



2-4



12+



45 min

Paul Peterson
SMASH UP
Extension



**Tournée Mondiale:
Incident Diplomatique**



SMASH UP

TOURNÉE MONDIALE :

INCIDENT DIPLOMATIQUE

De la baston pour 2 à 4 joueurs
de 12 ans et 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 *Tournée Mondiale : Incident Diplomatique* 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
Termes et restrictions	10
Clarifications	14
Règlement des conflits	16
Les Factions	18
Pense-bête	20

Utilisez les superséparateurs de Faction de cette extension avec *L'Enorme 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
disponibles !

UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

CRÉATURES



ACTIONS



BASES



MISE EN PLACE

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



Ensuite, sélectionnez uniquement les Bases issues des boîtes correspondantes aux Factions choisies. Par exemple, si les Luchadors Vikings affrontent les Monstrapoches Justiciers, prenez les Bases des boîtes *Incident Diplomatique*, *Vous En Voulez Encore ?*, *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, piocher 5 nouvelles cartes puis mélanger son ancienne main à sa pioche. Il doit conserver cette deuxième main de départ, peu importe son contenu.

Le dernier joueur à avoir visité un pays étranger commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que le combat commence !

EXEMPLE DE MISE EN PLACE



Pioche du joueur B

Main du joueur C



Pioche du joueur C



Jetons Points de Victoire (PV)



Main du joueur B

Bases de départ



Pioche de cartes Base

Engagez-les, qu'ils disaient...

Si vous voulez jouer dans les règles de l'art, placez au moins deux 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.



Main du joueur A



Pioche du joueur A

COMMENT JOUER

1. Début de tour

Certains effets se déclenchent « Au début de votre tour ». Lors de cette phase, ils se déclenchent tous, pas seulement le premier. Tout effet prenant fin au début de votre tour prend fin avant que les 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 qui vous fait face. Appliquez ensuite l'effet de la carte. (Les cartes *Spécial* sont un cas particulier : voir page 12.)

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).

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 par tour, lors de cette phase (voir page 13). 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, chercher ou consulter une carte de votre pioche mais que celle-ci est vide, mélangez votre défausse et placez-la face cachée sur la table : c'est votre nouvelle pioche ! Vous pouvez désormais commencer ou continuer à piocher, révéler, chercher ou consulter.

Après 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. Si votre main contient plus de 10 cartes à un autre moment de la partie, aucun souci : attendez cette phase pour défausser.

5. Fin de tour

Comme pour le début, il y a une phase pour la fin du tour. Tous les effets qui ont lieu à la fin du tour sont résolus à ce moment. Les éléments se produisant immédiatement (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 à la fin du tour (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.

Ordre de résolution des effets

Jouer une carte déclenche des effets ou permet souvent de jouer d'autres cartes : voici un petit résumé de l'ordre dans lequel gérer tout cela.

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 déclenchés par la carte de l'étape 1 sur les cartes déjà en jeu (si plusieurs, le joueur actif décide de l'ordre de résolution).
4. Résolez les effets déclenchés par la carte de l'étape 1 sur les cartes en main (si plusieurs, résolez-les dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif – voir « Moi d'abord ! », page 8).
5. Défaussez la carte de l'étape 1, sauf si elle est attachée à une autre carte.

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



LA CONQUÊTE

Si la somme des Forces sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de cette Base (voir page 3), la Base est conquise. Si plusieurs Bases sont conquises 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.



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, avant la Conquête du *Grand Nord Immaculé*, deux joueurs décident de déplacer l'une de leurs Créatures présentes sur cette Base vers une autre Base, car cela ne modifiera pas le nombre de PV qu'ils vont gagner. Ainsi, même si le total de Force devient inférieur à la Résistance, la Conquête étant commencée, le décompte doit avoir 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 de Force 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 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 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 la 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, 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 Troisième (et non pas Deuxième). De même, si deux joueurs se disputent la place de Deuxième, alors aucun ne sera Troisième. Dur.

Lorsque la Conquête d'une Base déclenche des effets qui concernent plusieurs joueurs à égalité, tous les joueurs peuvent l'utiliser, en commençant par le joueur actif, puis dans le sens horaire. 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 : 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 a été 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.

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 », voir page 8) et que Y est réalisé immédiatement après X.



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 ne pouvez résoudre l'effet qu'une seule fois par tour, à moins que cela ne soit clairement spécifié.

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 contrôliez 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, ou qui a participé à une Conquête, dans la défausse de son propriétaire. La carte défaussée provient de votre main, à moins que cela ne soit clairement spécifié.

Déplacer : Vous permet de déplacer 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 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, c.-à-d. 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.



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, 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.

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. Vous permet également de placer des marqueurs Force +1 sur une carte.



Permanent : Les effets *Permanent* restent actifs tant que la carte est en jeu et/ou se déclenchent à un moment ultérieur tant que la carte est en jeu. Ils ne fonctionnent pas depuis la main, la pioche ou la défausse.

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 résoudre le premier effet avant d'être autorisé à résoudre le second. Si le premier effet est irrésolu, 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* se déclenche à d'autres moments du jeu. Le texte sur la carte précise quand ces effets peuvent être utilisés, que la carte soit déjà en jeu, dans la main de son propriétaire ou dans sa défausse (certaines cartes peuvent donc être jouées pendant le tour des autres joueurs). Si 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 la limite d'une carte de chaque type par tour que vous pouvez jouer. 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. 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 à 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



Aramis : Cet effet ne peut être déclenché que pendant la phase « Jouer des cartes » de votre tour. Elle ne peut pas interagir avec *Dernier Debout*.



Capa Roja : Permet de détruire des Créatures de Force inscrite 3 ou moins même si leur Force actuelle est supérieure à 3.



Chope à la Ceinture : Vous pouvez choisir de déplacer une Créature que vous contrôlez, même s'il s'agit de votre unique Créature sur la Base.



D'Artagnan :

À cause de l'ordre de résolution des effets (voir page 7), après qu'une Action affectant *D'Artagnan* a été jouée (étape 1), cette carte vous permet de piocher une carte (étape 3) avant que l'Action l'ayant affecté soit défaussée (étape 5). Il ne peut donc pas y avoir de boucle infinie entre *D'Artagnan* et *Faveur de Dionysos*.



Grand Nord Immaculé :

Les joueurs choisissent s'ils veulent utiliser l'effet de la Base,

dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif.



Major N.G. Mount :

Son bonus de Force change en fonction du nombre de Créatures des autres joueurs sur sa Base. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de Créatures, n'ajoutez ce nombre qu'une seule fois.



On Rattrape Toujours Notre Homme :

La différence de Force n'est obligatoire qu'avant le déplacement. Si ce n'est plus le cas après le déplacement (exemple : votre

Créature s'est éloignée du *Quartsier Généro!*), l'autre Créature est quand même détruite.



Prix du Plus Combattif :

Vous placez au choix deux marqueurs Force +1 sur une Créature ou un marqueur Force +1 sur deux Créatures.



Petite Frime, Revirement, Démon Jaune :

Une Action Prise est une Action contenant le mot « Prise » dans son nom.



Tombé : Une Créature à laquelle *Tombé* est attachée dispose toujours de sa Force. Elle est toujours ajoutée au total de Force pour la Conquête et compte pour des cartes

comme *Troisième Division*. Sa Force n'est pas ajoutée au total de Force de son contrôleur pour l'attribution des PV ni pour des cartes comme *Marquer Son Territoire*. Si une Créature Tombée est votre unique Créature sur une Base, sa présence vous permet de gagner des PV si 0 est l'une des trois plus grandes valeurs de Force sur cette Base.



Première Division :

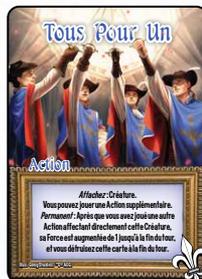
Si un effet vous fait défausser plusieurs cartes (exemple : *Ragoût Hypercalorique*), vous ne placez qu'un seul marqueur Force +1.



Prise Dominante :

Si elle est attachée à une Créature que vous contrôlez (suite à un transfert d'Action ou à la prise de contrôle de la Créature), la Force de cette Créature est

quand même augmentée de 1.



Tous Pour Un :

La Force de la Créature est augmentée de 1 pour chaque Action de ce type jouée avant la fin du tour, pas uniquement d'un total de +1.

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. Vous avez le choix de le faire ou non.

Si un effet s'applique à « n'importe quel nombre de cartes », vous pouvez en choisir une, 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 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 celles de son propriétaire (c'est-à-dire du joueur possédant la pioche de laquelle elle provient), quel que soit le joueur qui l'a jouée ou la contrôle.

Lorsqu'une carte quitte le jeu, tous les marqueurs et cartes 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 qui l'affectent.

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 remplies).

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 » désignent tous les joueurs sauf vous. « Vos » cartes désignent celles que vous contrôlez, que vous en soyez le propriétaire ou non.

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



LES FACTIONS

Cette extension contient quatre Factions qui peuvent se combiner pour former six armées différentes. En ajoutant toutes les versions de *Smash Up* disponibles, vous pouvez désormais faire s'affronter plus de 2 200 armées. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convienne.



Luchadors

Du haut de la troisième corde, voici les Luchadors !

Ils secouent le ring de *Smash Up* avec leurs cascades de haut vol propres au catch mexicain. Ces lutteurs masqués défient la gravité et utilisent leurs techniques signatures pour soumettre leurs adversaires et, bien sûr, quelques Bases ! Méfiez-vous de leurs prises de préparation, car ce qui suit est généralement brutal !



Police Montée

Au Canada, à la fin du siècle *quelques notes de piano*... le Grand Nord Immaculé est protégé par la noble Police Montée et ses... originaux de combat ! La Police Montée attrape toujours son homme, peu importe qu'il soit paria ou brigand, tout en faisant honneur à la grandeur du Canada. Elle aime être proche des autres, mais n'y voyez pas que de la camaraderie, car elle rassemble ses forces pour mieux prendre le pouvoir.

Mousquetaires

Un pour tous et tous pour un ! Ou trois ! Voire quatre. Car, oui, ils étaient quatre, mais nous l'ignorons, au même titre que le livre ! Les Mousquetaires, c'étaient les super-héros de la France de la Renaissance, affrontant les hères corrompus avec style et panache. Leur agilité à l'épée n'avait d'égale que leur sagacité. Et après avoir patiemment attendu leur heure, ils explosent au grand jour en une ribambelle d'Actions étincelantes.



Sumos

Ces puissants lutteurs Sumos débarquent tout droit du Japon et risquent de vraiment peser lourd sur les Bases ! Ces guerriers massifs peuvent repousser tous les ennemis qui viennent à leur contact. Ne vous laissez pas tromper par leur diamètre abdominal, ils sacrifieront des cartes pour devenir toujours plus forts et ainsi repousser tous leurs adversaires hors du cercle... et des Bases !



Toujours plus !

Mais d'un joueur veut jouer avec les Mousquetaires ? 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 seul set de cartes Base...

CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton, Bryan Stout

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations : Francisco Rico Torres, Gong Studios, Victor Corbella

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Todd Rowland, Bryan Stout

Édition : Bryan Stout

Relecture : Bryan Stout, Koby Bonin, Dave Bunce, Adam East, Tim Helms, Boaz Moser, Duc-Mân Nguyễn, Robert Payne, Logan Pierce, Jim Price

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Chef de projet : Nicolas Bongiu

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française : IELLO

Relecture française : Maëva Debieu

Directeur des tests : Bryan Stout

Testeurs : Adam Aleksik, Gage Alleman, Alexandra Allen, Timothy Allen, Megan Amsler, Benjamin Anderson, Wes Anderson, Gilad Asal, Nadav Asal, Victor Asal, Kostas Asimakopoulos, Judah Banning, Ryan Barnhill, Dimitris Bayas, Rebecca Bell, Jack Berry, Nicolas Bongiu, Koby Bonin, Brittany Boudreaux, Nathan Boxall, Connor Brown, Dave Bunce, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jessica Cartwright, Ed Cole, Anne Cook, Michelle Cook,

Joschka Cors, John Coudour, Brock Craddock, Mike Czerniewski, Brodin Dalglish, Justin Davis,

David de la Asunción, Carlos de la Cruz, Grata de Utrilla, Ayne Delgado, Christopher Dembrosky, Daniel Dembrosky, David Dembrosky, Brian Denning, Graham DeRousse, Corentin Desthieux, Marielena Doukaki, James Douthit, Adam East, Jewel East, Seth East, Nate Edwards, Jannis Eisenmenger, Grant Ellis, Marthasue Evans, Owen Farrell, Jaime Ferris, Jared Frail, BriAnne Friesen, Zachary Funk, Markos Georgiadis, Andrew Gerber, Dimitrios Giannakis, Daniel Glassey, Eric Glassey, David Good, Andraz Gorisek, Zan Gostencnik, Luca Guarini, Oscar Guasch, Maurice Haedrich, Jacob Haimes, Stephen Halleman, Troy Hanson, Dean Harris, Rob Haskins, Gina Hebert, Tim Helms, Adam Holt, Allyson Holt, David Hoyt, Kenneth Iannello, Filippon Intzes, Alba Jiménez, Keeley Jones, Jan Kotnik, Urban Kotnik, Jacob Kottke, Regan Kubena, Justin Lajoie, Garrett Lapham, Teagan Laws, Anthony LeBlanc, Crystal LeBlanc, Pablo López, Zach Lyons, Luis Mares, Sam Martin, Pete Miller, Patrick Moore, Boaz Moser, Kelley Murphy, Jordan Myers, Kyle Neuman, Duc-Mân Nguyễn, Le-Thi Nguyen, Gerrit Oestreich, Lydie Oriol, Mihael Pacnik, Sara Patten, Brittany Payne, Robert Payne, Christophe Petitjean, Maxime Petitjean, Katie Pierce, Lane Pierce, Laura Pierce, Logan Pierce, Jim Price, Mihailis Raftopoulos, Ivan Ramirez, Josh Rathert, Robert Ray, Erik Rhodes, Amanda Roby, Jeremy Roby, Nathan Rodd, Tyler Russ, Cassie Sardeson, Michael Schneider, Ashley Sellers, Leah Selman, Shaun Skow, Kenneth Smith, Valentin Soulisse, Andy Sullivan, Libby Sullivan, Kirk Taber, Sergio Taty, Dimitris Theodoropoulos, Mike Tinsley, Manolis Trachiotis, Sarah Trager, George Trujillo, Garrett Tyree, Tammy Tyree, Fabien Vannier, Dionysis Visvardis, Ben Walters, Steven Weir, Nate Werner, Mark Whaite, Andrew Willis, Shawn Wise, Mark Wootton, Beth Workman, Anna Wray, Landon Wray.

Machins trucs légaux

© 2019 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2021 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



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 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 à l'aide de 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 chacun 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.

Si vous jouez avec l'extension *Cthulhu 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 concernés 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 choisissez de le faire ou non.
- Si un effet s'applique à « n'importe quel nombre de cartes », vous pouvez en 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.