles et errata.....	14
Nouvelles règles générales.....	14
Ajustement de certaines cartes (par Faction).....	14
Clarifications	16
Créatures, Actions et Titans (par Faction).....	16
Actions et Créatures spéciales (par type).....	24
Bases (par nom)	25
Factionpédie	26
Toujours plus !	30
Pense-bête	31
Crédits	31
Table des Factions.....	32
Factions regroupées par extension.....	32
Extensions regroupées par Faction.....	32
Bases regroupées par extension	32



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

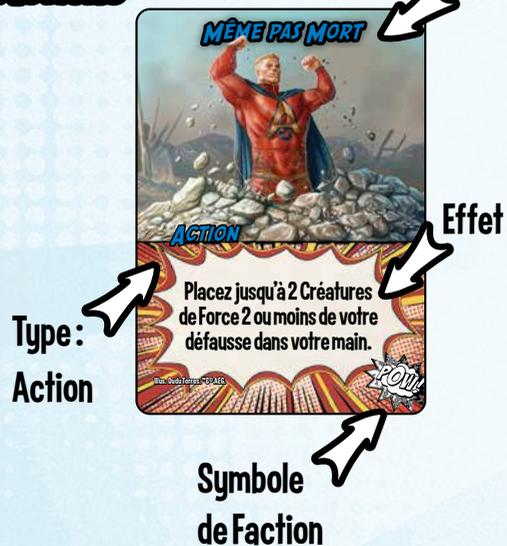
UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

Toutes les boîtes de Smash Up contiennent ces types de cartes.

CRÉATURES



ACTIONS



BASES



Les Bases de Smash Up : Munchkin précisent un nombre de Monstres avant leur effet.

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

ET LES AUTRES CARTES, C'EST QUOI ?

Certaines boîtes contiennent des cartes spécifiques, qui ne sont pas forcément utilisées à chaque partie.

TITAN



DÉMENCE

(de Cthulhu Fhtagn !)



ACTIONS AYANT UNE FORCE

Un chiffre peut être indiqué sur certaines Actions afin de rappeler aux joueurs qu'elles ajoutent de la Force.



TRÉSORS

(de Smash Up : Munchkin)



MONSTRES

(de Smash Up : Munchkin)



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit 2 Factions de 20 cartes et les mélange pour former une pioche de 40 cartes. Dans le cadre du jeu, chaque joueur est considéré comme étant le propriétaire des Factions qu'il choisit. Si vos Factions disposent de Titans, placez-les à proximité de votre pioche (voir page 8).



Ensuite, constituez la pioche Base. Vous n'avez pas besoin de jouer avec toutes les Bases à la fois. Les Bases de chaque extension sont associées aux Factions qu'elle contient, mais si vous mélangez les quelque 120 Bases (ou plus), il y a peu de chance qu'un joueur voit passer les Bases fonctionnant le mieux avec les Factions qu'il joue ! Nous vous recommandons donc de sélectionner uniquement les Bases issues des boîtes correspondant aux Factions choisies. Par exemple, si les Halfelins Maîtres Kung-Fu affrontent les Rockstars Super Combattants et les Grands-Mères Orques, prenez les Bases des boîtes Ces Années-Là, Smash Up : Munchkin, Rois du Japon, Conflit de Générations et mélangez-les pour former la pioche de cartes Base.

Si l'une des extensions utilisées dispose de pioches supplémentaires (ex. : Démence de Cthulhu Fhtagn !, Monstres et Trésors de Munchkin), mélangez ces decks séparément et placez-les à proximité de la zone de jeu. (Bon, d'accord, la pioche Démence n'a pas besoin d'être mélangée.)

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. Ajoutez éventuellement les Monstres indiqués sur chaque Base (voir Monstres et Trésors, page 7).

Chaque joueur pioche ensuite 5 cartes de sa pioche : elles forment sa main de départ. Si un joueur n'a aucune Créature parmi ces 5 cartes, il peut les dévoiler aux autres joueurs, piocher 5 nouvelles cartes, puis mélanger son ancienne main dans sa pioche. Il doit conserver cette deuxième main de départ, peu importe son contenu. Le premier joueur est la dernière personne à avoir été (par ordre de priorité) :

- enlevée par un alien,
- enrôlée de force par un pirate,
- mordue par un vampire,
- brûlée par un dragon,
- embrassée par une princesse,
- rendue folle par Cthulhu,
- attaquée par un ours en peluche, ou
- mangée par un orque.

Si aucun joueur ne remplit l'un de ces critères, débrouillez-vous pour déterminer le joueur qui commencera les hostilités.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE



Les éléments ci-dessous ne sont utilisés que par certaines extensions. Les pioches doivent être accessibles à tous les joueurs. Les Titans sont placés à proximité de la pioche de leurs propriétaires.

Titans



Pioche Démence



Pioche & Défausse Monstres



Pioche & Défausse Trésors



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 au moins 2 Factions par joueur 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.

COMMENT JOUER

1. Début de tour

Certains effets se déclenchent « au début de votre tour » : c'est lors de cette phase qu'ils se déclenchent tous, pas que le premier.

Tout effet prenant fin au début de votre tour prend fin avant que ces effets de début de tour ne se déclenchent.

2. Jouer des cartes

Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 Créature, jouer 1 Action, ou jouer une de chaque... gratuitement ! Vous pouvez jouer vos cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également ne jouer aucune carte. (Pour jouer des Titans, voir page 8.) De plus, plusieurs de vos cartes en jeu disposent d'effets pouvant être activés lors de cette phase (voir « Effets » ci-dessous pour plus de détails).

Créatures

Pour jouer une Créature, choisissez une Base et placez la carte Créature sur le côté de la Base, qui vous fait face. Appliquez ensuite l'effet de la carte (les cartes Spécial ou Talent sont des cas particuliers : voir page 11).

Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte, puis lisez et appliquez son effet. Boom ! Si la carte ne reste pas en jeu (elle n'est ni Attachée à une Base ou à une Créature, ni enterrée), c'est une Action Standard : vous la défaussez après résolution. (Si elle doit être attachée à une Base ou à une Créature, ou enterrée, c'est une Action non standard et vous la laissez où elle est.)

Effets

Les Créatures et les Actions attachées disposent généralement d'effets résolus lors de la phase « Jouer des cartes ». Un effet « Talent » ne peut être utilisé qu'une fois lors de cette phase à chacun de vos tours (voir page 11). Ainsi, « à votre tour » signifie pendant votre phase « Jouer des cartes ».

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.

C'est le seul moment où vous procédez à la Conquête des Bases. Si la Force totale sur une Base atteint ou dépasse sa Résistance à tout autre moment du tour, vous devez attendre la prochaine phase « Conquête » pour procéder à la Conquête.

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 de nouvelles cartes : vous devez attendre cette phase de votre tour pour le faire. Néanmoins, à tout moment, si vous devez piocher, révéler, chercher ou consulter une carte de votre pioche et 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 avoir pioché, 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 (vous risquez de verser une larme pour ces cartes, alors prenez soin de ne pas mouiller celles que vous gardez). 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

Tous les effets qui ont lieu à la fin du tour sont résolus maintenant. Les éléments se *produisant* maintenant (comme détruire une Créature ou piocher une 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 maintenant (comme « sa Force est augmentée de 1 jusqu'à la fin du tour ») expirent tous en même temps.

Enfin, vérifiez si un joueur totalise 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, la partie est finie, rendez-vous en page 6. Sinon, passez la main au joueur à votre gauche : c'est à lui de jouer.

Ordre de résolution des effets

Jouer une carte déclenche ou permet souvent de jouer d'autres cartes. Voici donc un résumé pratique quant à leur ordre de résolution.

1. Résolez les effets de la carte qui vient d'être jouée.
2. Finissez de résoudre les effets des cartes en cours de résolution.
3. Résolez les effets des cartes en jeu déclenchés par cette carte (si plusieurs, le joueur actif décide de l'ordre de résolution).
4. Jouez et résolez les effets des cartes en main déclenchés par cette carte (si plusieurs, résolez-les dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif). Voir « Moi d'abord », page 6.
5. Défaussez la carte jouée à l'étape 1, sauf si elle est attachée à une autre carte.

Certaines cartes interrompent d'autres cartes pendant leur résolution. Si cela se produit, résolez la deuxième carte selon l'ordre ci-dessus, puis poursuivez la résolution de la première carte lorsque le moment sera venu.

LA CONQUÊTE

Les Bases ne sont conquises que lors de cette phase de Conquête, jamais au milieu d'un tour. Si la somme des Forces présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de cette Base (voir page 3), la Base peut être immédiatement 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. Vous ne pouvez pas décider de ne pas conquérir une Base éligible.

Une fois qu'une Base a été choisie pour être décomptée, les joueurs peuvent utiliser leurs effets « avant la Conquête ». Même si le total des Forces devient inférieur à la Résistance de la Base après qu'elle a été désignée, le décompte se poursuit.

Par exemple, la joueuse Pirates réalise qu'elle va être deuxième dans l'*Oasis Luxuriante*. Comme cela rapporte 0 PV, elle joue *Toutes Voiles Dehors* pour déplacer toutes ses Créatures vers une autre Base. Même si la Force totale est maintenant inférieure à la Résistance de la Base (12), la Conquête étant commencée, le décompte a tout de même lieu.

Si une Base quitte le jeu avant que les PV n'aient été attribués (généralement parce qu'elle a été remplacée par une autre Base), arrêtez le décompte immédiatement dans la mesure où la Base conquise a disparu. Évaluez ensuite les Bases présentes sur la table pour voir si certaines sont conquises, ce qui peut concerner la Base placée en remplacement !

Moi d'abord !

Lorsqu'une Base est conquise, plusieurs effets peuvent être déclenchés et certains joueurs peuvent vouloir utiliser des effets « Spécial ». Pour résoudre cela (et tous les événements déclenchés du même type) : Les effets des cartes en jeu sont résolus en premier, dans l'ordre déterminé par le joueur actif. Ensuite, si plusieurs joueurs veulent jouer des effets « Spécial » en même temps, chaque joueur (en commençant par le joueur actif, puis dans le sens horaire) choisit soit de jouer un effet « Spécial », soit de passer. Vous pouvez jouer un effet « Spécial » quand l'option vous est de nouveau présentée, même après avoir passé, sauf une fois que tous les joueurs ont passé à la suite.

Attribuez les Points de Victoire

Calculez le total des Forces des cartes de chaque joueur. Le joueur disposant de la Force totale la plus élevée est le Vainqueur, le deuxième joueur le plus puissant est le Deuxième et le troisième joueur est logiquement le Troisième ! Ils reçoivent respectivement 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 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 Spécial se déclenchant « Lors de la Conquête » d'une Base peuvent affecter l'attribution des PV. Vous devez avoir au minimum une Créature (même si sa Force est de 0) ou une carte vous octroyant une Force d'au moins 1 sur cette Base (même si ce n'est pas une Créature) pour pouvoir gagner des Points de Victoire.

Si des Monstres sont présents sur une Base lors de sa Conquête, voir Partager le butin d'une Base conquise, page 7.

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 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. Ils sont résolus par ordre de priorité : le joueur actif, puis dans le sens horaire. Si résoudre deux fois un même effet n'a pas de sens (ex. : choisir la prochaine Base), 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 le même ordre que « Moi d'abord ! ».

Ensuite, toutes les cartes présentes sur la Base sont défaussées simultanément (les Créatures et Actions normales sont placées dans les défausses de leurs propriétaires, même si elles étaient contrôlées par d'autres joueurs, ou enterrées ; les Monstres et Trésors sont placés dans leurs défausses respectives, et les Titans à côté de la pioche de leurs propriétaires). Les éventuels effets liés à la défausse de cartes sont résolus. Remarque : Être placée dans la défausse après la Conquête et Être détruite sont deux choses différentes, même si dans les deux cas la carte quitte le jeu.

Placez enfin la carte Base conquise dans sa défausse. Remplacez-la par la première carte de la pioche Base, en ajoutant au besoin les Monstres indiqués. 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. Comme la Conquête affecte souvent les autres Bases, vous devez toujours réévaluer la valeur totale de Force de toutes les Bases après avoir terminé la résolution d'une Conquête. Choisir l'ordre de Conquête des Bases peut être une décision très stratégique, parfois plus importante que de choisir un cavalier pour le bal de promo.

Conquérir une Base : comment faire ?

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 l'une des Bases conquises.
3. Chaque joueur peut jouer et/ou utiliser 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 9.
6. Attribuez les récompenses Trésors des éventuels Monstres de la Base.
7. Défaussez toutes les cartes présentes sur la Base.
8. Défaussez la Base conquise.
9. Remplacez-la par une nouvelle Base. Placez les éventuels Monstres nécessaires.
10. Recommencez depuis l'étape 1.
11. Il n'y a pas d'étape 11.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de chaque tour, chaque joueur vérifie son total de PV. Si 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 !

Les parties utilisant les cartes Démence disposent de règles de victoire spéciales, voir page 7.

CARTES SPÉCIALES, MARQUEURS ET RÈGLES

Toutes les boîtes de Smash Up contiennent des Bases, des Créatures et des Actions. Mais certains éléments supplémentaires peuvent être proposés dans certaines extensions.

Marqueurs Force +1

Première apparition dans Monstres Sacrés

Ils améliorent la Force de vos Créatures. Il n'y a pas de jetons dédiés : vos jetons PV deviennent des marqueurs Force +1 lorsqu'ils sont placés sur une carte. S'ils sont dans votre réserve de PV, ce sont juste des PV. Les effets de certaines cartes vous permettent de placer des marqueurs Force +1 sur des cartes, de les transférer d'une carte à une autre ou de les retirer. Lorsqu'une carte quitte le jeu, retirez tous les marqueurs Force +1 qui y sont présents.

Chaque marqueur Force +1 sur une Créature augmente la Force de cette Créature de 1 tant qu'il est présent sur cette Créature. Par exemple, une Créature de Force 2 possédant 3 marqueurs Force +1 est considérée comme une Créature de Force 5. Si un marqueur Force +1 est transféré, son effet ne s'applique plus à la carte sur laquelle il était et affecte désormais la nouvelle carte.

Un marqueur Force +1 affecte la Créature sur laquelle il se trouve, donc si une Créature est protégée de tous les effets, les marqueurs Force +1 ne peuvent être ni placés, ni transférés, ni retirés de cette Créature.

Le fonctionnement des marqueurs Force +1 sur les Titans est détaillé page 8. Les marqueurs Force +1 sur des Actions, des Bases ou des cartes enterrées sont sans effet à moins que cela ne soit explicitement indiqué.

Pioche Démence

Utilisée dans Cthulhu Fhtagn !

Elle se compose de 30 cartes identiques, et vous pouvez donc conserver la pioche Démence, face visible, séparée des autres pioches. Les joueurs ne peuvent jamais piocher de carte Démence ou en renvoyer sans que l'effet d'une carte n'indique explicitement de le faire. Si la pioche Démence est vide, ignorez toute instruction indiquant de piocher une carte Démence jusqu'à ce qu'une ou plusieurs cartes Démence soient renvoyées.

Le contrôleur d'une carte Démence est considéré comme étant également son propriétaire. Lorsqu'une carte Démence quitte le jeu, elle est placée dans la défausse de son propriétaire, et pas dans la pioche Démence. Lorsqu'une carte Démence est renvoyée dans la pioche Démence, le joueur cesse de la contrôler.

Démence et score final

Les cartes Démence vous permettent de piocher des cartes supplémentaires pendant le jeu, mais à la fin de la partie, elles vous font perdre des PV !

À la fin de la partie, lorsqu'un joueur est seul en tête et possède au moins 15 PV, les joueurs décomptent le nombre de cartes Démence dans leur main, leur pioche et leur défausse, ainsi que celles enterrées. Chaque joueur perd 1 PV par groupe de 2 cartes Démence en sa possession. Le joueur ayant le score final le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cartes Démence l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire !

Par exemple, Julien a 15 PV et 5 cartes Démence : il perd donc 2 PV et son score final est de 13 PV.

Marie possède 14 PV et 3 cartes Démence : elle subit une pénalité de -1 PV réduisant son score final à 13 PV. Comme elle a moins de cartes Démence que Julien, elle gagne cette égalité. Cependant, Ludo a cumulé 13 PV, mais aucune carte Démence, et arrache magnifiquement la victoire, reléguant Julien à la dernière place !

Monstres et Trésors

Utilisés dans Smash Up : Munchkin

Les Monstres et les Trésors sont des cartes Créature et Action spéciales. Elles disposent de leurs propres pioches et défausses, accessibles à tous les joueurs. Les joueurs ne peuvent jamais piocher de cartes dans ces pioches, à moins qu'une règle ou l'effet d'une carte ne l'autorise explicitement.

À l'exception des éléments mentionnés ci-dessous, les Monstres sont considérés comme des Créatures normales et les Trésors sont considérés comme des Créatures ou des Actions normales.

Les Monstres et les Trésors n'ont ni propriétaire ni Faction, et les cartes mentionnant le propriétaire d'une carte ne s'appliquent pas aux Monstres et aux Trésors. Lorsqu'un Monstre ou un Trésor quitte le jeu, il est placé dans la défausse correspondante, sauf mention contraire concernant spécifiquement les Monstres et les Trésors.

Les Monstres sont joués directement de la pioche Monstre, et non des mains des joueurs. Ils ne peuvent être joués que lorsqu'un effet indique spécifiquement de jouer un Monstre. Jouer un Monstre ne compte ni dans la limite d'une Créature par tour, ni comme une Créature supplémentaire. Lorsqu'un joueur joue un Monstre, il n'en gagne pas le contrôle, bien que certaines cartes permettent aux joueurs de prendre le contrôle d'un Monstre en jeu.

Les Trésors sont des récompenses spéciales que vous gagnez lorsque vous vainquez des Monstres ou suite aux effets de certaines cartes. Bien qu'ils n'aient ni propriétaire ni Faction, ils disposent d'un contrôleur, comme les autres cartes.

Monstres et Bases

Les Bases dans Smash Up : Munchkin indiquent un nombre de Monstres (voir page 3). Chaque fois qu'une de ces Bases est mise en jeu, piochez le nombre de Monstres indiqué dans la pioche Monstre et placez-les sur la Base. Pour gagner de la place, vous pouvez superposer les cartes Monstre et ne faire apparaître que leur Force et leurs effets. Les Monstres joués sur de nouvelles Bases ne sont pas considérés comme ayant été joués par un joueur. Les effets des Monstres se déclenchent lorsqu'ils sont joués comme n'importe quelle autre Créature.

Les Monstres ne luttent pas pour la Conquête de la Base. Au contraire, leur Force est AJOUTÉE à la Résistance de la Base sur laquelle ils se trouvent, la rendant plus difficile à conquérir. Néanmoins, si un joueur prend le contrôle d'un Monstre, ce dernier arrête de compter dans la Résistance de la Base et se comporte comme une Créature normale de ce joueur.

Récupérer le butin d'un Monstre

Les Monstres indiquent un nombre de Trésors. Si un Monstre est détruit par l'effet d'une carte, le joueur contrôlant cet effet pioche le nombre de Trésors indiqué et les place dans sa main. Un bon gros loot !

Partager le butin d'une Base conquise

Lors de la Conquête d'une Base, après l'attribution des PV, faites la somme des Trésors indiqués sur chaque Monstre encore présent sur cette Base et révélez un même nombre de cartes Trésor. Chacun leur tour, en commençant par le Vainqueur, les joueurs prennent l'une des cartes révélées et l'ajoutent à leur main. Un joueur doit contrôler une Créature sur cette Base ou disposer d'une Force minimum de 1 résultant d'un autre effet pour participer au partage du butin. Tous les joueurs sont concernés, pas uniquement les trois meilleurs.

Le partage débute par le Vainqueur et se poursuit par ordre décroissant de Force sur la Base conquise. Les égalités sont résolues dans le sens horaire en partant du joueur actif. Le partage se poursuit jusqu'à ce que tous les Trésors révélés aient été revendiqués.

Exemple : Une Base est conquise. Les Monstres encore présents possèdent un total de 5 Trésors. Ludo a plusieurs Créatures sur cette Base, alors que Laurène n'a qu'une Créature de Force 0. Les joueurs révèlent un total de 5 cartes Trésor. Ludo, qui a le plus grand total de Force, choisit l'une des cartes. Puis Laurène en choisit une. Ludo choisit ensuite une deuxième carte, etc. Au final, Ludo aura choisi en premier, troisième et cinquième, et Laurène en deuxième et en quatrième. Patrice n'a aucune Créature ni Force sur cette Base et il ne récupère donc aucun des Trésors.

Titans

Utilisés dans *Rois du Japon* et *Kit de Tournoi Titans*

Les Titans sont des cartes totalement différentes des Créatures, des Actions ou des Bases. Entités aussi puissantes qu'incontrôlables, les Titans ne sont ni bons ni mauvais : ils sont juste géniaux. Les Titans commencent la partie à côté de la pioche de leur propriétaire : ils ne sont jamais placés dans sa main, sa pioche ou sa défausse.

Les Titans peuvent être joués sur une Base lorsqu'une carte (ça peut être la carte Titan elle-même) indique que vous pouvez le faire. Jouer un Titan est optionnel. « Au lieu de jouer votre Créature [ou Action] gratuite » signifie à la place de la Créature ou de l'Action gratuite autorisée par votre phase « Jouer des cartes ». Les Titans ne sont pas joués et ne sont pas considérés comme des cartes supplémentaires.

Si vous jouez un Titan, vous le contrôlez même si vous n'êtes pas son propriétaire. Vous ne pouvez pas jouer un Titan si vous contrôlez déjà un Titan en jeu.

Les Titans ne sont pas affectés par les effets ciblant spécifiquement les Créatures ou les Actions. En revanche, les effets ciblant les « cartes » peuvent affecter des Titans et même les faire sortir du jeu (détruire, renvoyer, placer, etc.). Les Titans quittent également le jeu si la Base sur laquelle ils sont quitte le jeu. Lorsqu'un Titan quitte le jeu, quelle qu'en soit la raison, il est replacé à côté de la pioche de son propriétaire : les éventuels marqueurs présents dessus sont défaussés. Les Titans peuvent être joués de nouveau dès qu'une carte l'autorise.

Les Titans n'ont pas de Force, mais leurs effets augmentent la Force totale de leur contrôleur sur la Base sur laquelle ils sont. En plus, si des marqueurs Force +1 sont présents sur un Titan, ils augmentent le total de Force de leur contrôleur sur cette Base.

Choc des Titans

Après avoir joué ou déplacé un Titan sur une Base déjà occupée par un Titan, l'un d'eux doit être retiré du jeu (exception : *Île du Crâne*). Les joueurs contrôlant ces Titans comparent leur total de Force sur cette Base, après avoir résolu leurs effets Permanent (mais pas leur Talent). Le joueur dont le total de Force est le plus faible retire son Titan ; le Titan qui était déjà présent remporte les égalités.

Actions avec une Force

Première apparition dans *Rois du Japon*

Certaines Actions disposent d'une Force innée, et certaines Bases octroient de la Force. Cette Force est prise en compte aussi bien pour la Conquête de la Base que pour l'attribution des PV, même si le joueur n'a aucune Créature sur celle-ci.

Enterrer

Utilisé dans *Vous En Voulez Encore ?*

Bien enterrer : Pour enterrer une carte, placez-la, face cachée, à côté d'une Base, face à vous. Cette carte n'est pas montrée aux autres joueurs, à moins que la carte elle-même indique de l'enterrer. Vous pouvez enterrer une carte uniquement si un effet vous y autorise.

Statut : Une carte enterrée n'est pas affectée par les effets ciblant les Créatures, les Actions ou tout autre type de carte. Elle est néanmoins affectée par les effets ciblant les « cartes ». Une carte enterrée est sous le contrôle du joueur l'ayant enterrée. Son contrôleur est considéré comme étant son propriétaire jusqu'à ce qu'elle soit dévoilée ou défaussée. Les joueurs peuvent à tout moment consulter les cartes enterrées qu'ils contrôlent : ils ne peuvent consulter qu'une carte à la fois et ne peuvent pas les intervertir. Les effets d'une carte enterrée ne peuvent pas être déclenchés tant qu'elle n'est pas dévoilée.

Dévoiler : Chaque joueur peut dévoiler l'une de ses cartes enterrées au début de son tour. Un joueur peut également dévoiler une carte lorsqu'un effet l'y autorise. Lorsqu'une carte enterrée est dévoilée, son contrôleur la joue immédiatement comme une carte supplémentaire. Il l'attache à la même Base, ou à une Créature présente sur cette Base, ou la résout et la défausse, en fonction de l'usage normal de cette carte. Elle est résolue exactement comme si elle venait d'être jouée à partir de la main du joueur. Si les circonstances font que la carte ne peut pas être jouée (ex. : elle ne peut être jouée qu'avant la Conquête de la Base), elle est défaussée à la place. Lorsqu'une carte est dévoilée ou réenterrée (comme les Momies), tout marqueur ou carte qui lui est attaché est préalablement défaussé. Les cartes ne peuvent pas être réenterrées immédiatement après avoir été dévoilées.

Décompte final : Les cartes enterrées n'ont pas de Force intrinsèque et ne participent ni à la Conquête ni au gain d'une Base. Après la Conquête d'une Base ou lorsqu'une Base quitte le jeu, quelle qu'en soit la raison, les cartes enterrées toujours présentes sur cette Base sont placées dans les défausses de leurs propriétaires. La pénalité des cartes Démence enterrées à la fin de la partie est appliquée au score final de son contrôleur.

Cartes enterrées en réponse à l'effet des Pyramides

Cartes enterrées en réponse aux effets des cartes des Anciens Égyptiens

Créature qui vient d'être jouée à Si-Si Corral, lui permettant d'engager en duel une autre Créature sur cette Base

Carte de duel du joueur challenger

Une fois révélées, ces deux cartes seront jouées (si Action) ou renvoyées dans la main (si Créature).

Carte de duel du joueur défié

Duels

Utilisés dans *Vous En Voulez Encore ?*

Généralités : Lorsque deux Créatures se battent en duel, leurs contrôleurs peuvent chacun placer sur la table une carte de leur main, face cachée. Chaque joueur révèle ensuite sa carte (s'il en a placée une), en commençant par le challenger. Si c'est une Action, elle est jouée normalement comme une Action supplémentaire. Sinon, la carte est reprise en main. Une fois les cartes de duel résolues, la Créature ayant la Force la plus élevée l'emporte (en cas d'égalité, les deux camps appliquent tous les effets du duel). Les bénéfices en cas de victoire, ou les dommages en cas de défaite, sont indiqués sur la carte initiant le duel.

Détails : Placer une carte de duel sur la table est optionnel, et la décision d'en placer une est d'abord prise par le challenger.

Vous pouvez placer n'importe quelle carte de votre main pour un duel, y compris des Actions affectant des Créatures extérieures au duel, ou même des Créatures qui seront juste renvoyées dans votre main (ce ne sont que des bluffeurs !).

Tant qu'elles sont face cachée sur la table, les cartes de duel sont considérées comme n'étant ni dans la main, ni dans la pioche, ni dans la défausse, ni en jeu, et elles ne peuvent donc pas être ciblées par n'importe quel effet.

Deux duels ne peuvent pas survenir en même temps : si un effet permettant un duel est déclenché pendant un autre duel, cette partie de l'effet est simplement ignorée.

Une fois les Actions de duel résolues, si les deux Créatures du duel ne sont plus ensemble sur la même Base, le duel est avorté sans être résolu. Toutefois, changer le contrôleur de l'une ou des deux Créatures n'interrompt pas le duel.

Lors d'un duel, aucune autre carte ne peut être jouée ou invoquée, à moins que cela ne soit autorisé par les Actions de duel (ou par les cartes autorisées par ces Actions, etc.) ou déclenché par le duel ou les cartes impliquées dans celui-ci.

Être impliqué dans un duel n'est pas considéré en soi comme affecter une Créature, mais les conséquences du duel peuvent l'affecter.

TERMES ET RESTRICTIONS

Nous nous efforçons de choisir avec soin les mots utilisés dans les règles et les effets de chaque carte : des mots spécifiques ne sont pas synonymes, aussi proches soient-ils. Par exemple, détruire, défausser, déplacer, placer, jouer et renvoyer sont des choses différentes. Cela signifie qu'une carte qui ne peut pas être détruite peut néanmoins être renvoyée ou défaussée. Dans ce chapitre, nous apportons les précisions nécessaires à chacun de ces termes.



Affectée : Une carte est affectée si elle est déplacée ou transférée, retirée du jeu (c.-à-d. détruite, renvoyée, mélangée ou placée), lorsqu'elle change de Force ou de contrôleur, qu'une Action ou un marqueur lui est attaché ou que son effet est annulé. Retirer un marqueur Force +1 d'une carte est considéré comme affecter

la carte à laquelle il est attaché, mais retirer une Action attachée n'est pas considéré comme affecter la carte à laquelle elle était attachée, même si cela conduit à indirectement changer la Force, les effets, etc. de la carte. Le contrôleur de la carte ayant explicitement déclenché l'effet affectant une carte en gagne les bénéfices.

Exception : Si la carte désigne un autre joueur pour effectuer un effet, c'est ce joueur qui en bénéficie.



Affecter 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.



Annuler : Annuler un effet signifie que l'effet ciblé est considéré comme n'ayant jamais existé. Annuler n'inverse pas les conséquences précédentes de l'effet.



lorsque vous appliquez cette règle.)

Exception : « Après la Conquête d'une Base » signifie après l'attribution des PV, et non après qu'une nouvelle Base a été révélée (voir page 6).



Attachements : Tout élément qui est attaché à, ou joué sur, une carte, comme d'autres cartes ou des marqueurs Force +1.



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.



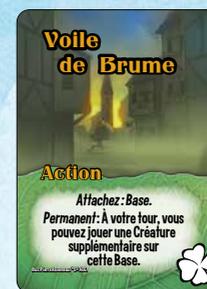
Augmente directement la Force : Une carte augmente directement la Force si elle est du type « la Force est augmentée de N », si elle place ou transfère un marqueur Force +1 ou si elle augmente la Force inscrite sur une carte. Accorder un Talent augmentant la Force (ex. : Suréquipé) ou détruire une carte diminuant la Force (ex. : Pisto-Transformation) ne sont pas des augmentations directes de la Force.



Autres joueurs : Tous les joueurs sauf « vous ».



Avant la Conquête d'une Base : Après qu'une Base a été désignée pour être conquise, mais avant que les PV n'aient été attribués.



À votre tour : Cela signifie pendant la phase « Jouer des cartes » de votre tour. Vous ne pouvez le résoudre qu'une fois par tour, à moins que l'inverse ne soit explicitement indiqué.



Cette : « Cette » fait généralement référence à la carte en elle-même. Si cela fait référence à un autre type de carte (ex. : une Créature indiquant « cette Base »), cela désigne la carte du type indiqué sur laquelle la carte est jouée (et dans ce cas, « cette » n'a aucun sens pour les cartes qui ne sont pas en jeu).



Cette Base : « Cette Base » fait référence à la Base sur laquelle se trouve actuellement la carte ou la Base en elle-même si c'est indiqué sur une Base.



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 va dans la main, la pioche ou la défausse de son propriétaire.



Dans la boîte : Une carte dans la boîte est totalement exclue du jeu. Considérez qu'elle n'existe pas pour toute la durée de la partie.



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



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



Déplacer : Vous permet de déplacer une Créature ou un Titan d'une Base vers une autre, avec tous les marqueurs et toutes les cartes qui lui sont attachés. 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.



Détruire : Vous permet de retirer une carte en jeu et de la placer dans la défausse correspondante.



Effets d'un joueur : Effets des cartes contrôlées par un joueur. Cela inclut les Créatures, les Actions et les Titans, mais pas les cartes qu'un joueur ne contrôle pas, comme les Bases ou les Monstres. Les joueurs n'ont pas d'effets intrinsèques autres que ceux de leurs cartes.



En jeu : Désigne les cartes qui sont posées sur la table : les Bases actives, les cartes attachées à une Base active et celles attachées à une Créature. Les cartes sont en jeu dès qu'elles touchent la table, avant même que leur effet ne soit résolu. Les cartes en main, dans les pioches et les défausses, ou mises de côté ou dans la boîte ne sont pas en jeu.



Et/ou : « X et/ou Y » signifie soit X seul, soit Y seul, soit X et Y.



Fin du tour : La phrase « fin du tour » indique la fin du tour du joueur actif ; « fin de votre tour » indique la fin de votre tour actuel si vous êtes le joueur actif, ou la fin de votre prochain tour si vous ne l'êtes pas.



Force : Si un effet se réfère à la Force d'une Créature en jeu, 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.



Force inscrite : Le chiffre imprimé sur la carte. La Force inscrite est également la Force de départ d'une carte, à moins qu'un effet ne la modifie.



Ignorer un effet (ou une capacité) : Ignorer l'effet (ou la capacité) d'une Base signifie que vous n'appliquez pas les instructions indiquées sur la Base, que vous n'êtes pas sujet à ses restrictions et que vos cartes ne sont jamais affectées ni protégées par cet effet.



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, renvoyées ou transférées ne sont pas jouées : leurs effets ne sont pas activés.



Lors / Lorsque : « Lors de la Conquête » désigne généralement le moment où les PV sont attribués. « Lorsque X » signifie dès que X se produit. Généralement, vous interrompez X au moment le plus pertinent pour que l'effet de la carte indiquant « lorsque » soit résolu. S'il n'y a rien à interrompre, « lorsque X » veut dire « après X » : bravo, vous avez donc découvert une carte sur laquelle nous avons fait une coquille.



Même nom : Un groupe d'une ou plusieurs cartes ayant exactement le même nom. Deux Acolytes Ninja forment un tel groupe, mais ce n'est pas le cas d'un Maître Ninja et d'un Acolyte Ninja. Une carte unique est toujours considérée comme un groupe de cartes de même nom.



OU : « X OU Y » où « OU » est écrit en majuscules indique que le contrôleur doit choisir de faire X ou Y, mais il ne peut pas choisir les deux.



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.



Pendant (ou Lors de) : En général, « pendant X » signifie tant que X est vrai. « Lors de la Conquête » désigne toute la période de la résolution de la Conquête, du moment où la Base est désignée pour être conquise jusqu'à ce qu'elle soit défaussée et remplacée par une nouvelle Base.



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 et/ou se déclenchent plus tard pendant le jeu. Les effets Permanent ne peuvent pas être déclenchés à partir de la main, la pioche ou la défausse.



Posséder (ou Avoir) : Vous possédez des cartes sur une Base si et seulement si vous contrôlez ces cartes.



Pour : Certaines cartes indiquent « faites X pour faire Y » (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. Si plus d'une carte vous demande de faire X pour déclencher un effet, le même X ne peut pas servir de déclencheur à plusieurs cartes. C'est ainsi.



Pouvez : La phrase « Vous pouvez faire X » signifie que vous êtes autorisé à faire X, mais que vous n'y êtes pas obligé. « Vous pouvez faire X et Y » signifie que vous pouvez soit faire à la fois X et Y, soit aucun des deux, mais vous ne pouvez pas choisir de n'en faire qu'un des deux.



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



Renvoyer : Cela signifie que la carte retourne d'où elle vient. 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 ».



Standard : Une Action standard est une Action qui ne reste pas en jeu en étant attachée à une Base ou à une Créature, ou en étant enterrée. Elle fait son boulot, puis est défaussée.



Spécial : Un effet Spécial est déclenché à un moment inhabituel du jeu ou de façon inhabituelle, comme précisé sur la carte (ex. : Il peut être déclenché sur une carte déjà en jeu ou dans votre main ou dans votre défausse). 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. Si un Spécial doit être joué alors que ses conditions ne l'autorisent pas, il est défaussé à la place.



Supplémentaire : Une Créature ou une Action supplémentaire désigne une carte de ce type qui n'est pas comptée dans votre limite normale d'une carte de chaque type par tour. Vous pouvez toujours la jouer immédiatement. Si un effet vous octroie une carte supplémentaire pendant votre phase « Jouer des cartes », vous pouvez la jouer plus tard pendant la phase sauf si l'effet désigne une carte spécifique ou si elle a été obtenue grâce à un effet Spécial. Comme les cartes normales, les cartes supplémentaires sont optionnelles.



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



Transférer : Vous permet de déplacer des cartes Action ou des marqueurs Force +1 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. Si la cible du transfert est immunisée contre les effets, la carte ou le marqueur est défaussé à la place.



Une Créature : N'importe quelle Créature en jeu, à moins que cela ne soit explicitement indiqué.

Exception : « Jouez une Créature » signifie l'une de votre main.



Vous : Sur une Créature, une Action ou un Titan, « vous » désigne le contrôleur de la carte. Sur une Base, cela désigne tout joueur décrit, c'est-à-dire, le plus souvent, le joueur actif.



Votre / Vos : Lorsque cela fait référence aux cartes en jeu, cela désigne les cartes que vous contrôlez, quelle que soit la Faction ou la pioche d'où elles proviennent.

RÈGLES DÉTAILLÉES POUR LES CARTES, LES EFFETS ET AUTRES ÉTRANGETÉS

Dans ce chapitre, vous plongez dans les entrailles des règles. Bon, ça a l'air un peu dégoûtant. Disons que... hum... c'est la section où nous expliquons comment résoudre les cas litigieux et les situations spéciales.

Calculer les valeurs de Résistance ou de Force

1. La valeur inscrite est le chiffre imprimé sur les cartes, à moins qu'un effet la change explicitement (ex. : *Matrice de Commandement*, *Finissons-en*).
2. La valeur de départ est la valeur imprimée, à moins qu'un effet la redéfinisse à une valeur spécifique (ex. : *Pic de Croissance*, *Changeforme*). Si plusieurs effets essayent de redéfinir une même valeur (même carte), le joueur actif en choisit un qu'il résout et ignore les autres.
3. Tous les effets qui augmentent ou diminuent la valeur (ex. : « est augmentée de X », « réduisez de Y », les marqueurs Force +1, les Monstres sur les Bases) sont ajoutés ou déduits de la valeur de départ.
4. Si la valeur finale est inférieure à zéro, elle est considérée comme étant de zéro.

Résoudre les effets des cartes

Les effets sans timing (c.-à-d. non précédés d'un titre comme Spécial, Talent, Permanent) et les effets Permanent sans indication de durée sont résolus immédiatement après avoir joué la carte. Les effets Permanent et Spécial à déclencheur (avant/lorsque/après/si... X) ne sont résolus que si X se produit. Les Talents et les effets Permanent indiquant « à votre tour » peuvent être résolus une fois à chacune de vos phases « Jouer des cartes ».

Lorsque vous résolvez un effet, vous devez suivre toutes ses instructions même si elles s'avèrent négatives pour vous, sauf s'il est explicitement indiqué que vous « pouvez » faire quelque chose.

Si vous ne pouvez pas faire tout ce qui est indiqué dans un effet (ex. : défausser un certain nombre de cartes), faites-le au maximum de votre capacité.

Si un effet indique « n'importe quel nombre », vous pouvez choisir un ou même zéro. Vous pouvez jouer une carte indiquant « tous » même s'il n'y a aucune cible à affecter.

Si aucune limite n'est spécifiée dans les règles ou sur la carte, il n'y a pas de limite. Par exemple, il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être attachées à une Base ou à une Créature, et bien qu'un effet ne soit résolu qu'une fois par déclencheur, il n'y a pas de limite au nombre de déclencheurs auxquels cet effet peut répondre à moins que cela ne soit explicitement indiqué.

Les effets sans timing sont résolus lorsque vous jouez une carte de votre main, ou à chaque fois qu'une carte indique « jouez ». Lorsque des Créatures sont simplement déplacées, elles ne sont pas jouées.

Sauf si cela est explicitement indiqué (sur la carte ou dans les règles), un effet expire à la fin du tour. Un effet Permanent expire lorsque la carte quitte le jeu, sauf si l'effet indique une autre durée (ex. : « à la fin du tour »). Les effets permettant de prendre le contrôle d'autres cartes durent tant que la carte contrôlée est en jeu, ou qu'un autre effet en change le contrôleur.

Règlement des conflits & timing

Dans un jeu aussi fou que celui-ci, le texte des cartes et celui des règles peuvent entrer en conflit. Quand ils se cherchent ainsi des noises, ce sont toujours les cartes qui gagnent. Considérez qu'il est indiqué « à moins que l'inverse ne soit explicitement indiqué » à l'encre invisible en dessous de chaque règle de ce livret. Exception : La Force des Créatures, la Résistance des Bases et les PV des Bases ne peuvent jamais être réduits en dessous de 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 une carte fait référence à un superlatif (ex. : « la Force la plus élevée sur cette Base »), tous les éléments à égalité pour ce superlatif sont concernés.

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

Si plusieurs joueurs peuvent jouer une carte en même temps (ex. : un Spécial lors de la Conquête d'une Base), ou si plusieurs joueurs peuvent déclencher l'effet d'une même carte (ex. : Vainqueurs à égalité sur une Base), le joueur actif est toujours prioritaire, puis les autres joueurs dans le sens horaire.

Effets multiples

Les différentes parties de l'effet d'une carte doivent être résolues dans l'ordre indiqué, à moins que cela ne soit spécifié.

Si un effet indique plusieurs effets conditionnels (ex. : « Si X, Y », ou « Faites X pour faire Y », ou « Lorsque X, Y », ou « Chaque fois que X, Y » ou « Après X, Y »), alors, si vous faites X, vous devez faire Y. De plus, l'effet X doit survenir pour que l'effet Y se produise. Pour les effets « Faites X pour faire Y », si vous ne pouvez pas résoudre X dans son intégralité, vous n'êtes pas autorisé à le résoudre partiellement (ex. : défausser moins de cartes que demandé), et si X n'est pas totalement respecté, vous ne pouvez pas faire Y.

Si un effet indique plusieurs effets indépendants (ex. : « Faites X puis Y », ou « Faites X et faites Y » ou « Faites X. Faites Y »), vous devez faire X et Y si vous le pouvez et dans cet ordre. Si vous ne pouvez pas en faire un, vous devez quand même faire l'autre.

Les effets indiquant « Faites X jusqu'à Z » (ex. : « La Force de chacune de vos Créatures est augmentée de 1 jusqu'à la fin du tour ») n'affectent que les cartes actuellement en jeu, et pas celles jouées après que l'effet a été déclenché.

Les effets indiquant « Jusqu'à Z, faites X » (ex. : « Jusqu'à la fin du tour, annulez tous les effets des cartes sur cette Base ») et les effets Permanent sans limite de durée (ex. : « Permanent : La Force de toutes vos Créatures sur cette Base est augmentée de 1 ») affectent toutes les cartes qui sont jouées ou déplacées sur cette Base après que l'effet a été déclenché, et arrêtent d'affecter les cartes qui sont déplacées hors de cette Base.

Annuler ou prévenir les effets

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 une Créature même s'il n'y a pas de Créature en jeu ou si la Créature ciblée ne peut pas être détruite.

Si un effet affecte plusieurs cibles, résolvez cet effet pour chaque cible séparément. Par exemple, si plusieurs Créatures sont détruites par une carte Action, et que l'une de ces Créatures est immunisée, elle survit à la destruction alors que les autres Créatures sont détruites.

Si l'effet X protège une Créature des effets de cartes lorsque la Force de cette Créature respecte une condition précise (ex. : « Force 2 ou inférieure ») et qu'un effet Y change la Force de cette Créature la conduisant à remplir la condition (ex. : « Force est réduite de 1 » sur une Créature de Force 3), le changement de Force a la préséance sur la protection. En effet, le changement permet à la Créature de remplir la condition de protection et il est donc appliqué.

Cartes supplémentaires

Un joueur dispose d'un quota limité à une carte de chaque type (Action ou Créature) qu'il peut jouer à chaque tour : une carte supplémentaire est jouée en plus de ces cartes. Les cartes jouées en dehors de la phase « Jouer des cartes » d'un tour sont considérées comme des cartes supplémentaires.

Les cartes supplémentaires doivent être jouées pendant la phase les ayant autorisées (généralement, la phase « Jouer des cartes »).

Vous n'êtes pas obligé de jouer les cartes supplémentaires que vous avez gagnées. Une carte supplémentaire peut, et parfois doit, être jouée avant que les cartes du quota ne le soient.

Lorsque vous gagnez le droit de jouer une carte supplémentaire, vous pouvez ne pas l'utiliser tout de suite et l'utiliser plus tard lors de la phase. C'est le cas des effets génériques (ex. : « Jouez une Créature supplémentaire ») octroyés par des effets non Spécial pendant votre phase « Jouer des cartes ».

Vous pouvez toujours jouer une carte supplémentaire immédiatement. Vous devez jouer une carte supplémentaire immédiatement si :

- L'effet de carte supplémentaire fait référence spécifiquement à une carte (ex. : « Révélez la première carte de votre pioche. Si c'est une Créature, vous pouvez la jouer comme une Créature supplémentaire »), ou
- L'effet dispose d'une deuxième partie qui dépend du fait de jouer une carte supplémentaire (ex. : « Vous pouvez jouer une Créature supplémentaire et placer un marqueur Force +1 sur cette Créature »), ou
- L'effet de carte supplémentaire est obtenu en dehors de la phase « Jouer des cartes » (ex. : « Lors de la Conquête d'une Base, ... »).

Cartes attachées

Les cartes indiquant « Attachez : Base / Créature » restent attachées jusqu'à ce qu'une autre carte les relocalise ou que la Base ou la Créature quitte le jeu.

Lorsqu'une Créature est déplacée, les cartes qui y sont attachées sont déplacées avec elle. Lorsqu'une Créature est détruite, renvoyée ou placée, défaussez tous les éléments attachés à cette carte. Lorsqu'une Base est conquise, défaussez toutes les cartes qui y sont attachées.

Si un effet indique qu'une Créature ou une Base n'est pas affectée par des cartes ou des Actions, toute carte de ce type qui y est déjà attachée est immédiatement détruite, dans la mesure où avoir une carte attachée est un effet. De même, si vous essayez d'attacher une telle carte à une Créature ou une Base protégée de ses effets, cette carte est défaussée à la place.

Une Action attachée à une Créature est contrôlée par le joueur qui a joué l'Action, et non par le contrôleur de la Créature. Changer le contrôleur d'une Créature n'affecte pas le contrôle des Actions qui lui sont attachées, et inversement.

Vous pouvez attacher deux Actions identiques à une même Créature.

Seules les cartes indiquant « Attachez : Base / Créature » sont considérées comme attachées à cette Base / Créature. Les Actions attachées à une Créature ne le sont pas à la Base. Les Actions standards affectant une Base ou une Créature, mais qui n'y sont pas attachées (ex. : *Furie*) ne sont ni sur la Base ni sur la Créature.

Effets déclenchés et effets avec un timing

Les effets Spécial peuvent être joués à n'importe quel moment autorisé, même pendant le tour d'un autre joueur.

Lorsqu'un événement déclenchant un effet se produit, cet événement unique déclenche toutes les cartes y répondant. Mais toute carte ne peut être utilisée qu'une seule fois pour chaque déclencheur. Si le déclencheur est du type « à/pendant votre tour », vous pouvez l'utiliser au maximum une fois lors de votre tour.

Certains effets peuvent se déclencher à un moment précis, mais s'appliquer plus tard. Par exemple, des cartes indiquant « après X, faites Y » se déclenchent lorsque X commence, mais ne sont pas appliquées avant que X ne soit entièrement résolu.

Si un timing (Permanent, Spécial, Talent) est indiqué dans la description d'un effet, il s'applique à l'ensemble du texte qui le suit jusqu'à la fin de la description ou jusqu'à un autre timing (s'il y en a un). Le texte qui précède un timing et le texte qui n'est pas associé à un timing sont des effets sans timing normaux qui sont résolus instantanément lorsqu'ils sont joués.

Pioches, défausses et recherches

Si vous devez piocher, révéler, chercher ou consulter une carte et que votre pioche est vide, mélangez votre défausse et placez-la face cachée sur la table : c'est votre nouvelle pioche. Vous pouvez ensuite commencer ou continuer à piocher, révéler, chercher.

Piocher et révéler se fait toujours par le dessus de votre pioche.

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

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. Votre pioche doit toujours être mélangée après y avoir cherché une carte.

En jeu et en dehors

Lorsqu'une carte visible de tous va dans la main, la pioche ou la défausse, elle va dans celle de son propriétaire (c.-à-d. le joueur possédant la pioche d'origine de cette carte), quel que soit le joueur l'ayant jouée ou la contrôlant. Néanmoins, si personne d'autre ne peut voir la carte, ces restrictions sont levées. Par exemple, vous pouvez placer une carte de votre main sur le dessus de votre pioche même si vous n'en êtes pas le propriétaire, dans la mesure où personne ne peut la voir.

Lorsqu'une carte quitte le jeu, défaussez toutes les cartes et marqueurs qui y sont attachés. Cela s'applique aussi aux Bases : aucune carte présente sur une Base quittant le jeu ne peut rester en jeu pour la Base la remplaçant, à moins que cela ne soit explicitement indiqué.

Lorsqu'une carte quitte le jeu, il ne subsiste aucun souvenir de son état précédent. C'est pourquoi, si la carte est rejouée lors du même tour, elle est considérée comme une nouvelle carte, et pas comme étant la même que celle ayant quitté le jeu.

La Force d'une Créature qui n'est pas en jeu est uniquement celle inscrite sur sa carte, mais dès qu'elle entre en jeu, sa Force inclut toute modification décrite au chapitre Calculer les Valeurs de Résistance ou de Force, page 12.

Point ultime

Si vous êtes confronté à une situation que vous ne savez pas résoudre, agissez au mieux en votre âme et conscience, de façon aussi ludique et respectueuse que possible, et idéalement avec humour. (Après la partie, n'hésitez pas à envoyer vos questions à contact@iello.fr ou à demander conseil à la communauté Smash Up France.)

CHANGEMENTS DE RÈGLES ET ERRATA

Au fil des années, nous avons été contraints d'ajuster ou d'ajouter certaines règles (en plus de celles liées à de nouvelles mécaniques de jeu). Certaines sont des règles générales, alors que d'autres sont des ajustements nécessaires afin d'empêcher un usage non prévu de certaines cartes. Eh oui, quelques erreurs se sont également glissées ici ou là, mais elles ne sont bien entendu que l'œuvre de l'HAVOC.

Nouvelles règles générales

- Après avoir cherché une carte dans votre pioche, vous devez toujours la révéler et mélanger votre pioche, même si la carte ne l'indique pas.
- Lorsqu'une carte visible de tous va dans la main, la pioche ou la défausse, elle va dans celle de son propriétaire (c.-à-d. le joueur possédant la pioche d'origine de cette carte), quel que soit le joueur l'ayant jouée ou la contrôlant.
- Vous n'avez plus besoin d'avoir une Créature sur une Base pour prétendre à des PV : si vous avez de la Force sur la Base grâce à d'autres effets, vous pouvez prétendre à des PV.

Ajustement de certaines cartes (par Faction)

Le texte de plusieurs cartes, surtout dans les premières extensions, a été ajusté. Nous vous recommandons de considérer que ces cartes indiquent le texte présenté ci-après. Certaines sont détaillées dans le chapitre Clarifications, pages 16-25.

Des cartes ont été ajustées dans les extensions suivantes :

- Smash Up (jeu de base) : Aliens, Dinosaures, Ninjas, Petit Peuple, Pirates, Robots, Zombies
- Meme Pas Mort : Cavalerie Ours, Plantes Carnivores
- Cthulhu Fhtagn ! : Grands Anciens, Innsmouth, Serviteurs de Cthulhu
- Séries B : Métamorphes, Singes Cyborgs, Voyageurs du Temps
- Trop Minions : Poneys Magiques
- Monstres Sacrés : Loups-Garous
- Munchkin : Elfes, Magiciens, Monstres, Nains, Orques, Prêtres
- La Grosse Boîte pour Geek : Geeks

Les textes de carte faisant référence au nom de la carte jouée ont été remplacés par « cette Créature » ou « cette Action ».

Aliens

Récolteur : « Vous pouvez renvoyer une Créature, **autre qu'un Récolteur**, de Force 3 ou moins présente sur cette Base dans la main de son propriétaire. »

Cela évite les boucles infinies.

Terraformation : « Choisissez une Base dans la pioche. **Échangez cette Base avec une Base en jeu (défaussez toutes les Actions qui lui sont attachées). Toutes les Créatures présentes sur la Base d'origine restent en place. Mélangez la pioche Base.** Vous pouvez jouer une Créature supplémentaire sur la nouvelle Base. »

L'effet est désormais plus explicite.

Cavalerie Ours

Gros Câlin : « Chacun des autres joueurs détruit sa Créature la plus faible (le **contrôleur** décide en cas d'égalité). »

Cela évite de se retrouver dans une impasse si le propriétaire n'est pas le contrôleur. (Cette carte a été corrigée lors de la réimpression de mars 2017.)

Position Surélevée : « Attachez : Base. Permanent : Si vous avez au moins une Créature sur cette Base, **détruisez** chaque Créature d'un autre joueur qui est déplacée sur cette Base. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression de mars 2017.)

Dinosaures

Des Dents, des Griffes et des Flingues : « Attachez : Créature. Permanent : Si l'effet **d'un autre joueur** affecte cette Créature, détruisez **cette Action et l'effet n'affecte pas cette Créature pour le reste du tour.** »

Il n'a jamais été envisagé que la carte prévienne vos Actions, ou les effets des Bases ou la Créature en elle-même. Nous ajoutons par ailleurs une limite de durée à l'annulation de l'effet.

Elfes

Prêter Main-Forte : « Spécial : Avant la Conquête d'une Base sur laquelle vous avez une Créature, choisissez un autre joueur. La Force totale de ce joueur est augmentée de 2, et celle de **votre Créature** est diminuée de 2 (minimum 0). Si ce joueur est Vainqueur, vous gagnez l'un de ses PV. »

Geeks

Convention : « Lorsqu'une Créature est jouée sur cette Base, la Force des autres Créatures de cette Faction présentes sur cette Base est augmentée de 1 **jusqu'à la fin du tour.** »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2017.)

Felicia Day : « Déplacez toutes les Créatures **vers** cette Base. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2017.)

Grands Anciens

Chose très Ancienne : « Détruisez 2 autres de vos Créatures ou placez **cette Créature** en dessous de votre pioche. **Permanent** : Cette Créature n'est pas affectée par les cartes des autres joueurs. »

Précision sur le timing de la carte.

Le Prix du Pouvoir : « Spécial : Avant la Conquête d'une Base, tous les autres joueurs avec des Créatures sur cette Base révèlent leur main. Augmentez la Force d'une de vos Créatures sur cette Base de 2 **pour chaque carte Démence ainsi révélée.** »

L'Horreur de Dunwich : « Attachez : Créature. **Permanent** : La Force de cette Créature est augmentée de 5. Détruisez cette Créature à la fin du tour. »

Précision sur le timing de la carte.

Mi-Go : « Tous les autres joueurs peuvent piocher une carte Démence. Pour chaque **autre** joueur qui ne le fait pas, vous pouvez piocher une carte. »

Plateau de Leng : « À chaque tour, **après avoir joué une première** Créature sur cette Base, vous pouvez jouer une Créature supplémentaire de même nom sur cette Base. »

Shoggoth : « Vous ne pouvez jouer **cette Créature** que sur une Base où vous avez au moins une Force de 6. Tous les autres joueurs peuvent piocher une carte Démence. Détruisez sur cette Base une Créature de chaque autre joueur qui ne l'a pas fait. »

Innsmouth

En pleine lumière : « Attachez : Base. **Permanent** : Vos Créatures de Force 2 ou moins présentes sur cette Base ne sont pas affectées par les cartes des autres joueurs. »

Précision sur le timing de la carte.

Loups-Garous

Marquer son Territoire : « Attachez : Base.

Permanent : Au début de votre tour, **sur cette Base**, si votre total de Force est supérieur à celui des autres joueurs, réduisez la Résistance de cette Base à zéro. »

Magiciens

Chasse-Goule : Les Points de Victoire de cette Base sont : 3 2 1.

(Cette carte a été corrigée à la sortie du jeu.)

Portes Dimensionnelles : « 1 Monstre. À chaque tour, après avoir joué **une première Créature** sur cette Base, vous pouvez défausser une carte pour jouer **une Créature** supplémentaire sur cette Base. »

(Cette carte a été corrigée à la sortie du jeu.)

Métamorphes

Imposteur : « Choisissez une Créature en jeu appartenant à un autre joueur. Cette **Créature-ci a les mêmes effets** que cette Créature jusqu'à la fin du tour. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2016.)

«... **Vraiment ?** » : « Détruisez l'une de vos Créatures. Cherchez dans votre défausse une Créature ayant une Force identique ou inférieure. Jouez-la comme une Créature supplémentaire. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2017.)

Monstres

Goule : « 1 Trésor. Mort-Vivant. Permanent : Si ce Monstre est détruit, placez-le sur le dessus de la pioche Monstre. »

Nains

Pactole : « Jouez jusqu'à 3 Trésors de votre main comme des **cartes** supplémentaires. »

Ninjas

Infiltration : « Attachez : Base. Détruisez une **autre** Action attachée à cette Base. Permanent : Vous pouvez ignorer l'effet de cette Base. **Détruisez cette carte** au début de votre prochain tour. »

Cette carte ne s'autodétruit pas lorsqu'elle est jouée et ne reste pas en jeu une fois son effet expiré.

Orques

À Moi ! : « Choisissez une Action attachée à une Créature. Détruisez cette Créature et **transférez** l'Action à l'une de vos Créatures. »

Petit Peuple

Vous ne passerez pas : « Attachez : Base. **Nommez une Faction**. Permanent : Aucune Créature de cette Faction ne peut être jouée sur cette Base. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2016.)

Plantes Carnivores

Jeune Pousse : « Permanent : Détruisez **cette carte** au début de votre **prochain** tour. Vous pouvez chercher dans votre pioche une Créature de Force 3 ou moins et la jouer sur cette Base comme une Créature supplémentaire. Mélangez ensuite votre pioche. »

Cela évite de gros abus liés aux cartes récompensant la destruction (ex. : Champ d'Honneur).

Pirates

Changement de Cap : « Nommez une Faction et choisissez une Base. Déplacez toutes les Créatures **des autres joueurs** de cette Faction présentes sur cette Base vers une autre Base. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2016.)

Feu aux Poudres : « Détruisez une de vos Créatures et toutes les autres Créatures de Force égale ou inférieure présentes sur la même Base. »

Poneys Magiques

Éclat d'Étoile : « Permanent : La Force **de cette Créature** est augmentée de 1 pour chacune de vos **autres** Créatures sur cette Base. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression de juin 2019.)

Pouvoir de l'Enseignement : « Spécial : Avant la Conquête d'une Base, révélez une carte de votre pioche pour chacune de vos Créatures sur cette Base. Jouez-y une Créature ainsi révélée comme une Créature supplémentaire. Renvoyez le reste des cartes sur le dessus de votre pioche dans l'ordre de votre choix. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression de juin 2019.)

Pouvoir du Soutien : « Attachez : Une de vos Créatures. Permanent : La Force de cette Créature est augmentée de 1 pour chacune de vos **autres** Créatures sur cette Base. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression de juin 2019.)

Prêtres

Reconversion : « Attachez : Base. Permanent : Après la Conquête d'une Base, **vous pouvez** déplacer l'une de vos Créatures présentes sur la Base conquise vers cette Base au lieu de la défausser. »

Robots

Hoverbot : « Révélez la première carte de votre pioche. Si c'est une Créature, vous pouvez la jouer **comme une Créature supplémentaire**. Sinon, remplacez-la sur le dessus de votre pioche. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2016.)

Serviteurs de Cthulhu

Autel de Cthulhu : « Attachez : Base. **Permanent :** Chaque fois que vous jouez une Créature sur cette Base, vous pouvez jouer une Action supplémentaire **durant ce tour**. »

Précision sur le timing de la carte.

Achever le Rituel : « Attachez : Base où vous possédez au moins une Créature. **Permanent :** Au début de votre tour, placez toutes les Créatures et Actions sur cette Base en dessous de la pioche de leurs propriétaires, **échangez cette Base avec une nouvelle de la pioche**. »

Précision sur le timing de la carte.

Élu de Cthulhu : « Spécial : Avant la Conquête d'une Base, vous pouvez piocher une carte Démence **pour** augmenter la Force de **cette Créature** de 2 jusqu'à la fin du tour. »

Serviteur de Cthulhu : « Talent : Détruisez **cette Créature et placez** une carte Action de votre défausse sur votre pioche. »

Singes Cyborgs

Baboom : « Talent : Attachez **une Action à cette Créature** comme une Action supplémentaire. »

Primatic Park : « Le Vainqueur peut **placer** dans sa main les Actions qu'il avait attachées à des Créatures sur cette Base. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2016.)

Voyageurs du Temps

1.21 Gigowatts ! : « Mélangez toutes les Actions **ou** toutes les Créatures de votre défausse dans votre pioche. »

(Cette carte a été corrigée lors de la réimpression d'octobre 2016.)

Zombies

Invasion : Cette carte a été renommée *Raid* pour éviter le doublon avec la carte *Invasion* des Aliens lors de la réimpression d'octobre 2016.

CLARIFICATIONS

Créatures, Actions et Titans (par Faction)



Aliens

(Smash Up)

Envahisseur : Si l'Envahisseur est détruit, vous ne perdez pas le PV gagné.

Récolteur : Les Récolteurs ne peuvent pas renvoyer des Récolteurs (voir Errata, page 14).

Signal Parasité : Ignorer les effets d'une Base signifie que vous ne suivez pas les indications d'une Base, que vous n'êtes pas soumis à ses limitations et que vos cartes ne sont ni affectées ni protégées par son effet.

Terraformation : Vous ne défaussez pas les Créatures sur la Base Terraformée ni les Actions qui leur sont attachées.



Anciens Égyptiens

(Vous En Voulez Encore ?)

Bénédictio d'Anubis : Si vous utilisez l'effet de cette carte pour l'enterrer, vous la révéléz et la placez face cachée sur la Base. Si vous la dévoilez, vous la jouez de nouveau, mais vous ignorez la première partie de son effet dans la mesure où les cartes dévoilées ne sont pas immédiatement réenterrées.

Momie : Cet effet peut être déclenché uniquement si la Momie est dévoilée avant la fin de la Conquête de la Base. Si vous utilisez son effet, enterrez-la directement sur une autre Base avant que l'ancienne Base ne soit défaussée, sans aller au préalable dans votre défausse ou votre main.

Piège Tombal : Voir les précisions de la *Bénédictio d'Anubis* (ci-dessus).

Vous Pouvez l'Emporter : Voir les précisions de la *Bénédictio d'Anubis* (ci-dessus).



Cavalerie Ours

(Meme Pas Mort)

Assignation : Vous devez jouer la Créature supplémentaire et déplacer la Créature d'un autre joueur immédiatement, le cas échéant.

Guetteur : Ne se déclenche pas s'il est déplacé en même temps que l'autre Créature.

Suprématie : N'empêche pas une Créature d'être placée ou mélangée.



Changeformers

(Ressemblances Fortuites)

Méga Assemblage : N'affecte pas les Créatures jouées après cette carte.

Origami : Une fois déclenchée, la diminution de Force de 2 perdure même si vous perdez cet effet (ex. : *Suréquipé*).

Suréquipé : Lorsque le Talent est utilisé, la Créature perd les effets octroyés par des Actions (ex. : *Suréquipé*, *Passagers*, *Aéro-Pack*), mais pas les avantages de l'effet propre d'une Action (ex. : *Armure de Césium*, *Matrice de Commandement*). Les effets gagnés après que ce Talent a été utilisé ne sont pas perdus.

Tankeur : Voir les précisions de *Suréquipé* (ci-dessus).



Chatons

(Trop Minions)

Moustache : Il est toujours optionnel de jouer des cartes supplémentaires, mais si vous jouez l'Action supplémentaire, vous devez également détruire l'une de vos Créatures.



Chevaliers des Étoiles

(Ressemblances Fortuites)

Carpette sur Pattes : Voir Augmente directement la Force, page 9. Cela fait référence aux Actions ciblant des cartes déjà en jeu.

Gourou Alien : Voir les précisions de *Carpette sur Pattes* (ci-dessus). Si l'Action augmente la Force de plusieurs Créatures, choisissez l'une d'entre elles pour gagner le marqueur Force +1.

Prince de l'Espace : Voir les précisions de *Carpette sur Pattes* (ci-dessus).

Vaurienne : Vous pouvez utiliser son Talent si vous n'avez aucune autre Créature sur cette Base.



Cow-boys

(Vous En Voulez Encore ?)

Adjointe : Vous pouvez attendre que votre adversaire ait révélé sa carte de duel pour décider si vous défaussez l'Adjointe.

Dynamite Surprise : Se déclenche à partir de votre main ou si elle est révélée de votre pioche. Elle ne se déclenche pas si un autre joueur la consulte dans votre pioche.

Gâchette Éclair : La quantité de Force gagnée est déterminée lorsque cette carte est jouée et ne change pas même si la Créature entre ou sort d'un duel.

Midi Pile : Si votre adversaire l'emporte, il ne gagne pas de Créature supplémentaire. Il en est de même si votre Créature est détruite. « Sur cette Base » indique la Base sur laquelle se trouve votre Créature ayant gagné à la fin du duel.

Pinkerton : Peut s'autoaffecter lors d'un duel. Le marqueur Force +1 est placé avant que les cartes de duel ne soient placées sur la table.



Danseurs Disco

(Ces Années-Là)

Roi Du Dancing : « Une autre Créature » signifie « autre que celles déjà affectées », et non « différentes du Roi Du Dancing ». Voir également les précisions de *Diva* (ci-dessous).

Diva : Elle ne peut pas copier les effets des Actions attachées à des Créatures ou des Bases, ni ceux d'Actions jouées en amont. Elle ne peut pas copier l'effet d'une troisième Créature déjà copié par une autre Diva, etc. La copie s'entend une fois par action déclenchant l'effet, et non une fois par Créature affectée. « De la même façon » signifie par exemple déplacer vers la même Base, ou mettre sous le contrôle d'un même joueur. Elle peut copier l'effet même si elle ne remplit pas les prérequis originaux (ex. : « Force 3 ou plus »). Vous devez choisir si vous copiez un effet au moment où l'Action est jouée, et pas quand cet effet est résolu. Si un effet dispose de plusieurs parties, vous n'en copiez qu'une. L'effet copié est considéré comme provenant de l'action originale standard ayant causé cet effet, et non de la carte permettant que des cibles supplémentaires soient affectées.

Mourir sur Scène : La récompense pour avoir détruit une Créature revient au joueur ayant choisi de la détruire.

Quoi, Ma Gueule ? : « Chaque Créature ainsi affectée » signifie les Créatures dont la Force est augmentée de 1 à la première phrase, et non celles dont la Force est diminuée de 1 ensuite. Plusieurs réductions de Force de -1 peuvent être assignées à une même Créature.

Quand on Arrive en Ville : Voir les précisions de *Diva* (ci-dessus).



Dinosaures

(Smash Up)

Visée Laser : Si elle est jouée lors du tour d'un autre joueur, les effets durent jusqu'à la fin de votre prochain tour. Elle n'affecte que les Créatures actuellement en jeu, et non celles jouées plus tard dans le tour.

Hurllement : Voir les précisions de *Visée Laser* (ci-dessus).

King Rex : L'effet est volontairement vierge. Il a déjà 7 en Force, que voulez-vous de plus...

Furie : Utilisez la Force actuelle de la Créature. Si sa Force change plus tard dans le tour, la Résistance n'est pas de nouveau modifiée.

Raptor de Combat : Sa Force est de 2 lorsqu'il est dans votre main. Elle ne passe à 3 qu'après avoir été jouée sur une Base.

Réserve Naturelle : Défaussez toutes les Actions contrôlées par d'autres joueurs qui ont été attachées à vos Créatures présentes sur cette Base.



Dragons

(Vous l'Aurez Voulu!)

Brûlez Tout : Ne détruisez pas les Actions attachées aux Créatures. Vous ne pouvez pas consulter la première carte de la pioche Base avant de choisir une Base.

Terrain Dangereux : Les autres joueurs ne peuvent pas jouer de Créatures sur cette Base, à moins qu'ils ne défaussent préalablement une carte.

Grand Saurien : N'a aucun effet sur les PV octroyés par des effets.

Dragonnet : N'est déclenché que lorsqu'une Créature se déplace vers cette Base, et non quand elle la quitte. Cette Créature est activée lorsqu'elle est déplacée.

Dragon Impérial : Voir les précisions de *Dragonnet* (ci-dessus).

Ruines : Voir les précisions de *Grand Saurien* (ci-dessus).



Dream Team

(L'Énorme Boîte pour Geek)

Cadet : Peut intercepter un effet Spécial et/ou Permanent, mais pas ceux des cartes déjà en jeu. Il peut intercepter plusieurs effets si cela est cohérent (ex. : plusieurs Force -1, mais pas plusieurs destructions, à moins qu'il soit immunisé). Il peut faire qu'une Action attachée à une autre Créature lui soit attachée à la place. Il peut prendre la place d'une autre Créature dont on prend le contrôle. Il peut intercepter un effet même si le Cadet ne satisfait pas les prérequis de la cible d'origine (ex. : « de Force 3 ou plus »). Il ne peut pas prendre un effet déjà pris par un autre Cadet en provenance d'une troisième Créature.

(Comme toutes les cartes Dream Team sont des doublons des cartes d'autres Factions, les clarifications ci-dessous ne sont que des copies des cartes correspondantes dans leur Faction d'origine. On vous les met ci-dessous histoire que vous n'ayez pas à les chercher. C'est qui les plus gentils ?)

Dragon Impérial : N'est déclenché que lorsqu'une Créature se déplace vers cette Base, et non quand elle la quitte. Cette Créature est activée lorsqu'elle est déplacée.

Déjà-Vu : Jouez l'Action supplémentaire immédiatement, avant de défausser Déjà-Vu.

King Rex : L'effet est volontairement vierge. Il a déjà 7 en Force, que voulez-vous de plus...

Boucle Semi-Finie : L'Action supplémentaire doit être jouée immédiatement. Si vous jouez une Action dont les prérequis ne sont pas remplis (ex. : *Cosplay*, *Relis ta Carte*), elle n'a aucun effet et est simplement replacée dans votre main. Cet effet expire à la fin du tour ; donc, si vous attachez une Action à une Base ou à une Créature et qu'elle ne va pas dans votre défausse pendant ce tour, vous ne pouvez pas replacer cette carte dans votre main lorsqu'elle quitte le jeu.

Serviteur de Cthulhu : Si votre tentative de détruire cette carte est un échec, parce qu'elle est protégée de la destruction, vous placez quand même la carte Action. Détruire le Serviteur sur *R'lyeh* permet de déclencher soit l'effet du Serviteur (pendant la phase « Jouer des cartes », pour placer une carte Action), soit l'effet de *R'lyeh* (au début du tour, pour gagner 1 PV), mais pas les deux.

Jeune Pousse : Une Jeune Pousse ne peut pas se détruire elle-même lors du tour où elle a été jouée (voir Errata, page 15).



Elfes

(Smash Up : Munchkin)

Gardien de la Forêt : Les cartes sont défaussées après avoir été résolues, et le Gardien de la Forêt n'est donc pas mélangé. Tous les joueurs mélangent leur défausse. Vous êtes le seul à piocher.

Coach Sylvain : N'affecte que les Créatures en jeu, et pas celles jouées ultérieurement. L'augmentation de Force n'est pas modifiée, quoi qu'il arrive à cette carte ensuite.

Fille en Fleur : Cette carte et la Créature avec laquelle elle est échangée ne sont pas liées : si l'une d'entre elles quitte le jeu, l'autre n'est pas rendue. La Fille en Fleur ne peut pas être échangée avec un Monstre, sauf si celui-ci est contrôlé par un joueur.

Prêter Main-Forte : Aucune carte n'est affectée lorsque vous perdez un PV, des cartes comme Grosbill ne peuvent pas prévenir cette perte.

Pousser de la Fonte : Aucun des deux joueurs n'est obligé de choisir l'une de ses propres Créatures.



Explorateurs (Conflit de Générations)

Pilleuse de Tombe : Se déclenche même si une Base change sans avoir été conquise (ex. : *Terraformation*).

Horreurs Oubliées : Les Actions permettant de déplacer plusieurs Créatures (ex. : *Toutes Voiles Dehors*) et les Créatures permettant de déplacer d'autres Créatures vers leur Base (ex. : *Tornado*) ne permettent de piocher qu'une seule carte.

La clarification du livret de règles de CdG contient une erreur, supprimée ici.

Idaho Smith : Le nombre de Bases en jeu est augmenté de manière permanente.

Sa Place est dans un Musée : S'il n'y a qu'une seule Créature éligible en jeu, vous ne pouvez pas la déplacer avec cette carte.

Cité Perdue : Si un autre effet permet de choisir la prochaine Base, vous pouvez toujours y jouer une Créature.

Très Gros Caillou (Kit Titans) : Si vous ne déplacez pas ce Titan, vous ne pouvez pas détruire une Créature sur sa Base.



Fantômes

(Meme Pas Mort)

Chantilloh (Kit Titans) : Une Action standard est une Action qui n'est pas attachée ni enterrée à une Base ou à une Créature, mais qui est simplement jouée, résolue et défaussée.

Spectre : Bien qu'il soit Permanent, cet effet ne s'active pas lorsqu'il est dans votre main.

Spiritisme : Lorsque vous jouez Spiritisme, il ne compte pas comme l'une des cartes de votre main.

Revenant : Peut se substituer à une Créature supplémentaire générique (ex. : *Camouflage Urbain, Assignment*), mais pas à une Créature supplémentaire spécifique (ex. : *Hoverbot, Jeune Pousse, Increvable*). Vous ne pouvez pas jouer le Revenant s'il ne remplit pas les prérequis de la Créature supplémentaire (ex. : *Planète-Mère, Jardin Secret*).



Fées

(Trop Minions)

Collier de Fleurs : Transférer une Action ne change pas le contrôleur de cette Action.

Scintilla : Cet effet dure jusqu'au début de votre prochain tour, même si Scintilla quitte le jeu, et même si un joueur prend le contrôle de Scintilla et utilise également son Talent.

Enchantement : Transférer cette Action vers une autre Base ne change pas l'option choisie pour son effet.

Coccinelle : Voir les précisions de *Collier de Fleurs* (ci-dessus).

Armure de Feuilles : Voir les précisions de *Collier de Fleurs* (ci-dessus).

Clochette : Voir les précisions de *Collier de Fleurs* (ci-dessus).



Fourmis Géantes

(Monstres Sacrés)

Mort à Six Pattes (Kit Titans) : Vous pouvez transférer des marqueurs Force des Créatures des autres joueurs.

Surpuissance : L'augmentation de Force est calculée lorsque cette carte est jouée, et ne change pas même si le nombre de marqueurs Force sur une carte augmente ou diminue.



Geeks

(L'Énorme Boîte pour Geek)

Bannissement : Si les joueurs débutants de Smash Up ne parviennent pas à se souvenir du nom d'une carte, vous pouvez les autoriser à la décrire par sa Force, son effet et/ou son illustration.

Contrôle Mental : Si vous prenez le contrôle d'une Créature lorsqu'elle est jouée, vous ne pouvez pas changer la Base sur laquelle elle est jouée. Consentez un temps de réaction raisonnable au détenteur de ces cartes et acceptez que la résolution de la carte soit interrompue et annulée si le joueur joue trop rapidement.

Felicia Day : Les Créatures ainsi déplacées sont considérées comme un groupe bougeant toutes en même temps. Les Créatures de ce groupe réagissant aux déplacements des autres Créatures (ex. : *Guetteur*) ne sont pas déclenchées par les Créatures à l'intérieur de ce groupe. Les Créatures sont toutes déplacées par le contrôleur de Felicia Day.

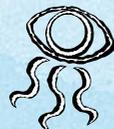
Relis ta Carte : Cet effet est déclenché après que la carte Action est jouée, mais avant que son effet ne soit résolu. Consentez un temps de réaction raisonnable, comme pour le *Contrôle Mental*, ci-dessus.

Anti-Jeu : Vous n'êtes pas obligé de choisir le même effet pour chacun des joueurs.

Mulligan : Si vous ne piochez pas les cartes, replacez-les au sommet de votre pioche, sans en changer l'ordre.

Boucle Semi-Finie : L'Action supplémentaire doit être jouée immédiatement. Si vous jouez une Action dont les prérequis ne sont pas remplis (ex. : *Cosplay, Relis ta Carte*), elle n'a aucun effet et est simplement replacée dans votre main. Cet effet expire à la fin du tour : donc, si vous attachez une Action à une Base ou à une Créature et qu'elle ne va pas dans votre défausse pendant ce tour, vous ne pouvez pas replacer cette carte dans votre main lorsqu'elle quitte le jeu.

Wil Wheaton : Voir les précisions de *Relis ta Carte* (ci-dessus).



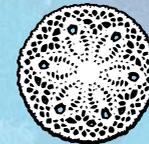
Grands Anciens

(Cthulhu Fhtagn!)

Chose Très Ancienne : Après avoir joué cette carte, si vous ne détruisez pas effectivement deux de vos autres Créatures en jeu, vous la placez immédiatement en dessous de votre pioche. Vous ne pouvez pas choisir de réaliser les deux options.

Le Prix du Pouvoir : L'augmentation de Force dure jusqu'à la fin du tour.

Shoggoth : Vous ne détruisez que les Créatures des autres joueurs. Vos Créatures sont en sécurité.



Grands-Mères

(Conflit de Générations)

Trésors du Grenier : Si vous avez moins de 3 cartes en main, placez-les toutes en dessous de votre pioche. Vous piochez quand même 3 cartes.



Guerriers

(Smash Up : Munchkin)

Campagne : N'affecte pas les Créatures jouées après cette carte.



Halfelins

(Smash Up : Munchkin)

Dernier Service : Certaines Créatures (ex. : *Shoggoth*) disposent de restrictions pour pouvoir être jouées. Ignorez également ces restrictions.

Réveil Difficile : Voir les précisions de *Dernier Service* (ci-dessus).



Innsmouth (Cthulhu Fhtagn!)

Mystères des Profondeurs : Les Créatures ayant le même nom doivent être sur la même Base.

Les Profonds : Affecte uniquement les Créatures actuellement en jeu, et pas celles jouées plus tard dans le tour.



Justiciers

(Ces Années-Là)

Grojak : Vous pouvez octroyer le +1 même s'il est déjà sur la même Base, ou après que Grojak s'est déplacé.

Paul Karcher : Si Paul Karcher lui-même est détruit par un autre joueur, son effet est quand même déclenché.



Kaijū

(Rois du Japon)

Gorgonzilla : Les Actions attachées à des Créatures ne comptent pas.

Kaijoleur : Les actions attachées à des Créatures ne comptent pas.

Oh Non ! : Si cette Action est utilisée pour jouer ou déplacer Gorgonzilla vers sa Base, Gorgonzilla gagne un marqueur Force +1 pour cette Action attachée.

Minicultistes : Voir les précisions de *Oh Non !* (ci-dessus).

Ici, C'est Tokyo ! : Les cartes immunisées contre la destruction sont défaussées à la place, leur Base ayant quitté le jeu.

Ce N'est Qu'un Au Revoir : Permet de déplacer le Titan de n'importe quel joueur.

Balade en Ville : Les Actions attachées à des Créatures ne comptent pas.



Loups-Garous

(Monstres Sacrés)

Frénésie : N'affecte pas les Créatures jouées après cette carte.

Chef de Meute : Si vous attachez cette carte à la Créature d'un autre joueur et qu'elle a la Force la plus élevée, vous gagnez quand même son bénéfice. Vous le gagnez également si la Créature est à égalité pour la Force la plus élevée.

Sceau Lunaire : Voir les précisions de *Chef de Meute* (ci-dessus).

Mâle Alpha : Voir les précisions de *Frénésie* (ci-dessus).



Magiciens

(Smash Up : Munchkin)

Charme : Si un Monstre est contrôlé lorsqu'une Base est conquise, son Trésor est quand même ajouté au Butin.

Zappeur Fou : Son effet peut être utilisé avant la Conquête d'une Base, même s'il a déjà été utilisé plus tôt lors de ce tour. Si cette Créature gagne des Talents supplémentaires, vous ne pouvez utiliser qu'un Talent lors de la Conquête.



Maîtres Kung-Fu

(Ces Années-Là)

Au Karaté, T'as Qu'à Réattaquer ! : Les joueurs détruisent une Créature dans le sens horaire, en commençant par le joueur actif. Ils détruisent une Créature même si toutes leurs Créatures présentes sur cette Base ont été détruites avant que ça ne soit à eux de détruire.



Métamorphes

(Séries B)

Cuve à Bacta : Si la Créature que vous choisissez de détruire est protégée, vous résolvez quand même le reste de l'effet.

Agent Mutagène : L'effet copié se poursuit tant que l'Agent Mutagène est en jeu, même si l'Action copiée quitte le jeu. Si vous jouez l'Agent Mutagène alors qu'aucune Action « Attachez » n'est en jeu, défaussez-le sans effet. Vous pouvez attacher cette carte à la Créature d'un autre joueur et copier un effet indiquant « Attachez : Une de vos Créatures ». Ignorez cette partie à moins que cela ne soit un prérequis (ex. : *Pisto-Transformation*), auquel cas la condition préalable n'est pas remplie.

Imposteur : Peut copier n'importe quel type d'effet (sans timing, Permanent, Spécial, Talent), bien que tous les effets ne se déclencheront pas avant la fin du tour. Être immunisé contre les effets (ex. : *Chose Très Ancienne*) n'empêche pas la copie. L'effet copié se termine si l'Imposteur quitte le jeu avant la fin du tour. Copier l'effet d'une Créature ne copie pas son nom (ex. : copier le *Raptor de Combat* permet d'augmenter sa Force pour les autres *Raptor de Combat*, mais pas pour lui-même). Ignorez les prérequis (ex. : *Shoggoth*) dans la mesure où l'Imposteur est déjà en jeu. Si l'effet copié impose des conditions durant au-delà de la fin du tour (ex. : *Psychique*, *Tankeur*), résolvez l'effet comme si la carte d'origine devait quitter le jeu avant que son effet soit totalement résolu.

Doppelgänger : Dans la mesure où les Créatures sur une Base conquise sont défaussées avant la Base, la carte de remplacement ne peut pas être jouée sur la nouvelle Base. Si la *Métamorphose* détruit le Doppelgänger, les deux effets sont déclenchés. Si les conditions empêchent de jouer la Créature choisie, défaussez-la à la place.

Amélioration Génétique : La première partie de cet effet n'affecte que les Créatures actuellement en jeu.

Changeforme : La Force de départ du Changeforme est égale à la Force imprimée la plus élevée en jeu, mais elle peut ensuite être modifiée par des effets ou des marqueurs Force +1. Si la Force imprimée la plus élevée en jeu change, la Force de départ du Changeforme change également. Tant que le Changeforme est dans votre main ou dans votre pioche, sa Force est de 0 : il peut être joué par *E.V.O.G.*, «... *Vraiment ?*» et *Métamorphose*.

«... **Vraiment ?** » : Vous pouvez détruire une Créature et la jouer immédiatement de la défausse.

Métamorphose : Voir les précisions de *Cuve à Bacta* (ci-dessus).



Monstrapoches

(Rois du Japon)

Championne Monstrapoche : La Créature jouée par cette carte est placée en dessous de la pioche de son propriétaire, même si cette carte quitte le jeu en premier.

Dresseur Monstrapoche : Voir les précisions de *Championne Monstrapoche* (ci-dessus).

Prism-A-Poche : Vous piochez et jouez les Créatures des autres joueurs exactement comme n'importe quelle carte de votre pioche. Lorsqu'elles quittent le jeu, elles sont rendues à leurs propriétaires.



Moutons

(Promo)

Mouton Noir : L'effet du Mouton Noir lui permet d'être déplacé par son contrôleur, et *Petite Bergère* ne bloque donc pas son effet, à moins qu'ils aient des contrôleurs différents. Il n'est également pas bloqué par des cartes comme *Immatériel*.

Compter les Moutons : Les Créatures de l'autre joueur n'ont pas besoin d'être sur la même Base que Compter les Moutons pour déclencher son effet. N'affecte pas les Créatures jouées après cette carte.

Troupeau : Ne peut pas suivre les Créatures qui se déplacent après la Conquête d'une Base.

Hello, Dolly ! : Pour la résolution, considérez que l'effet copié est imprimé sur la carte. Si vous copiez une Action attachée à une Base ou à une Créature, elle est aussi attachée à une Base ou à une Créature, et pas nécessairement la même.

Elle permet de copier des Actions ayant des prérequis (ex. : *Possession*, *Cosplay*) sans avoir besoin de remplir ces conditions : elle dispose déjà de ses propres prérequis et n'a pas besoin de respecter ceux de la carte copiée.

Fuyez, Pauvres Brebis ! : Vous pouvez choisir un joueur n'ayant aucune Créature sur cette Base et déplacer « toutes » ses Créatures, même si un autre joueur a des Créatures sur cette Base. Toutes les Créatures se déplacent vers la même Base.

Tonte : Si la Tonte quitte le jeu avant le début de votre prochain tour, vous ne la renvoyez pas dans votre main.

Suivre Ou Ne Pas Suivre ? : Si vous jouez une carte d'un autre joueur, vous la contrôlez et son effet est résolu selon votre point de vue. Lorsqu'elle quitte le jeu, elle retourne dans la main, la pioche ou la défausse de son propriétaire.

Trois Bois Contre Un Mouton : Voir les précisions de *Suivre Ou Ne Pas Suivre ?* (ci-dessus).



Mythologies Grecques

(Vous l'Aurez Voulu !)

Argonaute : Peut être joué à la place d'une Action supplémentaire, à moins que l'effet n'indique de jouer des cartes spécifiques (ex. : *Manipulation de Masse*, *Mécano*) ou une Action attachée à une Créature (ex. : *Baboom*). S'il est joué à place d'une Action, il ne compte pas dans la limite de 1 Créature par tour, mais compte comme une Créature jouée pour tous les autres effets. Qu'il soit joué comme une Créature ou une Action, l'Argonaute déclenche le *Spartiate*, *Jason*, etc.

Hercule : Se déclenche à chaque Action, et pas uniquement à la première d'un tour. « Un joueur » inclut son contrôleur.

Jason : N'affecte pas les Créatures jouées après la première Action du tour. Lors d'un tour, si vous jouez une Action avant de jouer Jason, Jason n'octroie aucun avantage pour ce tour.

Il s'agit d'un changement par rapport au livret de règles de Vous l'Aurez Voulu !

Ulysse : Voir les précisions de *Hercule* (ci-dessus).

Spartiate : Si vous jouez une Action avant de jouer le Spartiate lors d'un même tour, le Spartiate n'obtient aucun marqueur.



Nains

(Smash Up : Munchkin)

Rien à Déclarer : Si vous jouez une carte Trésor, c'est en tant que carte supplémentaire.



Ninjas

(Smash Up)

Déguisement : Vous devez à la fois renvoyer la Créature et jouer la Créature supplémentaire : vous ne pouvez pas choisir de ne faire que l'un des deux. Vous devez jouer la Créature supplémentaire immédiatement.

Infiltration : Même si vous ignorez les effets de la Base, ce n'est pas le cas des autres joueurs. Consultez « Ignorer un effet », page 10, et l'Errata, page 15.

Acolyte Ninja : « Si vous n'avez pas encore joué de Créature » ne fait référence qu'à votre phase « Jouer des cartes » : les cartes jouées au début du tour ne bloquent pas cet effet. Vous devez à la fois renvoyer la Créature et jouer la Créature supplémentaire : vous ne pouvez pas choisir de ne faire que l'un des deux. Vous devez jouer la Créature supplémentaire immédiatement.



Orques

(Smash Up : Munchkin)

Fais Dodo ! : N'annule pas les effets résolus des Spécial joués avant. Peut être déclenché si vous êtes à égalité de Force la plus élevée. Cet effet dure jusqu'à la fin de la Conquête de la Base.

Orque Sinoque : Les Actions attachées à cette Créature sont repoussées et défaussées.

À Moi ! : Ne vous octroie qu'une seule Action, même si la Créature en a deux ou plus. Transférez la carte même si la destruction est un échec.

Grosbill : Si cette Action est attachée à la Créature d'un autre joueur, elle la protège des Actions de ce joueur, pas des vôtres.

Toc et Retoc : Bénéficie d'une grande Force plutôt que d'un effet utile.



Oursons

(Conflit de Générations)

Heure du Goûter : N'affecte pas les Monstres, car ils n'ont pas de propriétaire. N'empêche pas de jouer des Créatures d'autres joueurs (ex. : *Troc*).

Câlin Surprise : N'annule pas les effets des Actions attachées à la Créature. Annule les effets octroyés par des Actions (ex. : *Aéro-Pack*). N'annule pas les Trésors octroyés par les Monstres.

Câlin Groupé : L'augmentation de Force est calculée une seule fois. Elle ne change pas lorsque de nouvelles Créatures sont présentes ou si la Créature se déplace.

Ourson Doudou : Si la plus grande Force de départ est inférieure à celle de l'Ourson Doudou, aucun changement ne se produit.

Ourson Câlin : Une seule première Créature peut déclencher l'effet de plusieurs Oursons Câlin.



Petites Magiciennes

(Rois du Japon)

Petite Sorcière : Le calcul de la diminution n'est réalisé qu'une seule fois et le résultat ne change pas, même si le nombre de Créatures sur cette Base change.

Désenvoûtement : Vous pouvez choisir n'importe quelle carte, y compris une Base ou un Titan.

Princesse Jiji : N'affecte pas les Créatures jouées après cette carte.

Sakura la Guerrière : Voir les précisions de *Petite Sorcière* (ci-dessus).



Petit Peuple

(Smash Up)

Liliputien : N'est pas déclenché par des cartes qui n'affectent pas directement le Liliputien, ou par des cartes déjà en jeu l'affectant.

Paquet Surprise : La Créature doit être jouée sur la Base à laquelle cette carte est attachée et toujours être présente sur la même Base, avec cette carte attachée, une fois l'effet de la Créature résolu, pour être détruite. Si la Créature est immunisée contre la destruction, le Paquet Surprise est quand même détruit.

Cachette : Si la Cachette annule les effets d'un effet Permanent, l'annulation dure jusqu'à la fin du tour en cours.

Farfadet : Voir les précisions de *Paquet Surprise* (ci-dessus).

Marchand de Sable : N'empêche pas d'utiliser les effets des Actions déjà en jeu.



Pirates

(Smash Up)

Chaloupe : Vous pouvez déplacer les Créatures vers des Bases différentes.

Matelot : Cet effet se déclenche chaque fois que la Base du Matelot est conquise. Cela peut se produire plus d'une fois par tour. Le Matelot ne peut pas se déplacer vers la Base qui remplace la Base conquise.

Toutes Voiles Dehors : Voir les précisions de *Chaloupe* (ci-dessus).

Feu aux Poudres : Si vous choisissez une Créature immunisée contre la destruction, les autres Créatures sont quand même détruites (à moins d'être elles aussi immunisées).

Changement de Cap : Toutes les Créatures doivent partir de la même Base et être déplacées vers une même Base.

De Cape et d'Épée : Son effet ne s'applique qu'aux Créatures actuellement en jeu, et non aux Créatures jouées plus tard lors du tour.



Plantes Carnivores (Meme Pas Mort)

Racines Profondes : N'empêche pas vos Créatures d'être placées, mélangées ou détruites. Les Racines Profondes n'empêchent pas les déplacements engendrés par les Bases (ex. : *Royaume Champignon*) ou vos propres effets.

Blocus Végétal : Voir les précisions de *Racines Profondes* (ci-dessus).

Pic de Croissance : Si Pic de Croissance est détruit pendant votre tour, la réduction de Résistance dure quand même jusqu'à la fin du tour.

Jeune Pousse : Une Jeune Pousse ne peut pas se détruire elle-même lors du tour où elle a été jouée (voir Errata, page 15).

Nénuphar : Si vous l'obtenez grâce à l'effet de la *Jeune Pousse*, vous pouvez immédiatement utiliser l'effet du Nénuphar dans la mesure où vous êtes toujours dans la phase « Début de tour ».

Tomates Tueuses : Elles ne peuvent pas être jouées pour remplacer une *Jeune Pousse*, dans la mesure où elles ne diminuent pas leur Force avant d'être en jeu. Leur Force remonte à 5 après la fin du tour lors duquel elles ont été jouées.



Poneys Magiques (Trop Minions)

Arc-de-Pluie : Les autres Créatures doivent avoir été jouées pendant le tour durant lequel le Talent a été utilisé.

Pouvoir de la Super Armure du Futur de l'Espace : N'affecte pas les Créatures jouées après cette carte.



Prêtres (Smash Up : Munchkin)

Foi de Masse : Cet effet n'affecte que les Créatures actuellement en jeu, et pas celles jouées plus tard durant le tour. Cela affecte les Monstres ainsi que les autres Créatures.

Frère Recruteur : Doit utiliser son effet lorsqu'il est encore sur la Base conquise. Donc, si deux Frères Recruteurs sont sur une Base, le Frère A peut déplacer le Frère B, mais B ne peut pas revenir et déplacer A.

Malédiction d'Inutilité : Une Créature victime d'une Malédiction d'Inutilité a toujours une Force, mais cette Force ne compte pas pour la Résistance de la Base ou l'attribution des PV. Un Monstre victime d'une Malédiction d'Inutilité n'ajoute pas sa Force à la Résistance. Si votre seule Créature sur une Base est victime d'une Malédiction d'Inutilité, votre total de Force est de 0, mais si 0 est l'un des trois plus grands totaux, vous gagnez quand même des PV.

Moine Tourneur : Les Monstres Morts-Vivants désignent uniquement les Monstres du genre « Mort-Vivant », et non une Faction, même si celle-ci semble l'être (Zombies, Fantômes, Vampires).

Soutane Neuve : Voir les précisions de *Foi de Masse* (ci-dessus).



Princesses (Trop Minions)

Elisa : Toute Créature ou Action jouée en dehors du tour, ou en dehors de la phase « Jouer des cartes » de votre tour, compte comme une carte supplémentaire.

Héritage : Un Héritage attaché à une Créature augmente de 1 la Force de cette Créature. Si deux Héritages sont attachés, ils augmentent chacun la Force de cette Créature de 2, pour un total de +4. Si trois Héritages sont attachés à la même Créature, ils lui donnent +3 chacun, soit un total de +9.

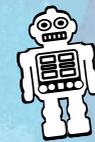


Requins (Vous l'Aurez Voulu !)

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

Face de Marteau : Si plusieurs Créatures sur sa Base sont détruites en même temps, il gagne un marqueur Force pour chacune d'elle.

Mako : Si vous piochez Mako grâce à une *Lacération*, vous pouvez également le jouer immédiatement.



Robots (Smash Up)

Hoverbot : Vous devez jouer ou replacer cette Créature immédiatement.

Microbot Alpha : Toutes vos Créatures non Microbot sont également considérées comme des Microbots, en plus de toutes leurs caractéristiques d'origine. Cela ne s'applique qu'aux Créatures en jeu, et pas à celles dans votre main ou dans votre défausse. Mais, l'effet étant Permanent, le gain de Force change à chaque fois que d'autres Microbots entrent ou quittent le jeu.

Microbot Réparateur : Si deux Réparateurs sont en jeu, la Force de chaque Microbot est augmentée de 2, y compris les deux Réparateurs.



Rockstars (Conflit de Générations)

Pousse l'Ampli à 11 : S'il y a un conflit entre plusieurs effets définissant la Résistance de départ (ex. : *Pic de Croissance*, *Marquer son Territoire*, *Pousse l'Ampli à 11*), le joueur actif choisit celle qui prévaut. Pour les Monstres et les effets qui modifient la Résistance (ex. : *Furie*, *Wyvern*, *Faveur de Zeus*), ajustez-la en partant de sa nouvelle valeur de départ.



Routiers (Ces Années-Là)

Convoi : Les Actions attachées aux Créatures ne comptent pas comme des Actions attachées aux Bases.

« **El Bandido** » : Voir les précisions de *Convoi* (ci-dessus).

Course-Poursuite : L'augmentation de Force reste inchangée même si la Course-Poursuite est détruite.

Contact Aux Fils : Voir les précisions de *Convoi* (ci-dessus).

Festival Routier : L'augmentation de Force reste inchangée même si d'autres Actions apparaissent sur cette Base. Les Actions attachées aux Créatures ne comptent pas comme des Actions attachées aux Bases.

« **Poulet Couineur** » : Voir les précisions de *Convoi* (ci-dessus).

« **Mamie Minnie** » : Voir les précisions de *Convoi* (ci-dessus).



Samourais (Vous En Voulez Encore ?)

Bushi : Une Créature allant dans la défausse depuis le jeu désigne celles défaussées après la Conquête et celles détruites.

Haïku d'Adieu : Voir les précisions de *Bushi* (ci-dessus).

Honneur des Ancêtres : Dans une partie à 2 joueurs, vous mélangez une Créature dans votre pioche, deux à 3 joueurs et trois pour une partie à 4 joueurs.

Honneur des Disparus : Voir les précisions de *Bushi* (ci-dessus).

Samourai-Chan : Voir les précisions de *Bushi* (ci-dessus).

Shogun : Voir les précisions de *Bushi* (ci-dessus).

Voie du Guerrier : Voir les précisions de *Bushi* (ci-dessus).



Savants Fous (Monstres Sacrés)

Tombé sur un Os : Les Créatures placées dans votre main ne sont pas considérées comme étant détruites (voir *Champ d'Honneur*).

Igor : Vous gagnez le marqueur Force +1 si cette Créature va dans la défausse après la Conquête, mais pas après avoir été défaussée de votre main, dans la mesure où les effets Permanent ne sont actifs qu'une fois en jeu.



Serviteurs de Cthulhu (Cthulhu Fhtagn!)

Cthulhu (Kit Titans) : Vous ne placez pas de marqueur Force sur Cthulhu la première fois que vous le jouez.

Achever le Rituel : Les Actions attachées aux Créatures vont également en dessous de la pioche de leurs propriétaires. Les cartes immunisées contre les effets sont défaussées à la place.

Élu de Cthulhu : Cet effet se déclenche, quelle que soit la Base conquise. Il se déclenche à chaque fois qu'une Base est conquise. Piochez une carte Démence pour chaque Élu de Cthulhu dont vous voulez augmenter la Force de 2. Vous ne pouvez pas piocher plus d'une carte Démence par Élu de Cthulhu et par déclenchement.

Propagande Cultiste : Vous gagnez 1 PV si au moins une Créature a été détruite lors de ce tour, et non pas 1 PV par Créature détruite.

Folie Furieuse : Vous devez effectuer toutes vos défausses avant de piocher. Vous ne pouvez pas continuer de défausser des cartes Démence après avoir commencé à piocher des cartes.

Serviteur de Cthulhu : Si votre tentative de détruire cette carte est un échec, parce qu'elle est protégée de la destruction, vous placez quand même la carte Action. Détruire le Serviteur sur *R'lyeh* permet de déclencher soit l'effet du Serviteur (pendant la phase « Jouer des cartes », pour placer une carte Action), soit l'effet de *R'lyeh* (au début du tour, pour gagner 1 PV), mais pas les deux.



Singes Cyborgs (Séries B)

Singe Volant : Vous ne pouvez pas déplacer la Créature vers la Base qui remplace la Base conquise.

Chaînon Manquant : La fin du tour se produit après la phase « Piocher 2 cartes », vous ne vérifiez donc pas votre limite de main après la pioche octroyée par le Chaînon Manquant.

Blindage : Lorsqu'il est attaché à une Créature, détruisez les Actions d'autres joueurs attachées à cette Créature (dans la mesure où elles ne l'affectent plus). Cette carte ne se protège pas elle-même, mais si deux Blindages sont attachés à la même Créature, ils se protègent l'un l'autre.



Sorciers (Smash Up)

Protecteur des Arcanes (Kit Titans) : Vous pouvez jouer cette carte juste après votre cinquième (ou ultérieure) carte d'un tour, quelle que soit la phase du tour en cours.

Archimage : Cette Action supplémentaire peut être jouée même si l'Archimage est détruit lors du tour où il a été joué.

Chronomage : Voir les précisions d'*Archimage* (ci-dessus).

Manipulation de Masse : Vous devez jouer la carte choisie immédiatement. Vous contrôlez la carte et la façon dont elle est résolue.

Apprenti Sorcier : Vous devez jouer, placer ou replacer l'Action immédiatement.



Squatteurs de Trône (Ressemblances Fortuites)

Activer un Espion : Cible les Créatures provenant de votre pioche et dont vous n'avez plus le contrôle.

Appel des Étendards : Voir les précisions d'*Activer un Espion* (ci-dessus).

Promise : L'effet est applicable quelle que soit la manière dont le contrôle a été pris, et même si la Promise est déplacée vers une autre Base.

Pied du Roi : Voir les précisions d'*Activer un Espion* (ci-dessus).

Trahison Inéluctable : Voir les précisions d'*Activer un Espion* (ci-dessus).



Steampunks (Meme Pas Mort)

Vapomotive : Les +5 de Force ne sont pas ajoutés à une Créature, mais uniquement à votre total de Force sur cette Base, lors du tour de chaque joueur.

Trappe de Secours : Les Créatures placées dans votre main ne sont pas considérées comme détruites (voir *Champ d'Honneur*).

Dôme de Protection : N'affecte pas les Actions attachées aux Créatures et n'empêche pas ces Actions d'être jouées. Ne bloque pas les Actions ciblant une Base sans y être attachées (ex. : *Furie*, *Désenchantement*).

Automate : Se déclenche si vous avez plus d'une Action attachée à sa Base.



Super Combattants (Rois du Japon)

Vertu Noire : Se déclenche chaque fois que n'importe quel joueur utilise un effet Spécial, peut être déclenché plusieurs fois lors d'un même tour.



Super Espions (Séries B)

Bloquer N'est Pas Jouer : « lors de la Conquête de cette Base » signifie entre le moment où cette Base est choisie pour être conquise et celui où une Base de remplacement est jouée. Dans la mesure où cette carte empêche les effets Spécial d'être joués, elle n'empêche pas ceux déjà en jeu d'être résolus.

Super Agent : Si l'Action d'un autre joueur détruit le Super Agent, ils doivent quand même défausser une carte.



Super-Héros (Vous l'Aurez Voulu !)

Capitaine Admirable : N'affecte pas les Créatures jouées après que ce Talent a été utilisé.

Club Justice : N'affecte pas les Créatures jouées après cette carte.

Psychique : L'annulation se prolonge même si Psychique quitte le jeu.



Tornades (Vous l'Aurez Voulu !)

Vents Contraires : S'il n'y a qu'une seule Créature éligible en jeu, vous ne pouvez pas la déplacer avec cette carte.

Tornade : La Tornade peut se déplacer elle-même.



Université Miskatonic (Cthulhu Fhtagn !)

Porte vers l'Ailleurs : Si vous utilisez son Talent, vous devez piocher une carte Démence, que vous jouiez ou non une Créature supplémentaire.

Éclair de Lucidité : Le « ou » est inclusif : les cartes Démence ne doivent pas obligatoirement provenir de la même source.

... Mais Ça Pourrait Marcher : Défaussez une carte Démence signifie la placer dans votre défausse, et non dans la pioche Démence. L'augmentation de Force de 1 n'affecte que les Créatures actuellement en jeu, et pas celles jouées plus tard dans le tour.

Bibliothécaire : Voir les précisions de... *Mais Ça Pourrait Marcher* (ci-dessus).

Professeur : Voir les précisions de... *Mais Ça Pourrait Marcher* (ci-dessus).

C'est de la Folie... : L'augmentation de Force de 1 n'affecte que les Créatures actuellement en jeu, et pas celles jouées plus tard dans le tour. Il en va de même pour... *Mais Ça Pourrait Marcher*.

Mieux Vaut Ne Pas Savoir : L'augmentation de Force dure jusqu'à la fin du tour.



Vampires (Monstres Sacrés)

Rendez-Vous Nocturne : Vous pouvez placer le marqueur Force +1 même s'il n'y a aucune autre Créature sur la Base.



Vikings (Vous En Voulez Encore ?)

Berserk : Vous pouvez placer une carte de votre main dont vous n'êtes pas le propriétaire au sommet de votre pioche en toute tranquillité dans la mesure où personne ne voit cette carte.

Housecarl : Voir les précisions de *Berserk* (ci-dessus).

Pillage : Les cartes de votre main dont vous n'êtes pas le propriétaire sont toutefois considérées comme étant vos cartes : vous pouvez les jouer normalement et vous les contrôlez jusqu'à ce qu'elles quittent le jeu, moment où elles retournent chez leurs propriétaires. Les cartes dont vous n'êtes pas le propriétaire et qui sont simplement révélées dans votre main ou dans votre pioche y restent, mais si elles doivent aller ailleurs (voir En jeu et en dehors, page 13), elles retournent ensuite chez leurs propriétaires, à moins que cela ne soit explicitement indiqué (ex. : *Skjaldmö*, etc.).

Pillard : Voir les précisions de *Berserk* (ci-dessus).

Foire d'Empoigne : Voir les précisions de *Pillage* (ci-dessus).

Saccage : Voir les précisions de *Pillage* (ci-dessus).

Skjaldmö : Voir les précisions de *Pillage* (ci-dessus).

Walkyrie : Voir les précisions de *Pillage* (ci-dessus).

Funérailles Vikings : Si une carte est rangée dans la boîte, elle est retirée du jeu pour le reste de la partie.



Voleurs (Smash Up : Munchkin)

Agression : Retirer une Action n'est pas considéré comme affecter une carte, et les cartes comme *Ni Vu Ni Connu* ou *Grosbill* ne bloquent pas cet effet.

Dépouillement : Voir les précisions d'*Agression* (ci-dessus).



Voyageurs de l'Espace (Ressemblances Fortuites)

Cadet : Peut intercepter un effet Spécial et/ou Permanent, mais pas ceux des cartes déjà en jeu. Il peut intercepter plusieurs effets si cela est cohérent (ex. : plusieurs Force -1, mais pas plusieurs destructions à moins qu'il soit immunisé). Il peut faire qu'une Action attachée à une autre Créature lui soit attachée à la place. Il peut prendre la place d'une autre Créature dont on prend le contrôle. Il peut intercepter un effet même si le Cadet ne satisfait pas les prérequis de la cible d'origine (ex. : « de Force 3 ou plus »). Il ne peut pas prendre un effet déjà pris par un autre Cadet en provenance d'une troisième Créature.

Officier Scientifique : Vous pouvez renvoyer une Créature que vous contrôlez, mais dont vous n'êtes pas le propriétaire, et néanmoins résoudre le reste de l'effet.

Ingénieur Passerelle : Ne se déclenche pas si vous renvoyez une Créature dont vous n'êtes pas le propriétaire, car elle n'est pas replacée dans votre main.

Abus de Téléportation : Vous pouvez renvoyer une Créature que vous contrôlez, mais dont vous n'êtes pas le propriétaire, et néanmoins résoudre le reste de l'effet. Les Créatures révélées ont toutes le même nom (pas forcément le même que celui de la Créature renvoyée). Voir « Même nom », page 10.

Nouveaux Mondes Étranges : Si cette carte quitte le jeu avant la prochaine Conquête d'une Base, le nombre de Bases en jeu est augmenté de manière permanente.

Manœuvre d'Évasion : Voir les précisions d'*Ingénieur Passerelle* (ci-dessus).



Voyageurs du Temps (Séries B)

1.21 Gigowatts ! : Le « ou » est exclusif : choisissez soit les Actions, soit les Créatures, mais pas les deux.

Retour du Futur : Jouez la Créature supplémentaire immédiatement ou pas du tout.

Docteur When : Voir les précisions de *Retour du Futur* (ci-dessus).

Déjà-Vu : Jouez l'Action supplémentaire immédiatement, avant de défausser Déjà-Vu.

La Porte des Étoiles : Vous ne pouvez pas choisir la Base qui vient d'être conquise.

Cabine Temporelle (Kit Titans) : Les marqueurs sur cette carte ne servent qu'au décompte et ne sont pas considérés comme des marqueurs Force +1. Avant que cette carte ne soit jouée, aucun autre effet ne peut affecter ces marqueurs.

Allons-y ! : Vous n'êtes pas obligé de jouer de cartes supplémentaires avant d'avoir pioché 2 cartes, sauf si vous jouez Allons-y ! en dehors de votre phase « Jouer des cartes ».



Zombies (Smash Up)

Coup de Main : N'est pas mélangée dans votre pioche avec les autres cartes.

Increvable : Vous ne pouvez utiliser cet effet que pendant la phase « Jouer des cartes » de votre tour. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul effet Increvable par tour, même à partir de la même carte.

Ils arrivent : Vous pouvez jouer la Créature depuis votre défausse à la place de votre Créature gratuite ou d'une Créature supplémentaire générique (ex. : *Rapt*), tant que cela se produit pendant votre phase « Jouer des cartes ». Vous ne pouvez pas l'utiliser à la place d'une Créature supplémentaire spécifique (ex. : *Hoverbot*).

Seigneur Zombie : Vous déterminez les Bases sur lesquelles vous n'avez aucune Créature au moment où vous jouez le Seigneur Zombie. Vous ne pouvez jouer qu'une seule Créature supplémentaire sur chacune de ces Bases, même si ces Créatures se déplacent ensuite. Vous devez jouer ces Créatures supplémentaires immédiatement.

Actions et Créatures spéciales (par type)



Monstres (Smash Up : Munchkin)

Dragon de Plutonium : Défaussez les Trésors de tous les Monstres détruits par le Dragon.

Trôliste : Les Monstres joués grâce au Trôliste ne comptent pas dans le nombre de Monstres de la Base.



Trésors (Smash Up : Munchkin)

Arc-Pas-Net : N'affecte pas les Créatures jouées après cette carte.

Potion de Paralysie : N'annule pas les effets de la Base elle-même, ou des cartes attachées aux autres Bases ou dans les mains des joueurs. Elle annule aussi les effets des cartes jouées sur sa Base, après qu'elle a été jouée.

Tigre Monté : Comme ne l'indique pas son nom, le Tigre Monté est une Créature indépendante, qui n'est pas attachée à, ou jouée avec, une autre Créature.

Bases (par nom)

Base Secrète de l'HAVOC : Renvoyez les cartes non jouées au sommet de leurs pioches respectives.

Cabine de Transformation : Le Talent peut être propre à la Créature ou octroyé par une Action attachée à la Créature (ex. : *Suréquipé*). Utiliser un Talent pour se déplacer vers la Cabine de Transformation ne compte pas.

Cantine des Racailles et Scélérats : Voir « Augmente directement la Force », page 9.

Centre Commercial de Rhodes Plaza : Tous les joueurs gagnent les PV de cet effet, même s'il y a plus de trois joueurs présents sur cette Base.

Chambre du Portail : Après le tour supplémentaire du Vainqueur, le jeu reprend par le joueur assis à la gauche du joueur actif ayant déclenché la Conquête de la Chambre du Portail.

Chasse-Goule : Les Monstres Morts-Vivants « chassés » sur cette Base ne sont pas remplacés, et cette Base peut donc commencer sans aucun Monstre présent. Voir les précisions de *Moine Tourneur* (page 21).

Château de Glace : N'empêche pas les Créatures d'être déplacées vers cette Base. Si cette Base remplace une Base en jeu (ex. : *Terraformation* ou *Brûlez Tout*), les Créatures précédemment présentes restent sur la Base.

Convention : L'augmentation de Force ne bénéficie pas à la Créature qui vient d'être jouée ni aux Créatures jouées après elle. Mais les Créatures jouées plus tard déclencheront leur propre augmentation de Force.

Décharge Lunaire : Les joueurs révèlent leur carte dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif. Si cette Base est jouée lors de la mise en place, révéléz les cartes avant de piocher vos mains de départ, en commençant par le premier joueur.

Dojo Ninja : La Créature détruite peut se trouver sur le Dojo Ninja.

Drakkar : Voir les précisions de *Pillage* (page 23).

Grotte au Magot : La Créature doit être effectivement détruite pour gagner 1 PV (ex. : « détruire » un *Warbot* ne compte pas).

Île du Crâne : Si l'effet est annulé, plusieurs Titans restent en place, mais les nouveaux Titans joués ou déplacés ici entraînent l'élimination du ou des plus faibles.

Innsmouth : La carte choisie est placée en dessous de la pioche de son propriétaire.

Jardin des Cerisiers : Une Créature allant dans la défausse depuis le jeu désigne celles défaussées après la Conquête et celles détruites. Cet effet est déclenché également après la Conquête de cette Base.

Jardin Secret : Il n'est pas nécessaire d'avoir une carte sur cette Base pour utiliser son effet.

Kiosque à Fantôme : Ne bloque pas les Actions ciblant la Base sans y être attachées (ex. : *Furie*, *Désenchantement*).

L'Académie de Magie : Seul un joueur peut utiliser l'effet de cette Base. Si des joueurs sont à égalité, elle est résolue en faveur du premier joueur dans le sens horaire, en partant du joueur actif.

La Cité Sans Visage : Cet effet est optionnel. Ne mélangez votre pioche que si vous y avez cherché une carte.

La Louche Collante : Les Actions attachées aux Créatures ne comptent pas comme des Actions attachées à une Base.

La Serre : Le Vainqueur cherche la Créature qu'il souhaite jouer après que la nouvelle Base a été mise en jeu.

Le Palace : Voir les précisions de *Diva* (page 16).

Le Tournoi : Les Monstres joués grâce à l'effet du Tournoi sont joués par la Base, et non pas le joueur. Ils ne déclenchent pas les effets de *Trôliste*, *Farfadet*, etc.

Longère : Vous pouvez placer une carte de votre main dont vous n'êtes pas le propriétaire au sommet de votre pioche en toute tranquillité dans la mesure où personne ne voit cette carte.

Mégalithe Lunaire : L'utilisation supplémentaire du Talent doit respecter ses prérequis (ex. : *E.V.O.G.* ne peut pas utiliser son Talent deux fois, car il n'est plus sur la Base après la première fois). Une Créature ayant deux Talents ou plus ne peut en réutiliser qu'un seul.

Nexus : Vous ne pouvez pas le choisir pour le remplacer lui-même.

Oasis Luxuriante : L'effet est volontairement vierge.

Palais du Shogun : Si vous y jouez une Créature vous permettant d'immédiatement jouer d'autres Créatures sur cette Base (ex. : *Zapbot*, *Dresseur Monstrapoche*), résolvez leurs duels dans l'ordre inverse de leur ordre de jeu. Le duel est choisi par le contrôleur de la Créature après qu'elle a été jouée et résolue.

Paradisco : Déclenché en déplaçant une Créature depuis cette Base, et non vers cette Base.

Pâturage : Si une carte comme *Chaloupe* fait que plus d'une Créature se déplace vers le Pâturage, seule celle de votre choix sera accompagnée d'une autre Créature.

Primatic Park : Vous pouvez choisir de reprendre certaines Actions dans votre main et de défausser les autres.

Puits de Goudron : Les Créatures sont placées par leurs propriétaires.

R'Iyeh : Si la Créature n'est pas détruite, car elle est protégée, son contrôleur ne gagne pas de PV bonus.

Refuge Hivernal : Résolvez l'effet de la Créature avant d'en donner le contrôle.

Relais Routier : Voir les précisions de *La Louche Collante* (ci-contre).

Royaume Champignon : Il n'est pas nécessaire d'avoir une carte sur cette Base pour utiliser son effet.

Salle du Trône d'Épines : Vous pouvez utiliser l'effet de cette Base si la Créature jouée ici se déplace vers une autre Base, et ce, même si cette Base est conquise.

Salon de l'Inventeur : Le Vainqueur prend la carte Action avant de défausser les Actions attachées au Salon de l'Inventeur.

Sanctuaire Ovin : Cet effet est résolu, peu importe comment il est entré en jeu, que ce soit en remplaçant une Base conquise ou suite à l'effet d'une autre carte, comme *Terraformation* ou *Base Sidérale*.

Si-Si Corral : La Créature perdante est détruite par le challenger. Voir les précisions du *Palais du Shogun* (ci-dessus).

Tanière Souterraine : Vous ne pouvez utiliser cet effet qu'une seule fois pendant votre phase « Jouer des cartes », même si la Créature que vous avez jouée sur cette Base s'est déplacée vers une autre Base.

Il s'agit d'une correction du livret de règles de Smash Up : Munchkin.

Temple Goju : Les Créatures sont placées par leurs propriétaires.

Tortuga : La Créature déplacée ne peut pas venir de Tortuga.

Zone Zéro : Avant la Conquête, vous pouvez garder une Créature ou une Action présente sur cette Base, mais pas une de chaque. Les cartes indestructibles restent en place. Les Titans ne sont pas considérés comme des Créatures ou des Actions et ne sont donc pas affectés par cet effet.



Aliens

(Smash Up)

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.



Anciens Égyptiens

(Vous En Voulez Encore ?)

Nombre de nos historiens et de nos plus estimés scientifiques croient bien entendu que les Anciens Égyptiens furent aidés par des extraterrestres et une effrayante momie magique. C'est un fait communément accepté au sein de la communauté scientifique moderne. C'est désormais votre chance d'utiliser ces pouvoirs contre vos adversaires ! Les Anciens Égyptiens inaugurent la nouvelle technique d'« enterrement » leur permettant de semer des surprises, bonnes ou mauvaises, sur l'aire de jeu. Prenez garde lorsque vous vous approchez d'eux, car vous ne pouvez jamais savoir ce qui se cache sous les sables du temps.

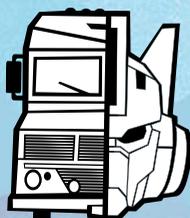


Cavalerie Ours

(Meme Pas Mort)

Dispose d'un Titan (optionnel).

Le Tsar ne pouvait se satisfaire de simples chevaux. Et face à ces ours, il ne vous reste que peu d'options. Vous pouvez fuir. Vous pouvez aussi être tué. Parfois ce sera les deux. Estimez-vous heureux que les ours ne soient pas eux-mêmes montés sur des requins...



Changeformers

(Ressemblances Fortuites)

Dispose d'un Titan (optionnel).

Ne vous fiez pas aux apparences ! Les Changeformers ont quitté leur monde et ont pris la forme d'objets du quotidien afin de s'immiscer en toute discrétion dans le nôtre. Ils changent de forme et de capacités pour affronter leurs ennemis dans une guerre sans fin visant à sauver l'humanité de ses propres déviances robotiques. Ils sont aussi les malheureux héros d'un horrible reboot cinématographique... mais c'est une autre histoire.



Chatons

(Trop Minions)

Ne sont-ils pas trop mimi ? Les Chatons ont le pouvoir de contraindre les êtres de faible volonté à faire ce qu'ils veulent... et celui de faire des millions de vues sur Internet. C'est peut-être ça le secret ? Peu importe, les Chatons abuseront de leur pouvoir de séduction pour mener la danse sur chaque Base, avant de sortir profiter d'une nuit jazzy au fond d'une ruelle obscure.



Chevaliers des Étoiles

(Ressemblances Fortuites)

Utilise les marqueurs Force.

Il y a pas mal de temps déjà, au cœur d'un groupe d'étoiles plutôt éloigné, les Chevaliers des Étoiles assuraient la protection des différentes espèces de la galaxie. Capables d'augmenter leur Force, leur vitesse et leur habileté grâce à des pouvoirs mystiques inégalés, ils étaient aussi redoutables qu'une armée. Mais leur temps est passé, et l'obscurité règne désormais. Est-ce qu'un nouvel espoir pourrait naître de ce petit groupe de héros ? Seront-ils capables de contre-attaquer et restaurer la liberté ? Comme tout bon Space Opera... leur retour en force ne fait aucun doute !



Cow-boys

(Vous En Voulez Encore ?)

Utilise les marqueurs Force.

Yeeehaaa ! Dégagez des flingues rutilants avec la Faction la plus débridée qui n'ait jamais chevauché les terres de Smash Up. Les Cow-boys vont vous attendre à midi pile, histoire de s'assurer que vous rentrez chez vous entre quatre planches. Leur stratégie de choix, c'est le duel, car nul ne pourrait mieux vous tanner le cuir que les plus rapides gâchettes de l'Ouest.



Danseurs Disco

(Ces Années-Là)

Utilise les marqueurs Force.

Rien ne définit mieux les années 70 que le Disco. Qu'on aime ou qu'on déteste, cette musique a façonné notre image de cette décennie. Et les gens qui l'ont aimé répondent présents pour entraîner leurs adversaires dans un rythme endiablé ! Ne croyez pas que ces costumes à paillettes et autres patins à roulettes les rendent ridicules, ou vous risqueriez de ne pas tenir jusqu'à leur dernière danse. Les Danseurs Disco adorent danser tous ensemble, cela transcende, et un conseil... restez sur vos gardes lorsqu'ils reproduisent les pas de leurs voisins.



Dinosaures

(Smash Up)

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 – pauvres de nous – quelqu'un leur a donné des lasers !



Dragons

(Vous l'Aurez Voulu !)

Les Bases de cette extension utilisent les marqueurs Force.

Ces gigantesques et légendaires monstruosité débarquent dans

Smash Up pour littéralement écraser des Bases. Ils n'ont pas de temps à perdre en palabres ou autres manigances : les autres Factions sont croquantes, et encore meilleures avec du ketchup.

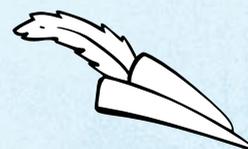


Dream Team

(L'Énorme Boîte pour Geek)

Utilise les marqueurs Force.

Vous aussi, vous trouvez pénible cette tendance des sociétés à recycler un produit en changeant simplement son visuel, et ce, uniquement pour vous faire acheter quelque chose que vous possédez déjà ? Cette Faction n'est pas du tout comme ça. Pas de ça chez nous. Voici la « Dream Team », vos favoris de Smash Up. Oui, c'est le jeu. Cette équipe de stars cherche une ouverture dans la défense de vos adversaires afin d'écraser le ballon et de casser le panier.



Elfes

(Smash Up : Munchkin)

Utilise les marqueurs Force.

Les Bases de cette extension utilisent les Monstres et les Trésors.

Les Elfes de Munchkin veulent que tout le monde vive en harmonie, et sont prêts à s'opposer à quiconque ne partage pas cette philosophie. Ils seront ravis de vous aider... et de s'aider au passage, tant qu'à faire.



Explorateurs

(Conflit de Générations)

Utilise les marqueurs Force.

Dispose d'un Titan (optionnel).

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.



Fantômes (Meme Pas Mort)

Dispose d'un Titan (optionnel).

La nuit est sombre autour du vieux manoir. On distingue à peine une faible lueur qui vacille à travers la fenêtre du grenier... et pourtant, personne n'habite ici depuis bien longtemps... Les fantômes puisent leur énergie hors du monde tangible. Plus vite vous viderez votre main de cartes, plus ils deviendront effrayants !



Fées (Trop Minions)

Dispose d'un Titan (optionnel).

Au plus profond des clairières magiques, tapis sous les feuilles, vivent ces petits lutins, parsemant de vœux magiques et de poussière de fée vos plans de domination du monde. Mais ne vous fiez pas à leur petite taille, la magie des Fées est puissante et pleine de ruses, et vous offre une myriade d'options pour vous défaire des ennemis les plus coriaces.



Fourmis Géantes (Monstres Sacrés)

Utilise les marqueurs Force.
Dispose d'un Titan (optionnel).

« Le futur de l'énergie atomique », qu'ils disaient. Ce n'était pas censé conduire à un tel désastre ! Des fourmis mutantes sont sorties de ces fourmilières géantes, bien décidées à détruire nos maisons et tout ce qui se trouve sur leur chemin ! Les fourmis agissent comme une gigantesque ruche avec un esprit unique, distribuant leur énergie aux endroits opportuns afin d'asseoir leur domination sur l'ère atomique.



Geeks (L'Énorme Boîte pour Geek)

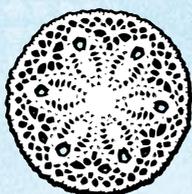
Les Geeks sont... comment dire, des geeks, des personnes un peu excentriques dotées de solides capacités intellectuelles et souvent inaptes à la vie en société. Ils connaissent le jeu mieux que vous et sont enclins à chambouler votre tour, histoire de ruiner toute votre belle stratégie. Vous pouvez également y croiser quelques célébrités du monde du jeu, alors dites « Bonjour » et jouez avec eux au moins une fois !



Grands Anciens (Cthulhu Fhtagn!)

Utilise la pioche Démence.

Par-delà l'espace et le temps, ces indicibles horreurs s'en viennent, courbant... courbant... euh, en fait, personne ne sait vraiment ce qu'elles font, si ? À chaque fois qu'on en apprend un peu sur elles, on devient fou. Peut-être est-ce la démence qu'elles engendrent qui leur donne tant de pouvoir finalement...



Grands-Mères (Conflit de Générations)

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.



Guerriers (Smash Up : Munchkin)

Utilise les marqueurs Force, les Monstres et les Trésors.

Qu'ils soient originaires des plaines soufflantes ou de nobles châteaux, les braves Guerriers de Munchkin ne vivent que pour se battre. À mains nues ou à l'aide de trucs pointus, les Guerriers sont des machines à tuer... et tout particulièrement les Monstres.



Halfelins (Smash Up : Munchkin)

Les Bases de cette extension utilisent les Monstres et les Trésors.

Pas facile de savoir si ce sont des enfants ou des Halfelins de Munchkin qui se trouvent là, à hauteur de vos genoux. Une poignante intuition dans votre cuisse ou une forte odeur de saucisse vous confirmeront que vous êtes bien en présence des Halfelins. Il en sort de partout, difficile d'y échapper !



Innsmouth (Cthulhu Fhtagn!)

Utilise la pioche Démence.
Dispose d'un Titan (optionnel).

Ah... Innsmouth... ce bucolique petit village de pêcheurs des côtes de la Nouvelle-Angleterre. Goûtez leurs délicieux fruits de mer. Devenez leurs délicieux fruits de mer ! Eh oui, vous aussi vous pouvez vous changer en poisson et vivre aux côtés de Dagon dans les profondeurs. Avec leur teint verdâtre de mutants, ils n'ont pas l'air dangereux, pourtant les habitants d'Innsmouth sont nombreux et puissants, et vous accueilleront humidement dans leur profonde communauté.



Justiciers (Ces Années-Là)

Utilise les marqueurs Force.

Il n'y a jamais eu de justice parallèle comme celle des années 70. Aussi méchants que le crime qu'ils combattaient, ces héros à la peau dure protégeaient les rues des grandes villes pour le bien de leurs habitants. Ils ne reculent devant rien, même lorsque leurs chances sont infimes. Leur devise : un bon verre peut vous aider à oublier n'importe quoi. Alors, qu'importe ce que vos adversaires vous lanceront au visage, les Justiciers seront là pour leur répondre.



Kaijū (Rois du Japon)

Utilise les marqueurs Force et les Titans.

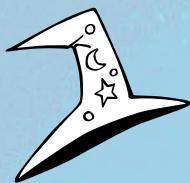
Flash Spécial : Des monstres géants combattent aux quatre coins de Tokyo, brisant d'innombrables bâtiments sur leur passage. Leur pouvoir destructeur est incroyable et laisse les scientifiques sans voix. Même leurs armes les plus puissantes s'avèrent inutiles contre ces titans. Qui pourra arrêter le pouvoir massif d'un mec dans un costume de caoutchouc ? On a trouvé ! Laissons cet adolescent précoce d'une dizaine d'années, ayant un accès inexplicable aux installations militaires japonaises les plus sécurisées, vous l'expliquer.



Loups-Garous (Monstres Sacrés)

Les Bases de cette extension utilisent les marqueurs Force. Dispose d'un Titan (optionnel).

Qu'ils hurlent à la lune, couvent leur intimidante meute ou répandent la terreur en ville, les Loups-Garous sont là pour s'affirmer comme la Faction alpha de Smash Up. Usant de leur puissance à l'état brut pour terrasser leurs adversaires, les Loups-Garous ne laisseront rien ni personne se mettre en travers de leur chemin.



Magiciens (Smash Up : Munchkin)

Utilise les Monstres.
Les Bases de cette extension utilisent les Trésors.

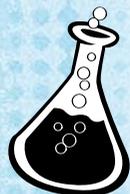
Quoi de mieux que de se débarrasser de ses ennemis en faisant jaillir des éclairs lumineux du bout de ses doigts ? Invoquer quelque chose capable de le faire à votre place, évidemment ! Les Magiciens de Munchkin sont spécialistes pour détourner l'attention de leurs ennemis en faisant apparaître des monstres sur leur tête. Surprise !



Maîtres Kung-Fu (Ces Années-Là)

Utilise les marqueurs Force.

Prêt ? On est tous... les Maîtres Kung-Fu disposent d'une connaissance des arts martiaux qui dépasse l'entendement. Bon, ce pied de nez aux lois naturelles était en grande partie dû à des fils... mais ils savent quand même comment distribuer des beignes. Les Maîtres Kung-Fu savent que le pouvoir est comme un petit ruisseau de montagne scintillant au soleil, et ils peuvent le faire couler de créature en créature au gré de leurs envies.



Métamorphes (Séries B)

Sous la surface de la terre, des créatures étranges ont façonné leur propre monde, en manipulant leur génome.

Elles envisagent maintenant d'utiliser leurs connaissances supérieures pour se lancer à la conquête du monde d'en haut. En prélevant des échantillons sur les plus puissantes créatures qu'ils pourront trouver, ces Métamorphes sont en mesure d'utiliser à leur profit les forces de leurs ennemis.



Monstrapoches (Rois du Japon)

Utilise les marqueurs Force et les Titans.

Ils sont minuscules, ils apparaissent et s'évanouissent rapidement, mais une fois que vous savez lequel appeler en fonction de la situation, les Monstrapoches peuvent vraiment faire la différence. Nous savons que vous voudrez les avoir tous. D'ailleurs, si vous pouviez rendre ces choses aussi populaires que certaines autres choses (vous savez lesquelles), nous vous en serions éternellement reconnaissants.



Moutons (Promo)

Des décennies de manipulations génétiques ont transformé ces animaux brouteurs, stupides et inoffensifs en animaux brouteurs, stupides et néfastes.

Ils suivent docilement et calmement les autres créatures d'une Base à l'autre... puis ils écrasent impitoyablement leurs adversaires avec une vague de créatures que personne ne peut arrêter. Vraiment de sales bêêêêêtes !



Mythologies Grecques (Vous l'Aurez Voulu !)

Utilise les marqueurs Force.

C'est l'histoire d'une époque révolue – un temps de mythes et de légendes.

Quand les dieux antiques étaient mesquins et cruels, et qu'ils jouaient à faire souffrir l'humanité... Les anciens dieux et les héros de la mythologie grecque sont de retour, apportant faveurs et malédictions, héroïsme et bravoure au cœur de la bataille !



Nains (Smash Up : Munchkin)

Utilise les Trésors.

Les Bases de cette extension utilisent les Monstres.

Avoir passé une grande partie de leur vie à creuser sous terre les a rendus ultrasensibles à la lumière... et en particulier au subtil éclat d'un trésor à demi enfoui ! Ils sont aussi devenus particulièrement musclés. Il ne fait donc pas bon se trouver entre un Nain de Munchkin, sa hache et un trésor rutilant.



Ninjas (Smash Up)

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 jusqu'à la section

Zombie). Je ne vais pas vous révéler tous leurs secrets, mais généralement ils se fauflent, agissent vite et frappent à la dernière seconde. Soyez sur vos gardes.



Orques (Smash Up : Munchkin)

Les Bases de cette extension utilisent les Monstres et les Trésors.

Les oiseaux voyagent en groupe.
Les cerfs voyagent en troupeau.

Les Orques de Munchkin voyagent en horde ! Difficile de faire front face à la force accablante d'une telle meute, ou de son odeur... Non, vraiment, n'essayez même pas !



Ours (Conflit de Générations)

Utilise les marqueurs Force.

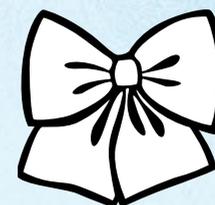
Qui pouvait venir se mettre entre vous et votre ours en peluche quand vous étiez petit ? Personne. Tout simplement parce que ces Ours ont plus d'un tour dans leur sac. Essayez ne serait-ce que de jeter un regard méchant à leurs propriétaires, et vous voilà dans de beaux draps. De la manière la plus douce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



Petit Peuple (Smash Up)

Dispose d'un Titan (optionnel).

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 !



Petites Magiciennes (Rois du Japon)

Utilise les Titans.

Le clair de lune, les rêves, l'amour, et la magie des étoiles ! Oh, mon Dieu, c'est si kawaii !!!! Les Petites Magiciennes sont sans aucun doute les plus mignonnes, mais leurs sorts risquent d'en surprendre plus d'un. Et puis, elles travaillent en équipe. Le mal n'a aucune chance face à ces filles-là.



Plantes Carnivores (Meme Pas Mort)

Donne-leur à manger, Seymour ! Non, ne fais pas ça Seymour : ces créatures n'ont besoin de personne pour grandir.

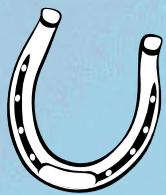
Plus elles restent en jeu, plus elles sont puissantes... ce qui peut être problématique pour les joueurs qui n'ont pas leur taille-haie sur eux.



Pirates (Smash Up)

Dispose d'un Titan (optionnel).

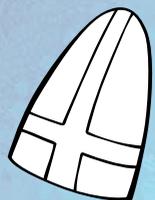
Savez-vous ce qui est encore mieux que de voguer sur les sept mers ? Voguer où ça vous chante. C'est le credo des Pirates. Ils jettent l'ancre dans tous les ports et repartent aussitôt après avoir tout pillé... Plaiguez-vous, et vous finirez sur la planche.



Poneys Magiques (Trop Minions)

Le pouvoir de l'amitié transparait chez les Poneys, dont les puissants troupeaux galopent à travers les plaines, piétinant tous ceux qui se

mettent en travers de leur chemin. Ceci est vrai chez les poneys normaux, mais aussi chez les pégases, les hippocampes, et tous ceux qui se joignent à leur folle chevauchée vers la Base la plus proche ! N'oubliez jamais que l'amitié est belle et indomptable.



Prêtres (Smash Up : Munchkin)

Les Bases de cette extension utilisent les Monstres et les Trésors.

Les Prêtres de Munchkin sont là pour répandre la bonne parole... et infliger quelques châtiments si nécessaire !
Pour vous : un chapelet de bénédictions.
Pour vos adversaires : un déluge de malédictions.
Le tout pour une dîme modique !



Princesses (Trop Minions)

Dominer vos ennemis n'est plus un rêve ! Les Princesses transformeront vos souhaits en réalité grâce à la puissance de l'amour véritable et du bonheur

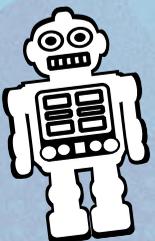
éternel. Curieusement, tout cela peut aussi être utilisé pour mettre tout le monde au pas et ravager vos ennemis. Ne soyez pas dupe : ces innocentes beautés ne sont pas nombreuses, mais elles sont nobles, fortes et vraiment déterminées !



Requins (Vous l'Aurez Voulu !)

Utilise les marqueurs Force.

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



Robots (Smash Up)

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.



Rockstars (Conflit de Générations)

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.



Routiers (Ces Années-Là)

Les Bases de cette extension utilisent les marqueurs Force.

Le culte du routier a atteint son apogée dans les années 70, porté par les grands films de cette époque. Les Routiers y étaient des héros de la route, libres, toujours en mouvement. Restant en contact les uns avec les autres grâce à leur radio CB, ils savaient défier les forces de police et libérer les petits villages, tout en livrant aux quatre coins du pays les marchandises nécessaires à sa survie. Comme vous pouviez vous y attendre, les Routiers sont spécialisés dans l'action et le transfert de toutes sortes de choses.



Samourais (Vous En Voulez Encore ?)

Utilise les marqueurs Force.

Plus solide que l'étain est la force de l'honneur ! Les Samourais de Smash Up affrontent leurs ennemis dans un esprit de quiétude, prêts à affronter leur propre fin sur simple demande de leur Seigneur. Pour l'honneur de leur famille, c'est en duel que les Samourais pourfendent leurs ennemis ou meurent glorieusement sur le champ de bataille. Utz... Kanpai !



Savants Fous (Monstres Sacrés)

Utilise les marqueurs Force.

L'orage grondait aux fenêtres du labo cette nuit-là. Je fus tiré de mes recherches par un violent éclair. Relevant la tête, j'ai contemplé un étrange spectacle. Mon monstre, comme je l'appelle, a commencé à se lever de la dalle de pierre où il était allongé et, à ma grande surprise, m'a décoché un... *smash* en pleine face. Les Savants fous, cherchant sans relâche à comprendre le mystère de la vie, ont finalement réussi à donner corps à la mort sous des formes aussi variées que puissantes ! À force de jouer avec la nature, ils peuvent transcender nombre de créatures... mais à quel prix ?



Serviteurs de Cthulhu

(Cthulhu Fhtagn !)

Utilise la pioche Démence.
Dispose d'un Titan (optionnel).

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu. R'l'yeh wgah'nagl fhtagn !
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu. R'l'yeh wgah'nagl fhtagn !
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu. R'l'yeh wgah'nagl fhtagn !



Singes Cyborgs (Séries B)

Au cours d'un raid audacieux mené sur un centre de recherche, les Singes ont dérobé les plans des toutes dernières améliorations cybernétiques : ils sont

désormais en mesure de mener à bien leur plan séculaire de domination du monde ! En combinant leurs qualités athlétiques naturelles et ces améliorations high-tech, ils vont glisser pas mal de peaux de bananes sous les semelles de leurs adversaires !



Sorciers (Smash Up)

Dispose d'un Titan (optionnel).

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.



Squatteurs de Trône (Ressemblances Fortuites)

Dispose d'un Titan (optionnel).

Dans la course au trône, il n'y a guère d'alternatives : soit vous pulvérisez des Bases, soit vous êtes éliminé. Coups dans le dos, retournements de veste et fêtes gâchées, vous pouvez faire confiance aux Squatteurs de Trône pour égayer les grandes intrigues de l'époque médiévale. Du moins, jusqu'à ce que vous décidiez de les évincer. Un conseil, cependant : méfiez-vous de l'aide providentielle de ces gars, elle risque d'être de courte durée.



Steampunks (Meme Pas Mort)

Jules Verne a dit un jour : « Hé les Steampunks, sympas vos idées ! »

Depuis ce triste jour, ces rétro-inventeurs se croient autorisés

à mettre leur grain de sel partout où ils passent. Bien sûr, ils vont « améliorer » les Bases en jeu, mais sachez bien que c'est toujours pour asseoir leur domination.



Super Combattants (Rois du Japon)

Utilise les Titans.

Go go, tous sur les Bases ! Go go, les Créatures on les écrase ! Go go, Super Combattants, Go go, vous êtes les plus puissants ! Les Super Combattants

forment une équipe ultime de combattants, arrachant la victoire des griffes de la défaite. Et si d'aventure la situation dérapait, ils peuvent toujours appeler un gigarobot surpuissant pour l'emporter automatiquement. Ils pourraient sûrement commencer directement par ça, mais peu importe.



Super Espions (Séries B)

Dispose d'un Titan (optionnel).

La guerre de l'ombre que se livrent l'International Secret Intelligence

et la sinistre HAVOC (Haute Alliance des Vilains et Ordonnateurs du Chaos) ne connaît pas de fin. Les terribles plans de l'HAVOC menacent une nouvelle fois la planète tout entière : satellites météorologiques, canons laser installés sur la Lune... seuls les audacieux agents de l'ISI seront capables de s'y opposer. Équipés des dernières innovations technologiques, les espions de l'ISI ont les moyens de déjouer les plans de leurs adversaires.



Super-Héros (Vous l'Aurez Voulu !)

Les Bases de cette extension utilisent les marqueurs Force.

Plus rapides qu'une balle traçante.
Plus puissants qu'une Vapomotive.

Capables de bondir par-dessus un Fusiobot...

Les formidables héros s'extraient des pages des comics pour prendre vie ! Terrassez votre Némésis grâce à votre superforce, votre vitesse et votre abnégation.

Et découvrez qui prend le contrôle de la Base... dans le prochain numéro !



Tornades (Vous l'Aurez Voulu !)

Les Bases de cette extension utilisent les marqueurs Force.

Les Tornades sont une sorte d'effet Coriolis jetant sur le monde une humeur

belliqueuse. Admettez-le, les Tornades sont plutôt impressionnantes (dans ce jeu, pas tant que cela dans la vraie vie). Préparez-vous à disséminer vos Créatures un peu partout grâce aux excellents services du Tornado N' Typhon Express™.



Université Miskatonic (Cthulhu Fhtagn !)

Utilise la pioche Démence.

Chers Tentacules. Bienvenue pour votre premier jour à l'Université

Miskatonic ! Nous allons vous former aux secrets des sciences naturelles et... autres. Alors oui, nos cours risquent de vous paraître intenses, mais le savoir demande toujours un petit sacrifice, « Ex Ignorantia Ad Sapientiam ; E Luce Ad Tenebras ».



Vampires (Monstres Sacrés)

Utilise les marqueurs Force. Dispose d'un Titan (optionnel).

Des sombres recoins de leurs ancestraux châteaux gothiques, drapés de velours noir et écoutant probablement un

album de Bauhaus, les enfants de la nuit viennent siroter l'essence de Smash Up ! Drainant la vie de leurs victimes, ces âmes maudites gagneront en puissance en détruisant les créatures de leurs adversaires.



Vikings (Vous En Voulez Encore ?)

De l'or, des trésors, toute une fortune qui attend, là dehors. Bon, ils ne vous appartiennent pas, mais ce n'est pas ça qui va vous arrêter. Vous êtes des Vikings ! De saccage en pillage,

tracez votre voie jusqu'à la victoire. Les Vikings savent pertinemment qu'ils pourront faire meilleur usage des cartes des autres. Pourquoi avoir apporté leurs propres cartes ? Peut-être, parce qu'ils n'ont pas peur de les perdre ?

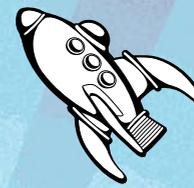


Voleurs (Smash Up : Munchkin)

Utilise les marqueurs Force et les Trésors.

Les Bases de cette extension utilisent les Monstres.

Ne perdez jamais de vue les Voleurs de Munchkin. Dès que vous détournerez les yeux, vous trouverez une dague plantée dans votre dos, et vos précieux trésors mis en sécurité dans une poche... autre que la vôtre.



Voyageurs de l'Espace (Ressemblances Fortuites)

Voici les voyageurs arpentant depuis des années les coursives du vaisseau USS Compagnie en quête de

nouveaux mondes, de formes de vie toujours plus étonnantes et de séduisantes femmes à la peau de jade. Vaillamment, ils vont là où personne ne s'est aventuré auparavant ! Les Voyageurs de l'Espace voyagent de Base en Base, abusant de leur incroyable technologie de téléportation pour envoyer des myriades de cadets vers une mort certaine, sacrifiés au nom de l'éternelle Conquête.



Voyageurs du Temps (Séries B)

Dispose d'un Titan (optionnel).

Le continuum spatio-temporel a été corrompu. Des robots du futur s'acoquinent avec des pirates,

des dinosaures s'allient à des magiciens... rien ne va plus ! Il est temps pour la Patrouille du Temps d'intervenir. Fondée en 1976 et dirigée par l'énigmatique Docteur When, la Patrouille du Temps a pour mission de remettre l'Histoire dans le droit chemin... et use de tous les moyens qui lui semblent nécessaires.



Zombies (Smash Up)

« 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. Renvoyez un zombie dans sa défausse, ça n'est pas lui dire « Adieu », mais seulement « À plus tard ».

Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer avec une même Faction ? Pas de problème !
Combinez deux boîtes de l'extension correspondante pour que deux joueurs puissent jouer avec 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.

PENSE-BÊTE

Mise en place

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

À votre tour

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

Conquête

1. Après avoir joué vos cartes, si la somme des Forces 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 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.

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. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire !

Règles additionnelles

Si une carte contredit les règles, la carte l'emporte.

Si deux cartes se contredisent, celle indiquant que vous ne pouvez pas faire quelque chose l'emporte sur celle disant que vous le pouvez.

Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, le joueur actif en détermine l'ordre.

Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu.

Vous devez résoudre totalement un effet même si cela est négatif pour vous. Si une carte indique que « vous pouvez » faire quelque chose, vous pouvez choisir de le faire ou non.

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

Les défausses des joueurs peuvent être consultées par tous et à tout moment.

MACHINSTRUCS LÉGAUX

© 2018 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2020 IELLO 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 associées sont ™, ® et © Alderac Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine

SUIVEZ-NOUS SUR



CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton, Bryan Stout

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations : Dave Allsop, Bruno Balixa, Klaudia Bulantova, Caravan Studios, Carmen Cianelli, Conceptopolis, Victor Perez Corbella, Crut, Dinobot Illustrations, Carl Frank, Gildia Art Guild, Gong Studios, Brian Hagan, Igor Heras, Hinkle / Silva Art, Wen Juinn, Alex Konstad, Saliym McCullin, Bryn Metheney, Pierre Raveneau, Benjamin Sowa, Alex Stone, Marcel Stobinski, Studio 2 Minds, Alberto Tavira, Isuardi Therianto, Prosper Tipaldi, Dudu Torres, Francisco Rico Torres, Andy Wright, Yating Sun

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Todd Rowland, Edward Bolme, Bryan Stout

Édition : Edward Bolme, Bryan Stout

Relecture : Edward Bolme, Bryan Stout, Adam East, Garrett Lapham, Boaz Moser, Duc-Man Nguyen, Robert Payne, Logan Pierce, Anna Wray

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Production : Dave Lepore

Chef de projet : Nicolas Bongiu

Image de marque et Développement : 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, Joachim Bauer, Adam Bellas, Dan Bergquist, Jacquie Bergquist, Melissa Bloomer, Rusty Bloomer, Christina Brunelle, Eric Brunelle, Malte Büsing, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jessica Cartwright, Daniel Chang-Fong, Anthony Collins, Chris Cook, Joschka Cors, Blake Cunningham, Ryan Dancey, Nadine de Groot, Wim Debraekeleer, Ayne Delgado, Charlie Downs, Adam East, Elissa East, Jewel East, Seth East, Alex Fink, Jared Frail, Stephanie Frail, Anthony Gallela, Ken Grazier, Dean Harris, Tim Helms, Ellen Hindman, Kyle Huibers, Darren Humphrey, Richard Hunt, Christian Janßen, Tom Jikic, Tim Johnson, Jess Kime, Frank Kobes, Jonathan Lamb, Sam Lamb, Danny Leal, Benjamin Little, Zach Lyons, Simon MacDonald, Sydney MacDonald, James Martin, Sam Martin, Daniel Matteo, Mike McDonald, Amanda McEwen, Rob McEwen, Scott Moore, Daniel Mowat, Dennis Moxon, Jackie Moxon, Jenn Moxon, Joe 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, Brian Reames, Bryan Reese, John-Paul Riley, Andrew Rosenburg, Alex Rossi, Joshua Roy, Eugene Sandberg, Kristin Sandberg, Richard Sandberg, Robert Sandberg, Nathalie Scheeck, Emily Schepper, Andreas Scheytt, Diana Schneck, Keith Schneck, Amber Schulze, Andrew Schwartz, Michael Schwartz, Taylor Skelton, Trevor Skelton, Thomas Staudt, Ryan Stewart, Annie Stout, Bryan Stout, Meg Stout, Aaron Stricker, Alex Stricker, John Strobel, Casey Styron, Alailima Talavou, Dannielle Travers, Birgit Uhl, Juergen Uhl, Fabien Vannier, Mark Vasko, Leigha Wade, Tyler Wade, Kat Weatherston, Matt Weatherston, Kevin White, Andrew Willis, Andrew Wilson, Michael Wilson, Kristin Woods, Mark Wootton, Andrew Young

Remerciements tous particuliers à : Little Sammy Chung, Sheriff Buford T. Justice et The Man

TABLE DE RÉFÉRENCE

Factions regroupées par extension

Ces Années-Là : Danseurs Disco, Maîtres Kung-Fu, Routiers, Justiciers

Conflit de Générations : Explorateurs, Grands-Mères, Oursons, Rockstars

Cthulhu Fhtagn ! : Grands Anciens, Innsmouth, Serviteurs de Cthulhu, Université Miskatonic

L'Énorme Boîte pour Geek : Dream Team, Geeks

Meme Pas Mort : Cavalerie Ours, Fantômes, Plantes Carnivores, Steampunks

Monstres Sacrés : Fourmis Géantes, Loups-Garous, Savants Fous, Vampires

Promo : Moutons

Ressemblances Fortuites : Chevaliers des Étoiles, Changeformers, Squatteurs de Trône, Voyageurs de l'Espace

Rois du Japon : Kaijū, Monstrapoches, Petites Magiciennes, Super Combattants

Smash Up : Aliens, Dinosaures, Ninjas, Petit Peuple, Pirates, Robots, Sorciers, Zombies

Smash Up Munchkin : Elfes, Guerriers, Halfelins, Magiciens, Nains, Orques, Prêtres, Voleurs

Séries B : Métamorphes, Singes Cyborgs, Super Espions, Voyageurs du Temps

Trop Minions : Chatons, Fées, Poneys Magiques, Princesses

Vous En Voulez Encore ? : Anciens Égyptiens, Cow-boys, Samouraïs, Vikings

Vous l'Aurez Voulu ! : Dragons, Mythologies Grecques, Requins, Super-Héros, Tornades

Extensions regroupées par Faction

Aliens : Smash Up

Anciens Égyptiens : Vous En Voulez Encore ?

Cavalerie Ours : Meme Pas Mort

Changeformers : Ressemblances Fortuites

Chatons : Trop Minions

Chevaliers des Étoiles : Ressemblances Fortuites

Cow-boys : Vous En Voulez Encore ?

Danseurs Disco : Ces Années-Là

Dinosaures : Smash Up

Dragons : Vous l'Aurez Voulu !

Dream Team : L'Énorme Boîte pour Geek

Elfes : Smash Up : Munchkin

Explorateurs : Conflit de Générations

Fantômes : Meme Pas Mort

Fées : Trop Minions

Fourmis Géantes : Monstres Sacrés

Geeks : L'Énorme Boîte pour Geek

Grands Anciens : Cthulhu Fhtagn !

Grands-Mères : Conflit de Générations

Guerriers : Smash Up : Munchkin

Halfelins : Smash Up : Munchkin

Innsmouth : Cthulhu Fhtagn !

Justiciers : Ces Années-Là

Kaijū : Rois du Japon

Loups-Garous : Monstres Sacrés

Magiciens : Smash Up : Munchkin

Maîtres Kung-Fu : Ces Années-Là

Métamorphes : Séries B

Monstrapoches : Rois du Japon

Moutons : Promo

Mythologies Grecques : Vous l'Aurez Voulu !

Nains : Smash Up : Munchkin

Ninjas : Smash Up

Orques : Smash Up : Munchkin

Oursons : Conflit de Générations

Petit Peuple : Smash Up

Petites Magiciennes : Rois du Japon

Plantes Carnivores : Meme Pas Mort

Pirates : Smash Up

Poneys Magiques : Trop Minions

Prêtres : Smash Up : Munchkin

Princesses : Trop Minions

Requins : Vous l'Aurez Voulu !

Robots : Smash Up

Rockstars : Conflit de Générations

Routiers : Ces Années-Là

Samouraïs : Vous En Voulez Encore ?

Savants Fous : Monstres Sacrés

Serviteurs de Cthulhu : Cthulhu Fhtagn !

Singes Cyborgs : Séries B

Sorciers : Smash Up

Squatteurs de Trône : Ressemblances Fortuites

Steampunks : Meme Pas Mort

Super Combattants : Rois du Japon

Super Espions : Séries B

Super-Héros : Vous l'Aurez Voulu !

Tornades : Vous l'Aurez Voulu !

Université Miskatonic : Cthulhu Fhtagn !

Vampires : Monstres Sacrés

Vikings : Vous En Voulez Encore ?

Voleurs : Smash Up : Munchkin

Voyageurs de l'Espace : Ressemblances Fortuites

Voyageurs du Temps : Séries B

Zombies : Smash Up

Bases regroupées par extension

Ces Années-Là : Ancien Dojo, Arène De Tournoi, La Louche Collante, Le Palace, Les Rues Mal Famées, Paradisco, Relais Routier, Ruelle Sombre

Conflit de Générations : Cité d'Or, Festival, Lac Minnetonka, Maison de Mamie, Pique-Nique en Forêt, Résidence de Retraite, Sous le Lit, Temple Antique

Cthulhu Fhtagn ! : Asile, Base Antarctique, Innsmouth, Les Montagnes Hallucinées, Plateau de Leng, R'Iyeh, Site Rituel, Université Miskatonic

L'Énorme Boîte pour Geek : Convention, TableTop

Meme Pas Mort : Atelier, Champ d'Honneur, Jardin Secret, Kiosque à Fantômes, La Serre, Manoir Hanté, Palais du Tsar, Salon de l'Inventeur

Monstres Sacrés : Caern, Château Vampyr, Crypte, Couveuse, Laboratoire, La Fourmilière, Manoir Golem, Mégalithe Lunaire

Promo : Pâturage, Sanctuaire Ovin

Ressemblances Fortuites : Base Sidérale, Cabine de Transformation, Cantine des Racailles et Scélérats, Refuge Hivernal, Salle du Trône d'Épines, Univore, USS Compagnie, Zone Franche Intersidérale

Rois du Japon : Arène Monstrapoche, Bar à Jus, Bourg Pochette, Décharge Lunaire, Île du Crâne, Lycée d'Akihabara, Tokyo, Zone Zéro

Smash Up : Centre Commercial de Rhodes Plaza, Cimetière d'Evans City, Dojo Ninja, Grotte au Magot, L'Académie de Magie, Le Finlandais Planant, Le Grand Calculateur, La Grande Bibliothèque, Oasis Luxuriante, Planète-Mère, Puits de Goudron, Royaume Champignon, Temple Goju, Tortuga, Usine 436-1337, Vaisseau Amiral

Smash Up : Munchkin : Bastion, Cabane Sylvestre, Chasse-Goule, Garnison, Fête d'Anniversaire, Guilde des Voleurs, Hôtel de Sainteté, La Fosse, Les Coffres, Les Mines, Le Tournoi, Piscine Dorée, Portes Dimensionnelles, Refuge des Assistants, Tanière Souterraine, Tour de Mage

Séries B : Base Secrète de l'HAVOC, Chambre du Portail, Labo des Singes, La Cité Sans Visage, Le Nexus, Les Cuves, Primatec Park, Quartier Général de l'ISI

Trop Minions : Cercle de Fées, Château de Glace, Château Merveilleux, Chez la Vieille aux Chats, Equestria, Royaume des Poneys, Ruelle des Chats Sauvages, Ruisseau Enchanté

Vous En Voulez Encore ? : Drakkar, Jardin des Cerisiers, Longère, Palais du Shogun, Porte des Étoiles, Pyramides, Saloon, Si-Si Corral

Vous l'Aurez Voulu ! : Ancienne Cave, Antre du Dragon, Boulevard des Tornades, Camping Sauvage, Cheval de Bois, Forteresse de Cristal, L'Abysse, Oracle de Delphes, Récif de Requins, Terres Désolées