



2-4

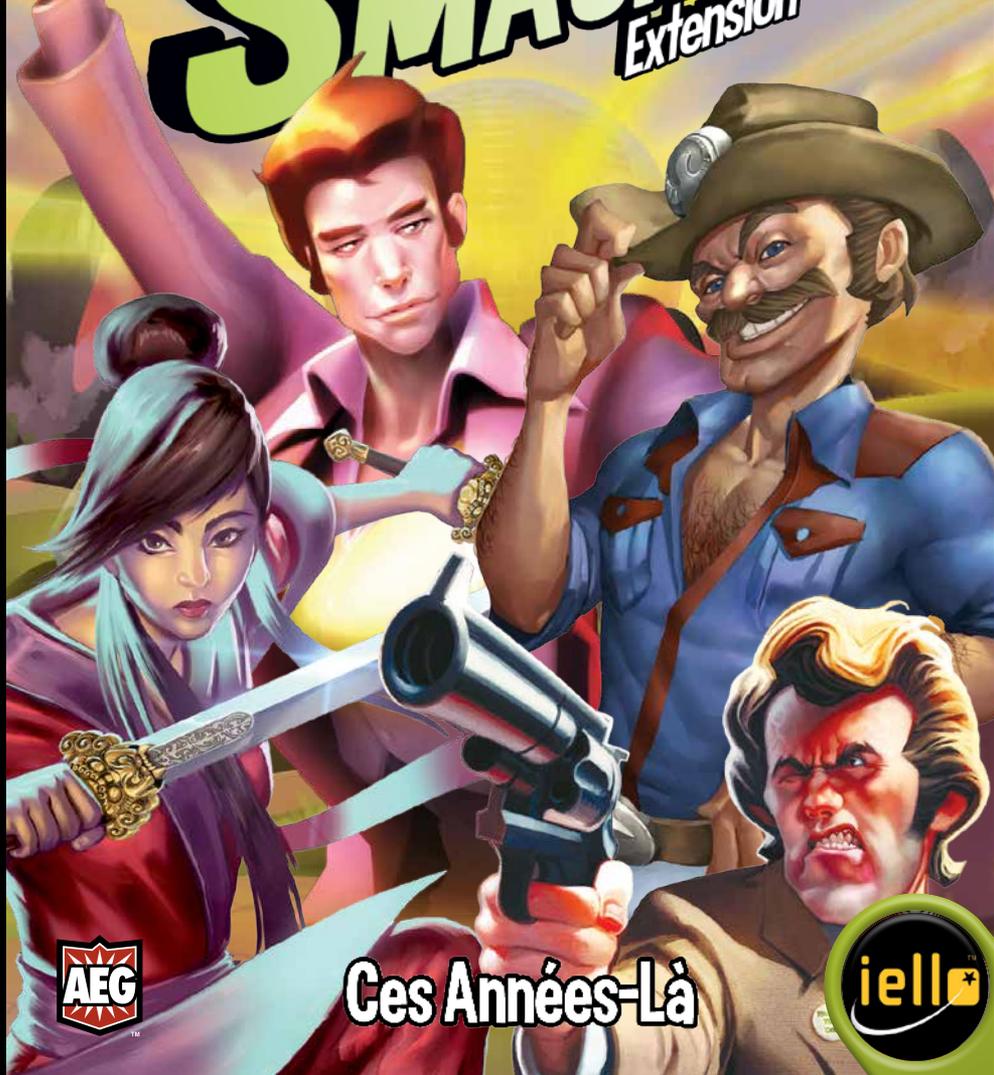


12+



45 min

Paul Peterson  
**SMASH UP**<sup>TM</sup>  
Extension



**Ces Années-Là**



# SMASH UP: CES ANNÉES-LÀ

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

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

## Comme une grande !

Même si Smash Up :  
Ces Années-Là est une extension  
du jeu Smash Up, le jeu de base  
n'est pas indispensable :  
les 4 Factions proposées ici vous  
suffiront pour jouer des parties à  
2 joueurs !

Les règles qui suivent considéreront  
parfois que vous avez plus de  
4 Factions à votre disposition, ou  
feront référence à des cartes non  
présentes dans cette extension. Ne  
vous en souciez pas si vous n'avez pas  
(encore !) le jeu de base

## SOMMAIRE

Mise en place .....	3
Exemple de mise en place .....	4
Comment jouer .....	5
Une carte, ça ressemble à quoi ? .....	6
La Conquête .....	7
Termes et restrictions .....	9
Clarifications .....	12
Exemples .....	14
Règlement des conflits .....	16
Les Factions .....	17
Crédits .....	19
Pense-bête .....	20

Utilisez les super séparateurs de  
Faction de cette extension avec la  
Grosse Boîte pour Geek, la solution  
ultime hyper-optimisée de stockage  
pour Smash Up. Jetez un coup d'œil en  
boutique!



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

## MISE EN PLACE

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



Ensuite, sélectionnez uniquement les  
Bases issues des boîtes correspondant  
aux Factions choisies. Par exemple,  
si les Halfelins Maîtres Kung-Fu  
affrontent les Rockstars Super  
Combattants, prenez les Bases de  
Ces Années-Là, Smash Up Munchkin,  
Rois du Japon, Conflit de Générations  
et mélangez-les pour former la  
pioche de cartes Base.

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

Chaque joueur pioche ensuite 5 cartes  
de son paquet : elles forment sa main  
de départ. Si un joueur n'a aucune  
Créature parmi ces 5 cartes, il peut  
les dévoiler aux autres joueurs, les  
défausser et piocher 5 nouvelles cartes.  
Il doit conserver cette deuxième main  
de départ, peu importe son contenu.

Le dernier joueur à avoir regardé une  
série des années 70 commence la  
partie. Le jeu se déroule dans le sens  
des aiguilles d'une montre.

## Que le combat commence !

# EXEMPLE DE MISE EN PLACE



## Engagez-les, qu'ils disaient...

Si vous voulez jouer dans les règles de l'art, 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. Le plus souvent, c'est quand ça va mal. Cool !

## 2. Jouer des cartes

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

## Créatures

Pour jouer une Créature, choisissez une Base et placez la carte Créature sur le côté de la Base qui vous fait face. Appliquez ensuite l'effet de la carte. (Les cartes « Spécial » sont un cas particulier : voir page 11.)

## Actions

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

## 3. Conquête

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

## 4. Piocher 2 cartes

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

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

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

## 5. Fin de tour

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

## Ordre de résolution des effets

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 la carte de l'étape 1 (si plusieurs, le joueur actif décide de l'ordre de résolution).
4. Résolez les effets des cartes en main déclenchés par la carte de l'étape 1 (si plusieurs, résolez-les dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif, voir page 7).
5. Défaussez la carte de l'étape 1, sauf si elle est attachée à une autre carte.

# UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

## CRÉATURES

Force → 5  
Nom → Guerrier Dragon  
Effet → Permanent : Cette Créature ne peut pas être détruite. Talent : Transférez n'importe quel nombre de marqueurs Force +1 d'une Créature vers une autre.  
Type: Créature  
Symbole de Faction

## ACTIONS

Nom → Camion Blindé  
Effet → Attachez : Base. Permanent : Vos Créatures sur cette Base ne peuvent pas être détruites ou déplacées par les cartes des autres joueurs.  
Type: Action  
Symbole de Faction

## BASES

Résistance → 23  
Nom → Le Palace  
PV du Troisième → 2  
PV du Vainqueur → 4  
PV du Deuxième → 3  
Effet → Une fois par tour, lorsque votre Armée Standard affecte directement une ou plusieurs de vos Créatures sur l'une de vos Bases, elle peut affecter de la même façon toutes les Créatures sur cette Base.

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

# LA CONQUÊTE

Si la somme des Forces de toutes les cartes présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de cette Base (voir page 6), la Base est conquise. Si plusieurs Bases sont conquises durant un même tour, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel les Conquêtes sont résolues.

Pour conquérir une Base, procédez comme suit :

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

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

Par exemple, le joueur avec les Maîtres Kung-Fu utilise une Main de Fer pour déplacer trois marqueurs Force +1 de l'une de ses Créatures sur cette Base vers une autre Base, tout en s'assurant de rester Vainqueur dans cette Conquête. Même si la Force totale est maintenant inférieure à la Résistance de la Base, la Conquête étant commencée, le décompte a tout de même lieu.

## Moi d'abord !

Les effets des cartes en jeu sont résolus en premier, dans l'ordre déterminé par le joueur actif. Si plusieurs joueurs veulent utiliser des effets « Spécial » en même temps, le joueur actif joue en premier, puis les autres joueurs dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Vous pouvez jouer un effet « Spécial » 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 ayant le groupe le plus fort est le Vainqueur, le deuxième joueur le plus puissant est le Deuxième et le troisième joueur est logiquement le Troisième !



Jetons Points de Victoire (PV)

Ils reçoivent les Points de Victoire indiqués par le premier, le deuxième et le troisième chiffre au centre de la carte. Tout joueur ayant un total de Force inférieur au Troisième ne gagne rien. S'il y a moins de 3 joueurs sur une Base, aucun joueur ne remporte les PV des places non attribuées. Chaque joueur reçoit un total de jetons PV correspondant à son score. Les effets Spécial se déclenchant « Lors de la Conquête » d'une Base peuvent affecter l'attribution des PV. Vous devez avoir au minimum une Créature ou une Force de 1 sur une Base pour pouvoir gagner des Points de Victoire.

## Retour au bercail

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

Placez enfin la carte Base conquise dans sa défausse. Remplacez-la par la première carte de la pioche Base. Si nécessaire, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Vérifiez si une autre Base est conquise ce tour-ci et procédez de même si nécessaire.

## Égalité, Fraternité

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

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

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

## TERMES ET RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.

### Affectée :

Une carte est affectée quand elle est déplacée ou transférée, retirée du jeu (c.-à-d. détruite, renvoyée, mélangée ou placée), lorsqu'elle change de Force ou de contrôleur, qu'une autre carte lui est attachée ou que son effet est annulé.



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

**Après :** « Après X faites Y » signifie que X doit être totalement résolu avant que Y ne se produise (à moins que X ne soit « la conquête d'une Base », page 8).



**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.

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



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

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

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



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



**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 supprimer une carte en jeu et de la placer dans la défausse de son propriétaire (ou dans la défausse Base).



**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.



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



**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.

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



**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.

**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.



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

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

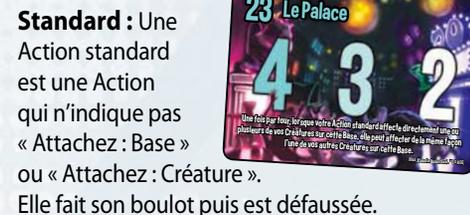


**Propriétaire :** Désigne le joueur qui joue la Faction à laquelle appartient la carte. Les Monstres et les Trésors n'ont pas de propriétaire.

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



**Spécial :** La plupart des effets sont activés quand vous jouez une carte, mais un effet Spécial est déclenché à d'autres moments du jeu. Le texte sur la carte précise quand ces effets peuvent être utilisés, que la carte soit déjà en jeu, dans la main ou dans la défausse de son propriétaire (certaines cartes peuvent donc être jouées pendant le tour des autres joueurs). Si vous utilisez un effet Spécial pour jouer une carte lors de votre tour, cette carte ne compte pas comme l'une des cartes gratuites de votre tour.



**Standard :** Une Action standard est une Action qui n'indique pas « Attachez : Base » ou « Attachez : Créature ». Elle fait son boulot puis est défaussée.



**Supplémentaire :** « Jouez une Créature/Action supplémentaire » signifie que vous augmentez de 1 le nombre de cartes du type indiqué que vous pouvez jouer lors du tour où cet effet est déclenché.

Cet effet est optionnel, et vous n'êtes pas obligé de jouer la carte supplémentaire immédiatement, sauf si elle a été obtenue grâce à un effet Spécial ou en dehors de la phase « Jouer des cartes ».

**Talent :** L'effet indiqué sur la carte peut être activé une fois, lors de la phase « Jouer des cartes », à chacun de vos tours de jeu. 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 d'une Créature vers une autre.

Lorsque vous ajoutez des marqueurs (pris dans la réserve) à une Créature, ou lorsque vous défaussez des marqueurs d'une de vos Créatures (pour les remettre dans la réserve), ce n'est pas un transfert.

# CLARIFICATIONS



**Au Karaté, T'as Qu'à Réattaquer ! :** Les joueurs présents détruisent une Créature chacun dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif. Même si leurs Créatures ont toutes été détruites par un joueur précédent, ils peuvent néanmoins détruire une Créature.



**Course-Poursuite, Festival Routier :** L'augmentation de Force reste inchangée même si Course-Poursuite est détruite ou si d'autres Actions sont attachées à cette Base.



**Grojak :** Vous pouvez augmenter de 1 sa Force même s'il est déjà sur la même Base, ou après que Grojak s'est lui-même déplacé.



**"Mamie Minnie", "Poulet Couineur", "El Bandido", Convoi, Contact Aux Fils, Festival Routier, Relais Routier, La Louche Collante :** Les Actions attachées aux Créatures

ne comptent pas comme des Actions attachées à des Bases.



**Diva, Roi Du Dancing, Quand On Arrive En Ville, Le Palace :** Ne peut pas copier les effets d'Actions attachées à des Créatures ou à des Bases, ni d'Actions précédemment jouées.

Ne peut pas copier un effet déjà copié d'une Créature tierce par une autre Diva, etc. Peut copier un effet une fois par Action l'ayant déclenché, et non pas par Créature étant affectée. « De la même façon » signifie notamment être déplacé vers la même Base, ou passer sous le contrôle du même joueur. Peut copier un effet même si les prérequis originaux (exemple : « Force de 3 ou plus ») ne sont pas remplis. Vous devez choisir de copier un effet lorsque l'Action est jouée, et non pas lorsque l'effet est résolu. Si un effet dispose de plusieurs parties, choisissez celle qui est copiée. L'effet copié est considéré comme provenant de l'Action standard d'origine l'ayant déclenché, et non de la Diva, etc., lui permettant de s'appliquer à une cible supplémentaire.



**Mourir Sur Scène :** Le bonus résultant de la destruction d'une Créature est octroyé au joueur ayant choisi de la détruire.



**Paradisco :** Déclenché uniquement en déplaçant une Créature de cette Base, et non pas vers cette Base.



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



**Quoi, Ma Gueule ? :** « Pour chaque Créature ainsi affectée » désigne les Créatures dont la Force a été augmentée, et non pas celles dont la Force est diminuée comme indiqué

ensuite. Une même Créature peut être choisie plusieurs fois pour avoir sa Force diminuée de 1.



**Roi Du Dancing :** Ici, « une autre Créature » signifie une Créature autre que celles déjà affectées, et non pas une Créature autre que le Roi Du Dancing.



# EXEMPLES

## Sur la Base X, Anna possède deux Divas et un Disco Lou.

• Si Anna joue *Laissez-Moi Danser*, augmentant ainsi de 2 la Force de *Disco Lou* :

- La Force de chaque *Diva* augmente également de 2, copiant le bonus de *Disco Lou*.



- Une *Diva* ne peut pas copier le bonus reçu par l'autre *Diva*, dans la mesure où il ne s'agit pas d'un effet direct.

- Piocher une carte n'affecte aucune Créature, et Anna ne pioche donc qu'une seule carte.



• Si Anna joue *Ça Plane Pour Moi* pour déplacer *Disco Lou* :

- Si l'une des *Divas* copie ce déplacement, il doit se faire vers la même Base que *Disco Lou*.

• Si, après la Conquête, Anna joue *Je Survivrai* pour renvoyer *Disco Lou* dans sa main :

- Les *Divas* peuvent également être renvoyées dans sa main.

• Remarque : Les *Divas* ne peuvent copier qu'un seul effet par tour.

## Sur la Base Y, Anna possède une Diva et une Patineuse, Ben dispose de Jade Fox et Carole a un Guerrier Dragon.



• Si Anna joue *À La Dure* sur la *Patineuse* :

- *À La Dure* n'est pas une Action standard : la *Patineuse* ne reçoit donc pas de marqueur Force et la *Diva* ne peut pas copier cet effet.



- Ben place un marqueur Force +1 sur *Jade Fox*, car Anna a joué une carte affectant une Créature sur cette Base.

• Si Anna joue *Viens, Je T'Emmène* et place un marqueur Force sur la *Patineuse*, Ben en place un sur *Jade Fox* et Carole en place un sur le *Guerrier Dragon* :

- La *Patineuse* gagne un deuxième marqueur, car elle n'en avait aucun lorsque *Viens, Je T'Emmène* a été joué.

- La *Diva* copie l'effet appliqué à la *Patineuse* et gagne un marqueur Force.

- Quatre Créatures sont affectées, donc Anna pioche quatre cartes. Ben ne place néanmoins qu'un seul marqueur supplémentaire sur *Jade Fox*.

• Si Carole joue un *Petit Scarabée* sur une autre Base et transfère l'un des marqueurs Force +1 de *Jade Fox* sur ce *Petit Scarabée* :

- Comme le *Petit Scarabée* affecte une ou plusieurs Créatures sur cette Base, Ben place un marqueur Force +1 sur *Jade Fox*.

• Si Anna joue *Mourir Sur Scène* :

- Anna peut détruire la *Patineuse* et sa *Diva* peut copier l'effet, lui rapportant ainsi 2 PV.

- Ben peut détruire *Jade Fox* et gagner 1 PV.

- Carole ne peut pas détruire son *Guerrier Dragon* et ne gagne aucun PV.

## Dans Le Palace, Anna possède un Roi Du Dancing et Quand On Arrive En Ville attaché à sa Diva, et David dispose de Jack Bill.



• Si David joue *Bien Plus Méchant* pour augmenter de 3 la Force de *Jack Bill* :

- *Quand On Arrive En Ville* peut copier cet effet et augmenter de 3 la Force de la *Diva*.

- Le *Roi Du Dancing* peut également copier cet effet et augmente de 3 sa Force (ou celle de la *Diva*, mais pas les deux). Le *Roi Du Dancing* pourra copier d'autres effets plus tard durant ce tour.



• Si David joue *Fais-Moi Plaisir* pour détruire la *Diva* :

- Le *Roi Du Dancing* peut copier cet effet et détruire *Jack Bill*, même si la Force de *Jack Bill* est supérieure à 3.

• Si Anna joue *Rapide Comme l'Éclair* et cible le *Roi Du Dancing*, augmentant de 2 sa Force :

- Cet effet peut être copié par la *Diva*, par *Quand On Arrive En Ville*, par *Le Palace* et par le *Roi Du Dancing*, permettant à la Force de la *Diva* d'être augmentée de 8.

- Ou, n'importe laquelle de ces cartes peut, à la place, copier l'effet de revenir dans la main de son propriétaire, laissant la *Diva* avec une Force augmentée de 6 – mais ce choix doit être fait lorsque *Rapide Comme l'Éclair* est joué.

# RÈGLEMENT DES CONFLITS

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

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

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

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

Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu. Par exemple, vous pouvez jouer une Action permettant de détruire une Créature même s'il n'y a pas de Créature en jeu ou si la Créature ciblée ne peut pas être détruite.

Vous devez résoudre entièrement l'effet d'une carte, même si cela est mauvais pour vous. Cependant, les cartes supplémentaires et les effets indiquant que « vous pouvez » faire quelque chose sont facultatifs.

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

Si un effet vous permet de jouer des Créatures ou des Actions supplémentaires en dehors de la phase Jouez des Cartes, vous devez les jouer immédiatement ou pas du tout.

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

« Une Créature » ou « une Action » désigne n'importe quelle Créature/Action en jeu, à moins que cela ne soit clairement spécifié.

Exception : « Jouer une Créature/Action » désigne celle dans la main du joueur.

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

Lorsqu'une carte quitte le jeu, toutes les cartes et marqueurs qui lui sont attachés sont défaussés.

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

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

Les marqueurs Force sur les Créatures modifient leur Force. Les marqueurs Force sur les Titans modifient le total de Force de leurs contrôleurs. Les marqueurs Force n'ont pas d'effet sur les cartes Action ou Base.

À moins que cela ne soit clairement spécifié, les effets d'une carte prennent fin à la fin du tour ou lorsque cette carte quitte le jeu (dès la première des deux conditions respectée). Exception : À moins que cela ne soit spécifié, le changement de contrôleur d'une Créature n'a pas de durée limitée.

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

Lorsque vous « consultez » une carte, vous ne devez pas la montrer aux autres joueurs. Lorsque vous « révéléz » une carte, vous devez la montrer à tous les joueurs. Votre pioche doit toujours être mélangée après avoir été consultée (exemple : lorsque vous cherchez une carte).

# LES FACTIONS

Cette extension contient 4 Factions qui peuvent se combiner pour former 6 armées différentes. En ajoutant toutes les versions de Smash Up disponibles, vous pouvez désormais faire s'affronter plus de 1600 armées. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.



## Danseurs Disco

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 aimée 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 ensemble, cela les transcende, et un conseil... restez sur vos gardes lorsqu'ils reproduisent les pas de leurs voisins.

## Maîtres Kung-Fu

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.



## Routiers

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.



## Justiciers

Il n'y avait 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.



## Toujours plus !

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

**Vous ne connaissez pas encore  
le jeu de base ? Sérieusement ?**



**Des Pirates, des Ninjas, des Dinosaures...  
et plein d'autres choses encore ! Une pure  
folie !**



**Et comme dit le Fossoyeur... la boîte de base du  
jeu Smash Up est prévue pour contenir toutes les  
cartes de cette extension.**

**Alors, quand vous n'aurez plus besoin de cette  
boîte-ci, n'oubliez pas de la recycler !**

## CRÉDITS

**Auteur :** Paul Peterson

**Développement :** Mark Wootton, Bryan Stout,  
Wim Debraekeleer

**Direction artistique :** Todd Rowland

**Illustrations :** Alberto Tavira, Francisco Rico Torres,  
Gong Studios, Klaudia Bulantova

**Design :** Kalissa Fitzgerald

**Rédaction :** Todd Rowland, Bryan Stout

**Édition :** Bryan Stout

**Relecture :** Bryan Stout, Chet Chamberlain, Wim  
Debraekeleer, Adam East, Garrett Lapham, Evan  
MacPhaul, Boaz Moser, Duc-Man Nguyen, Robert  
Payne, Logan Pierce, Robert Zollo

**Mise en page :** Kalissa Fitzgerald

**Production :** Dave Lepore

**Image de marque :** Todd Rowland

**Traduction française :** MeepleRules.fr

**Relecture française :** Robin Houpier, Alain  
Wernert

**Édition française :** IELLO

**Directeur des tests :** Bryan Stout

**Testeurs :** John Abdullah, Stefanie Albers, Chris  
Alford, Wesley Anderson, Brittany Baab, Carl Baab,  
Tatianna Banci, Jack Barth, Norman Barth, Rachel  
Barth, William Billings, Remi Boros, Matthew  
Boucher, Malte Büsing, Jason Calandrillo, David  
Camillieri, Alex Cardona, Debbie Cartwright, Emma  
Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright,  
Jessica Cartwright, Sage Cera, Davey Chacon, Chet

Chamberlain, Daniel Chang-Fong, Cliff Christiansen,  
Heidi Christiansen, Ben Colbert, Joschka Cors, Brock  
Craddock, Kathryn Cramer, Daniel Curtis, Mike  
Czerniewski, Nadine de Groot, Ayne Delgado, Brian  
Denning, Paul DiSalvio, Adam East, Elissa East, Jewel  
East, Seth East, Ernie Enriquez, Jared Frail, Andrew  
Gerber, Joshua Gibson, Kristy Gibson, Luca Guarini,  
Maurice Haedrich, Tarja Harney, Justin Harrell, Dean  
Harris, Sam Harris, Dave Haynes, Luke Hays, Tim  
Helms, Jesse Henderson, Joseph Hering, Joshua  
Hinton, Christian Janßen, Jason Lahowetz, Garrett  
Lapham, Danny Leal, Dave Lepore, Ben Lim, Zach  
Lyons, Evan MacPhaul, Nick Mahnke, Luis Mares,  
James Martin, Sam Martin, Daniel J. Matteo, Parker  
Meek, Casey Miller, Boaz Moser, Daniel Mowat,  
Andrew Narzynski, Duc-Man Nguyen, Le-Thi Nguyen,  
Kaz Nyborg-Andersen, Gerrit Oestreich, Dennis  
Oltmanns, Jonas Onken, Timo Onken, Brinjolfur  
Owens, Brittany Payne, Robert Payne, David Phillips,  
Greg Piehn, Katie Pierce, Lane Pierce, Laura Pierce,  
Logan Pierce, Cody Powell, Josh Rathert, Bryan  
Reese, Dan Reschke, Nicole Reschke, Jordan Rhodes,  
Scott Richardson, LaRae Roberts, Mason Roberts,  
Maya Roberts, Paul Roberts, Alexander Rossi, Eugene  
Sandberg, Kristin Sandberg, Richard Sandberg,  
Robert Sandberg, Emily Schepper, Andrew Schwartz,  
Michael Schwartz, Nathaniel Sheridan, Stephanie  
Sheridan, Robert Simmons, Timothy Simmons,  
Taylor Skelton, Trevor Skelton, Carlton Smith, Nic  
Smith, Nicholas Smith, Annie Stout, Bryan Stout,  
Aaron Stricker, Alex Stricker, Mike Tinsley, Fabien  
Vannier, Andrew Vlahous, Ashley Vogel, Josh Vogel,  
Josh Walker, Kayleigh Watters, Adam Williams, Laura  
Williams, Robert Williams, David Wood, Anna Wray,  
Landon Wray, Erik Yapple, Andrew Young, John Zinser,  
Nick Zollo, Robert Zollo.

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

**SUIVEZ-NOUS SUR**



**Machins trucs légaux**

© 2018 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2018-2019 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 et  
images y afférentes sont™ et © Alderac Entertainment Group, Inc.  
Tous droits réservés. Fabriqué en Chine*



# PENSE-BÊTE

## Mise en place

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

## À votre tour

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

## Conquête

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

## Victoire

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

## Règles additionnelles

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