

2-4  
12+  
45 min

Paul Peterson  
**SMASH UP**  
Extension



**Vous En Voulez Encore ?**



# SMASH UP: Vous En Voulez Encore?

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 :  
Vous En Voulez Encore ? 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

Une carte, ça ressemble à quoi ? .....	3
Mise en place .....	4
Exemple de mise en place .....	5
Comment jouer .....	6
La Conquête .....	8
Nouvelles règles .....	10
Termes et restrictions .....	12
Clarifications .....	15
Règlement des conflits .....	17
Les Factions .....	18
Crédits .....	19
Pense-bête .....	20

Utilisez les superséparateurs de Faction  
de cette extension avec l'Énorme Boîte  
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!

## UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

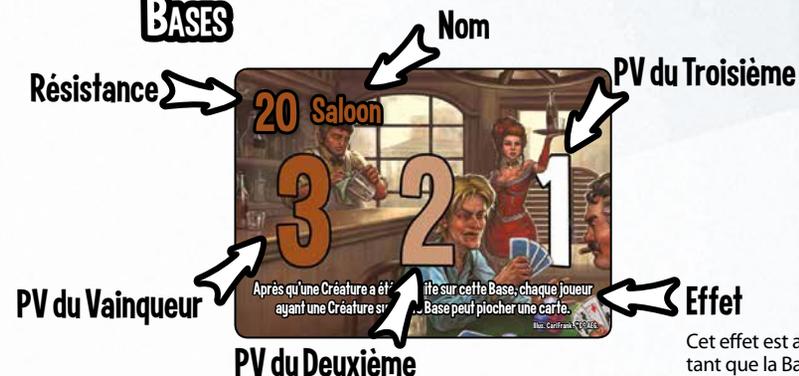
### CRÉATURES



### ACTIONS



### BASES



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

# MISE EN PLACE

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



Ensuite, sélectionnez uniquement les Bases issues des boîtes correspondant aux Factions choisies. Par exemple, si les Explorateurs Vikings affrontent les Monstrapoches Justiciers, prenez les Bases des boîtes Vous En Voulez Encore ?, Conflit de Générations, Rois du Japon et Ces Années-Là, 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 fait deux fois la même erreur 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 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 (comme Dévoiler) 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 et/ou 1 Action... gratuitement ! Vous pouvez jouer vos cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également ne jouer aucune carte. De plus, plusieurs de vos cartes en jeu disposent d'effets pouvant être activés lors de cette phase.

## Créatures

Pour jouer une Créature, choisissez une Base et placez la carte Créature sur le côté de la Base, face à vous. Appliquez ensuite l'effet de la carte (les cartes « Spécial » sont un cas particulier : voir page 14).

## Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte puis lisez et appliquez son effet. Boom !

Si la carte n'indique pas que vous l'Attachez à une Base ou à une Créature, c'est une Action Standard : vous la défaussez après résolution.

## 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 14). 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 8). 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.

Si votre main est vide à un autre moment de la partie, vous ne piochez pas automatiquement : vous devez attendre cette phase de votre tour. À tout moment, si vous devez piocher, révéler, 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.

Après avoir pioché, le nombre maximal de cartes en main est de 10 : si vous en avez plus, défaussez les cartes de votre choix pour n'en conserver que 10 en main. 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, les effets se terminant maintenant (comme « sa Force est augmentée de 1 jusqu'à la fin du tour ») expirent tous en même temps.

Vérifiez enfin si un joueur a 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, c'est la Fin de la partie, voir page 9. Sinon, passez la main au joueur à votre gauche : c'est à lui de jouer.

## Séquence 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).
5. Défaussez la carte de l'étape 1 (sauf si elle est attachée à une autre carte).



# 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 3), 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 est défaussée.
8. Elle est remplacée par une nouvelle Base.
9. Recommencez depuis l'étape 1.



8 Jetons Points de Victoire (PV)

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

Par exemple, le joueur avec les Cow-boys utilise son Shérif pour provoquer en duel la Créature d'un autre joueur. Comme la Créature perdante est détruite, la Force totale sur la Base peut devenir inférieure à sa Résistance, mais 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 ! 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.

## 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. Si l'utiliser deux fois n'a pas de sens (exemple : 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 l'ordre décrit dans « Moi d'abord ! ». Ensuite, toutes les cartes présentes sur la Base sont simultanément 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.

## 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 !

9

# NOUVELLES RÈGLES

## Enterrer

**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 la joue sur la même Base, ou sur 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 (exemple : 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 attachée 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 leur contrôleur.

## Duels

**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 sont juste 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 un quelconque 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.

En soi, le fait d'être impliqué dans un duel n'affecte pas une Créature, mais les conséquences du duel peuvent l'affecter.

Créature qui vient d'être jouée à Si-Si Corral, lui permettant de provoquer 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.



Cartes enterrées en réponse à l'effet des Pyramides

Cartes enterrées en réponse aux effets des cartes des Anciens Égyptiens.



# 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. Vous pouvez seulement le faire une seule fois par tour, sauf mention contraire.



**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.



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



**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.

**Dévoiler :** Vous permet de remettre face visible une carte enterrée et de la jouer (voir page 10 pour plus de détails).



**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.

**Duel :** Déclenche un conflit entre deux Créatures au cours duquel leurs contrôleurs peuvent chacun jouer une carte Action : la Créature la plus forte gagne (voir page 11 pour plus de détails).



**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, mises de côté ou dans la boîte ne sont pas en jeu.



**Enterrer :** Vous permet de placer une carte, face cachée, sur une Base (voir page 10 pour plus de détails).

**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.

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



**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.

**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 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.

**Supplémentaire :** Une Créature/Action supplémentaire ne compte pas dans votre limite normale d'une carte de chaque type que vous pouvez jouer lors de votre tour. Vous pouvez toujours la jouer immédiatement. Si un effet vous donne une carte supplémentaire pendant la phase « Jouer des cartes », vous pouvez la jouer plus tard lors de cette phase à moins qu'elle fasse référence à une carte précise ou qu'elle soit octroyée par un effet « Spécial ». 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 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.

d'une de vos Créatures (pour les remettre dans la réserve), ce n'est pas un transfert.

# CLARIFICATIONS



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



**Bénédition d'Anubis, Sarcophage Piégé, Vous l'Emporterez Avec Vous :** Si vous utilisez l'effet de l'une de ces cartes pour l'enterrer elle-même, vous la révéléz et la placez face cachée, à côté de la Base.

Si vous la dévoilez, vous la jouez à nouveau, mais ignorez la première partie de son effet dans la mesure où les cartes ne peuvent pas être réenterrées immédiatement après avoir été dévoilées.



**Dynamite Surprise :** Cet effet est déclenché à partir de votre main ou s'il est révélé à partir de votre pioche. Il n'est pas déclenché si un autre joueur le consulte dans votre pioche.



**Skjaldmö, Valkyrie, Pillage, Saccage, Drakkar :** Les cartes de votre main dont vous n'êtes pas le propriétaire sont toujours considérées comme vos cartes : vous pouvez les

jouer normalement et vous les contrôlez jusqu'à ce qu'elles quittent le jeu, moment à partir duquel elles rentrent dans leur bercail. Les cartes dont vous n'êtes pas le propriétaire et qui sont simplement révélées dans votre main ou votre pioche y restent, mais si elles doivent aller ailleurs (voir page 17), elles sont rendues à leurs propriétaires, à moins que cela ne soit clairement indiqué (comme Fille du Bouclier, etc.).



**Funérailles Vikings :** Lorsqu'une carte est rangée dans la boîte, elle est en dehors du jeu pour tout le reste de la partie.



**Gâchette Éclair :** La quantité de Force gagnée est définie lorsque cette carte est jouée et elle ne change pas même si le statut des Créatures impliquées dans le duel change.



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



**Jardin des Cerisiers :** S'applique également après la Conquête de cette Base.



**Housecarl, Pillard, Berserk, Longère :** Vous pouvez tout à fait placer une carte de votre main dont vous n'êtes pas le propriétaire sur le dessus de votre pioche dans la mesure où aucun joueur ne la voit.



**Pinkerton :** Peut se cibler lui-même lors d'un duel. Le marqueur Force est ajouté avant que les cartes de duel ne soient placées sur la table.



**Midi Pile :** Si votre adversaire gagne, il n'obtient pas de Créature supplémentaire, et vous non plus si votre Créature est détruite. « Sur cette Base » désigne la Base sur laquelle se trouve votre Créature gagnante à la fin du duel.



**Samourai-Chan, Bushi, Shogun, Haïku d'Adieu, Voie du Guerrier, Honneur des Disparus, Jardin des Cerisiers :** Une Créature allant dans la défausse depuis le jeu inclut celles défaussées après la Conquête ou celles étant détruites.



**Momie :** Cet effet ne peut être déclenché que si la Momie est dévoilée avant la fin de la Conquête de la Base. Si vous utilisez son effet, enterrez-la immédiatement sur une autre Base, avant que la vieille Base ne soit défaussée, sans détour au préalable par votre défausse ou par votre main.



**Si-Si Corral :** La Créature perdante est détruite par le challenger.



**Palais du Shogun, Si-Si Corral :** Si vous jouez sur cette Base une Créature qui vous permet d'y jouer

immédiatement une autre Créature (exemple : Zapbot, Dresseur Monstrapoche), résolvez leurs duels dans l'ordre inverse de celui dans lequel elles ont été jouées. Le duel est choisi par le contrôleur de la Créature après qu'elle a été jouée et résolue.

# 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 explicitement indiqué » 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.

**Exception : Les cartes supplémentaires et les effets indiquant que « vous pouvez » faire quelque chose sont facultatifs, et vous avez le choix de le faire ou non.**

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

Si un effet vous permet de jouer des Créatures ou des Actions supplémentaires en dehors de la phase « Jouer 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 / Action » ou « Des Créatures / Actions » désigne n'importe quelle Créature / Action en jeu, à moins que cela ne soit clairement spécifié. **Exception : « Jouer une Créature / Action » désigne les Créatures / Actions 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 +1 sur les Créatures et les Titans modifient toujours leur Force. Les marqueurs Force +1 n'ont aucun effet sur les Actions, les Bases ou les cartes enterrées.

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 dure jusqu'à ce que la Créature quitte le jeu ou que son contrôleur change de nouveau.

« 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. « Vos cartes » désigne celles que vous contrôlez, que vous en soyez le propriétaire ou non.

Lorsque vous « consultez » une carte, vous ne devez pas la montrer aux autres joueurs. Lorsque vous « 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 2000 armées. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

## Anciens Égyptiens

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.



## Cow-boys

Yeeehaaa ! Dégainez 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 rentrerez chez vous entre quatre planches. Leur stratégie de choix, c'est le cuir, car nul ne pourrait mieux vous tanner le cuir que les plus rapides gâchettes de l'Ouest.



## Samourais

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 !



## Vikings

De l'or, des trésors... toute une fortune attend, là dehors. Bon, elle ne vous appartient 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 ?



# CRÉDITS

**Auteur :** Paul Peterson

**Développement :** Mark Wootton, Bryan Stout

**Direction artistique :** Todd Rowland

**Illustrations :** Caravan Studios, Carl Frank, Francisco Rico Torres, Gong Studios

**Design :** Kalissa Fitzgerald

**Rédaction :** Todd Rowland, Bryan Stout

**Édition :** Bryan Stout

**Relecture :** Bryan Stout, Robert Defina, Adam East, Tim Helms, Igor Khodyrev, Boaz Moser, Duc-Mân Nguyễn, Robert Payne, Logan Pierce

**Mise en page :** Kalissa Fitzgerald

**Chef de projet :** Nicolas Lepore

**Production :** Dave Lepore

**Image de marque :** Todd Rowland

**Traduction française :** MeepleRules.fr

**Relecture française :** Florent Baudry, Robin Houpiet, Duc-Mân Nguyễn, 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 JanBen, 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-Mân Nguyễn, 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 Yaple, Andrew Young, John Zinser, Nick Zollo, Robert Zollo.

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

*L'équipe IELLO remercie également Arthur Kaczmarek ainsi que l'ensemble de la communauté « Smash Up France » pour leur participation à l'élaboration du titre de cette extension.*

## Machins trucs 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](http://WWW.IELLO.COM)

Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques et images y afférentes sont <sup>TM</sup> et © Alderac Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine

SUIVEZ-NOUS SUR



## Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer avec les Cow-boys ? 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.

# PENSE-BÊTE

## Mise en place

Chaque joueur choisit 2 Factions et les mélange pour former un paquet 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 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.