



2-4



12+



45 min

Paul Peterson SMASH UPTM Extension



Fait Son Cinéma!



SMASH UP FAIT SON CINÉMA!

De la baston pour 2 à 4 joueurs de 12 ans et plus

BUT DU JEU

Il est simple: **la domination totale!**
Faites donc 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 marqueurs Stase
- Ce livret de règles

Comme une grande!

Même si *Fait Son Cinéma!* 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
Résolution des cartes et des effets	7
La Conquête	8
Plus de règles et nouvelles règles	10
Termes et restrictions	12
Clarifications	15
Règlement des conflits	17
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 disponibles
en boutique!

UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

CRÉATURES



Nom → Alex P. McGliss

Force → 5

Type :
Créature

Effet → Vous pouvez placer deux marqueurs Stase sur une carte de votre main.
Talent : Si le dernier marqueur Stase d'une carte est retiré lors de ce tour, vous pouvez placer un marqueur Force +1 sur une de vos Créatures.

Symbole de Faction → 994

ACTIONS



Nom → MANGE-TOUT

Type :
Action

Effet → **ACTION - SPECTRE**
Attachez - Base.
Permanent : La Résistance de cette Base est augmentée de 3. Après que cette carte a été détruite, la Force de chacune de vos Créatures sur cette Base est augmentée de 2 jusqu'à la fin du tour.

Symbole de Faction → 994

BASES



Nom → Épave d'Ancien Vaisseau

Résistance → 21

PV du Troisième → 1

PV du Vainqueur → 4

PV du Deuxième → 2

Effet → Après avoir joué une Créature sur cette Base depuis n'importe où sauf votre main, placez un marqueur Force +1 sur la Créature.

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

MISE EN PLACE

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



Hommes d'Action!



Hommes d'Action Extramorphes!

Ensuite, sélectionnez les Bases issues des boîtes correspondant aux Factions choisies. Mélangez-les pour former la pioche de cartes Base. Piochez 1 Base de plus que le nombre de joueurs (par exemple piochez 4 Bases pour une partie à 3 joueurs). Placez ces Bases face visible au centre de la table.

Créez une réserve avec les marqueurs Stase et les jetons PV des autres extensions. Si vous ne disposez pas d'autres boîtes de *Smash Up*, vous pouvez utiliser n'importe quels petits objets en guise de jetons PV. Notez que les jetons PV font également office de marqueurs Force +1.

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

Le dernier joueur à avoir regardé un film des années 80 commence la partie. (Si vous êtes plusieurs à en avoir vu un, débrouillez-vous !) 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

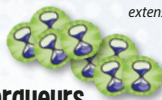


Jetons Points de Victoire (PV)

Provenant de l'extension Meme Pas Mort, également disponibles dans toutes les autres extensions de Smash Up.



Main du joueur B



Marqueurs Stase



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 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 à avoir choisi 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, et certaines règles comme le retrait des marqueurs Stase, se déclenchent « Au début de votre tour ». Lors de cette phase, ils se déclenchent tous, pas seulement le premier. Tout effet se terminant au début de votre tour prend fin avant que les effets de début de tour ne se déclenchent.

2. Jouer des cartes

Pendant votre tour, vous pouvez jouer 1 Créature et/ou 1 Action... gratuitement ! 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. Vous pouvez faire tout ceci dans l'ordre de votre choix.

Créatures

Pour jouer une Créature, choisissez 1 Base et placez la carte Créature choisie 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 14.) La fonction principale d'une Créature est d'ajouter sa Force au total de Force de son contrôleur sur une Base.

Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte puis lisez et appliquez son effet. Boom ! Si la carte ne reste pas en jeu (ni attachée à une Base ou à une Créature, ni placée en stase, ni enterrée), c'est une Action standard : vous la défaussez après résolution.

Effets

Chaque ensemble d'instructions sur une carte est appelé « effet ». La plupart des cartes n'en ont qu'un, mais certaines en ont plusieurs. Il en existe plusieurs types.

Si un effet n'est accompagné d'aucun des termes ci-contre, c'est un effet de mise en jeu, résolu immédiatement après que la carte a été jouée.

En revanche, l'effet ne s'applique pas si la carte n'a été que déplacée.

Permanent : Les effets *Permanent* restent actifs tant qu'ils sont en jeu et que leurs conditions sont vérifiées, ou se déclenchent après un événement particulier (voir page 14).

Spécial : Les effets *Spécial* sont résolus à des moments inhabituels, précisés sur leurs cartes (voir page 14).

Talent : Les effets *Talent* peuvent être activés une fois lors de la phase « Jouer des cartes », à chacun de vos tours (voir page 15).

Les effets des Bases sont traités différemment. Ils sont à appliquer comme des effets *Permanent* et/ou *Spécial*, même s'ils n'ont pas de titre et sont considérés par les cartes de Faction comme n'étant d'aucun type.

3. Conquête

Une fois vos cartes jouées, vérifiez si une ou plusieurs Bases peuvent être conquises (voir pages 8-9). 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 pour le faire.

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

Exception : *Si vous devez révéler des cartes jusqu'à remplir une condition (par exemple jusqu'à révéler une Action) et que la pioche est épuisée avant que vous n'y parveniez, arrêtez de révéler des cartes et poursuivez avec le reste de l'effet.*

Si vous devez rechercher une carte de votre pioche et que celle-ci est déjà vide, mélangez

également votre défausse. En revanche, si la pioche se vide pendant votre recherche, vous ne mélangez pas votre défausse, et l'action s'arrête.

Après avoir pioché, le nombre maximal de cartes autorisées 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 les défausser.

5. Fin de tour

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

Si un joueur atteint 15 Points de Victoire ou plus au milieu d'un tour, le jeu ne prend pas fin pour autant. Continuez avec le reste du tour. Ce n'est que lors de la phase Fin de tour que le gagnant est déterminé.

RÉSOLUTION DES CARTES ET DES EFFETS

Il est parfois difficile de déterminer l'ordre dans lequel résoudre les choses. Par exemple, si plusieurs joueurs ont joué une carte dont l'effet se déclenche lors de la Conquête, lequel doit être résolu en premier ? Voyons tout cela en détail.

L'effet de mise en jeu d'une carte nouvellement jouée est résolu en premier, suivi par n'importe quel effet *Permanent* de cette carte qui puisse être immédiatement déclenché (par exemple « *Permanent* : La Force de cette Créature est augmentée de 3 »), et ce avant que les effets des autres cartes ne soient résolus.

Si un effet se compose de plusieurs éléments, ils sont résolus dans leur ordre d'apparition sur la carte.

- Lorsque les effets sont ordonnés et dépendants (par exemple « Faites X pour faire Y »), si X n'est pas résolu, quelle qu'en soit la raison, Y ne l'est pas non plus.
- Si les effets sont ordonnés sans dépendance (par exemple « Faites X, puis faites Y »), Y est résolu même si X n'a pas pu l'être.

Les effets d'une carte peuvent déclencher en cascade des effets d'autres cartes. Si la présence ou l'effet d'une carte déclenche des effets d'autres cartes, ces derniers sont résolus juste après ceux de la carte jouée. Si plus d'un effet est déclenché à la fois, voir *Moi d'abord!* (page 8) pour déterminer leur ordre de résolution.

Pour qu'un effet se déclenche, il faut que sa carte soit en jeu lorsque le déclencheur survient, et qu'elle le soit encore lorsque la résolution de l'événement a lieu (sauf si le déclencheur lui-même a conduit la carte à sortir du jeu).

Si une carte A conduit une carte B à être jouée immédiatement, la résolution de B prévaut sur A : la résolution de A est alors interrompue jusqu'à ce que B soit entièrement résolue.

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.

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, un joueur peut utiliser l'effet « Avant la Conquête » de la carte *Baroud d'Honneur* pour détruire une Créature de chaque autre joueur sur cette Base. Même si le total de Force sur cette Base devient inférieur à sa Résistance, sa Conquête se poursuit.

Moi d'abord !

Lorsque vous résolvez des effets en réponse à un déclencheur, y compris la Conquête d'une Base, résolvez en premier les effets obligatoires des cartes en jeu (ceux n'indiquant pas « pouvez ») ou inévitables (ceux indiquant « chaque joueur peut »). Les effets obligatoires, ainsi que les règles obligatoires comme le fait de retirer des marqueurs Stase (voir page 11) sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur actif.

Vous résolvez ensuite les effets optionnels, incluant les cartes indiquant qu'un joueur unique « peut » faire quelque chose, ainsi que tous les effets *Spécial* en main et tous les effets de règles optionnelles, comme dévoiler des cartes enterrées. Si plusieurs joueurs veulent résoudre des effets optionnels, 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 optionnel même après avoir passé, sauf une fois que tous les joueurs ont passé à la suite.

Si, lors de la résolution d'un effet optionnel, une carte avec un effet *Permanent* ou *Spécial* obligatoire entre en jeu, elle est résolue immédiatement. Poursuivez ensuite avec le joueur suivant.

Attribuer 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 Base (voir page 3).



Jetons Points de Victoire (PV)

Jetons PV de l'extension Meme Pas Mort, également disponibles dans toutes les autres extensions de Smash Up.

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 une Base pour pouvoir gagner des Points de Victoire. Une Créature de Force 0 peut gagner des PV si 0 est l'un des trois plus grands totaux de Force.

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 Vainqueurs, tandis que le dernier se retrouve Troisième (et non pas Deuxième). De même, si deux joueurs se disputent la place de Deuxième, aucun joueur ne pourra alors être Troisième. Dur.

Lorsque la Conquête d'une Base déclenche un effet concernant plusieurs joueurs à égalité, tous les joueurs peuvent l'utiliser. Le joueur actif commence, puis les autres joueurs se succèdent dans le sens horaire. Si l'utiliser deux fois n'a pas de sens, 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 ! » (voir page 8). Ils sont résolus immédiatement si possible, mais certains peuvent nécessiter d'attendre qu'une condition particulière le permette.

Ensuite, toutes les cartes encore présentes sur la Base vont simultanément dans leurs défausses respectives : les éventuels effets liés à la défausse de cartes sont alors 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 !

Si un joueur atteint 15 PV au milieu d'un tour, vous devez jouer jusqu'à la fin du tour (à moins que tout le monde s'accorde sur le fait qu'il ne peut plus être rattrapé).

PLUS DE RÈGLES ET NOUVELLES RÈGLES

Marqueurs Force +1

Ils améliorent la Force de vos Créatures. Il n'y a pas de jetons dédiés à ces marqueurs : les jetons PV font office de marqueurs Force +1 lorsqu'ils sont placés sur une carte. Les effets de certaines cartes vous permettront de placer ces marqueurs Force +1 sur une carte, de les transférer d'une carte à une autre, ou de les retirer. Lorsqu'une carte quitte le jeu, retirez tous les marqueurs qui s'y trouvent.

Chaque marqueur Force +1 sur une Créature augmente la Force de cette Créature de 1 tant qu'il est placé sur cette Créature. Par exemple, une Créature de Force 2 sur laquelle sont posés 2 marqueurs Force +1 est considérée comme une Créature de Force 4. Si un marqueur Force +1 est transféré, son effet ne s'applique plus à la carte sur laquelle il était et affecte désormais sa nouvelle carte.

N'utilisez pas les marqueurs Force +1 lorsqu'un effet ajoute directement de la Force à une Créature, que ce soit pour un temps limité (ex. *Mange-Tout*) ou illimité (ex. *Loup Solitaire*). Ne retirez pas de marqueurs Force d'une Créature lorsqu'un effet réduit sa Force (ex. *Reine De La Ruche*). Ces effets modifiant la Force sont décomptés en plus de la Force inscrite sur la carte ET des marqueurs Force +1 qui s'y trouvent.

Un marqueur Force +1 affecte la Créature sur laquelle il se trouve. Si une Créature est protégée de tout effet, des marqueurs Force +1 ne peuvent y être ni placés, ni transférés, ni retirés.

Cartes jouées du dessus de la pioche

« Jouez X du dessus de votre pioche » signifie que vous révélez les cartes du dessus de votre pioche jusqu'à révéler une carte du type X, avant de la jouer. S'il est indiqué de jouer N cartes X, vous répétez l'opération N fois. Quand les cartes X ont été jouées et résolues, s'il reste des cartes révélées non utilisées, remélangez-les dans votre pioche. Avant d'être remélangées, ces cartes ne sont pas considérées comme étant en jeu, ni comme formant une pioche ou une défausse.

Lorsque vous jouez du dessus de votre pioche, si votre pioche est déjà vide au moment où vous devez révéler des cartes, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche. En revanche, si la pioche se vide pendant que vous révélez des cartes, ne mélangez pas votre défausse pour en révéler de nouvelles : jouez uniquement les cartes potentiellement déjà révélées. (Cela s'applique également aux autres cartes permettant de révéler des cartes de votre pioche jusqu'à en trouver une spécifique, comme *Watson*.) Si la carte X que vous avez révélée dispose de prérequis pour être jouée et que ceux-ci ne sont pas remplis, elle est défaussée.

« Si cette carte a été jouée du dessus d'une pioche » signifie que la carte en question doit avoir fait partie du groupe de cartes révélées du dessus d'une pioche puis avoir été jouée. Il n'est pas nécessaire que cette carte ait été la toute première de la pioche pour que cela fonctionne. Il existe des cartes qui aident à remplir cette condition sans pour autant indiquer « jouée du dessus d'une pioche », comme *Hoverbot*, *Base Secrète du HAVOC*, *Pouvoir De l'Enseignement*, *Décharge Lunaire* ou *Foire d'Empoigne*.

Stase

Les **marqueurs Stase** permettent de suivre le temps qu'une carte passe en stase, temps au temps duquel la carte est jouée et/ou d'autres effets sont déclenchés. Si vous n'avez pas assez de marqueurs Stase, utilisez les substituts de votre choix. Les marqueurs Stase diffèrent des autres marqueurs utilisés dans le jeu, et aucun de ces autres marqueurs ne peut être utilisé comme un marqueur Stase.

Être en stase : Vous ne pouvez placer des marqueurs Stase sur une carte que lorsqu'un effet vous indique de le faire : cela consiste à mettre la carte en stase. Les cartes en stase sont placées face visible devant leur propriétaire. Elles sont considérées comme étant en jeu, mais : (1) elles ne sont sur aucune Base ni dans aucune main, pioche ou défausse ; (2) leurs effets ne s'appliquent pas sauf s'ils font référence à la stase ; (3) elles ne peuvent pas être affectées ou choisies comme cible d'un effet ne faisant pas référence à la stase ; et (4) elles ne peuvent être ni jouées ni sorties de stase, sauf dans les cas détaillés ci-contre. Leur présence sur la table peut toutefois influencer des effets, et leurs Forces et leurs effets peuvent être copiés par d'autres cartes. Les cartes Démence en stase à la fin de la partie comptent dans votre score final.

Sortir de stase : Au début de votre tour, vous devez retirer un marqueur Stase de chacune de vos cartes en stase. Vous pouvez également retirer (ou ajouter) des marqueurs Stase si un effet vous indique de le faire. Si une carte en stase n'a plus aucun marqueur Stase sur elle, vous pouvez, lors de la phase Jouer des cartes de votre tour, la jouer comme une carte supplémentaire : elle sort alors de stase. Lorsque vous jouez une telle carte, résolvez toutes les instructions liées à la sortie de stase, puis défaussez la carte, sauf si elle indique le contraire. Si elle ne dispose d'aucune instruction de sortie de stase, jouez-la normalement, comme une carte supplémentaire. Les cartes sortant de stase ne peuvent pas immédiatement entrer à nouveau en stase. À la fin de chaque tour, défaussez toutes vos cartes en stase n'ayant plus aucun marqueur Stase sur elles, même si elles n'ont pas été jouées.

Cartes stockées

Certains effets vous permettent de stocker des cartes en les plaçant face cachée sous d'autres cartes. Si un effet précise une contrainte relative à la carte pouvant être placée, par exemple « une Créature de Force 3 ou moins » ou « une Action », vous devez révéler cette carte avant de la stocker afin que les autres joueurs puissent vérifier qu'elle respecte les prérequis. Vous pouvez consulter vos cartes stockées à tout moment, mais vous devez les replacer à la même place. Les autres joueurs peuvent compter le nombre de cartes que vous stockez, mais ils ne peuvent pas les consulter.

Les cartes stockées sont considérées comme étant en jeu, mais leurs effets ne sont pas actifs, et elles ne peuvent pas être affectées par les effets ne désignant pas explicitement les cartes stockées.

Les cartes stockées peuvent être jouées uniquement lorsqu'un effet le permet. Lorsqu'une carte est déplacée, les cartes stockées sous cette carte sont déplacées avec elle. Lorsqu'une carte quitte le jeu, toutes les cartes stockées sous cette carte sont défaussées, à moins qu'un effet n'indique le contraire. Les cartes Démence stockées en fin de partie comptent dans votre score final.



TERMES ET RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.



À votre tour : Pendant la phase Jouer des cartes de votre tour. Vous ne pouvez résoudre l'effet indiqué sur la carte jouée qu'une seule fois par tour, à moins qu'autre chose ne soit clairement indiqué.

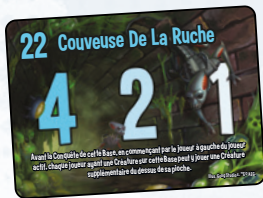
Affectée : Une carte est affectée si elle est déplacée, transférée, retirée du jeu (c.-à-d. détruite, renvoyée, mélangée ou placée), enterrée ou dévoilée; lorsqu'elle change de Force réelle ou comptabilisée, de contrôleur ou de nom; qu'une autre carte lui est attachée; que des marqueurs y sont placés ou retirés; que son effet est annulé ou qu'un effet lui est ajouté.



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.



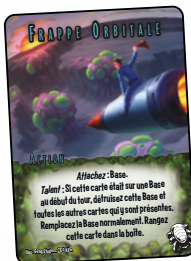
« Avant la fin du tour » signifie lors de la phase Piocher 2 cartes.

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'avait jouée: la Force des Créatures s'ajoute à votre total de Force, les effets s'appliquent à vos cartes, 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 toujours de la même façon. 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. « Vos » cartes désignent celles que vous contrôlez.

Avant : « Avant la Conquête d'une Base » signifie après qu'une Base a été choisie pour être décomptée, mais avant que les PV n'aient été attribués.



Dans la boîte : Une carte mise dans la boîte est totalement exclue du jeu pour le reste de la partie. Aucun effet ne peut l'empêcher d'aller dans la boîte ou l'en faire revenir.





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 qu'autre chose ne soit clairement spécifié.

Déplacer : Vous permet de déplacer une Créature, une carte enterrée ou un Titan d'une Base vers une autre, avec tous ses marqueurs et toutes les cartes qui lui sont attachées ou stockées en dessous. Déplacer une carte ne veut pas dire la jouer et ne change pas son contrôleur. Les effets des Créatures ne se déclenchent pas quand vous les déplacez, mais leurs effets *Permanent*, *Spécial* et *Talent* restent actifs.



Jouer : Vous jouez une carte lorsqu'il s'agit d'une des cartes gratuites de votre phase Jouer des cartes, ou à chaque fois qu'un

effet vous indique spécifiquement que vous «jouez» une carte. L'effet de mise en jeu d'une carte (c.-à-d. quand l'effet n'est pas précédé d'un terme spécifique) se déclenche lorsque la carte est jouée. Les cartes placées, déplacées ou renvoyées ne sont pas jouées : leurs effets de mise en jeu ne se déclenchent donc pas.



Lors / Lorsque : « Lors de la Conquête » désigne le moment où les PV sont attribués. « Lorsque X, faites Y » signifie qu'au moment où X se produit, vous devez effectuer Y. Cela altère généralement la résolution de X.

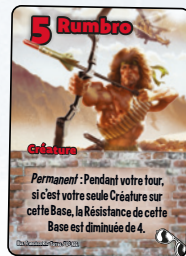


Détruire : Vous permet de supprimer une carte en jeu et de la placer dans la défausse correspondante.

Force : Si un effet se réfère à la Force d'une Créature en jeu, il faut toujours considérer sa valeur modifiée (c.-à-d. la valeur inscrite dans le coin supérieur gauche de la carte + modificateurs éventuels). Sinon, le texte indique de considérer la Force « de départ » ou « inscrite » de la Créature.



Permanent : Un effet *Permanent* reste actif tant que la carte est en jeu. Ces effets sont continus ou se déclenchent de manière répétée. Ils ne fonctionnent pas depuis la main, la pioche ou la défausse.



Pendant un tour : À tout moment d'un tour, lors de n'importe quelle phase (différent de « À votre tour », voir page 12).

Placer: Vous permet des déplacements de cartes non autorisés par les autres termes (jouer, déplacer, renvoyer, etc.), 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 et Stase sur une carte.



Renvoyer: Signifie que la carte retourne d'où elle vient. Si une carte présente sur une Base est renvoyée, elle est remplacée dans la main de son propriétaire et les cartes qui lui étaient attachées sont défaussées. Une carte renvoyée n'est pas considérée comme détruite ou défaussée.



Pour: Certaines cartes indiquent «Faites X pour déclencher Y» (par 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 l'effet X est contrecarré, et ce quelle qu'en soit la raison (par exemple si vous n'avez pas assez de cartes en main), vous ne pouvez pas appliquer l'effet X, l'effet Y, ou les deux. Si vous faites X pour une carte, cela ne compte pas pour une autre carte nécessitant de faire X: vous devez faire X une nouvelle fois pour chaque effet «pour».



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



Spécial: Un effet Spécial se déclenche à un moment particulier ou d'une façon inhabituelle, 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).

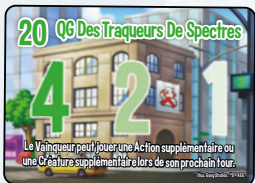
Le texte sur la carte précise quand ces effets peuvent être utilisés. Si vous jouez une carte avec un effet Spécial menant à jouer une seconde carte lors de votre tour, cette dernière ne compte pas comme l'une des cartes gratuites de votre tour.

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



Supplémentaire :

Une Créature ou une Action supplémentaire désigne une carte n'étant pas comptée dans la limite normale d'une carte de chaque type par tour. Les cartes supplémentaires sont optionnelles. Vous pouvez toujours la jouer immédiatement. Si un effet vous octroie une carte supplémentaire pendant votre phase Jouer des cartes, vous pouvez la jouer plus tard pendant la phase, sauf si elle a été obtenue grâce à un effet *Spécial*, si une partie de l'effet dépend du fait de jouer ou non cette carte (par exemple « Augmentez de 1 la Force d'une Créature supplémentaire »), ou s'il fait référence à une carte précise (par exemple « une carte de la défausse, ou révélée de la pioche »). Une carte supplémentaire avec un prérequis (par exemple « une Créature de Force 2 ou moins ») n'entre pas dans une de ces trois catégories et peut donc être jouée plus tard.



Talent : L'effet *Talent* indiqué sur la carte peut être activé une fois lors de la phase Jouer des cartes, et ce 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 d'une carte vers une autre. Lorsque vous ajoutez des marqueurs (pris dans la réserve) ou défaussez des marqueurs d'une de vos cartes (pour les remettre dans la réserve), ce n'est pas un transfert.



CLARIFICATIONS



Chiens Démoniaques : La Créature stockée en dessous peut être jouée sur n'importe quelle Base. Si vous ne la jouez pas, défaussez-la.



Dégâts Collatéraux, J'Ai Pu d'Bubble Gum, Ellen, Funkman, Gracie Brones, Coup De Foudre, Mange-Tout, Attaque Au Ralenti, Warbro : Les effets indiquant « jusqu'à Y » n'affectent que les cartes actuellement en jeu, mais ils

durent jusqu'à ce que Y ait lieu, même si la carte les ayant déclenchés quitte le jeu, est déplacée, ou si un des prérequis arrête d'être rempli.



Des Outils Et Du Talent, Lettre De l'Ancien Temps : Chaque fois que vous cherchez une carte dans votre pioche, vous devez la révéler quand vous l'avez choisie, même s'il n'y a aucune restriction quant à la carte que vous cherchez.



Ectoplasme-1 : Si vous en avez, vous devez déplacer une de vos Créatures de cette Base. Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas détruire d'Action.



Épave d'Ancien Vaisseau :
« De n'importe où sauf votre main » signifie d'une pioche, d'une défausse, d'une stase ou de la main d'un autre joueur. Il peut également s'agir d'une carte précédemment enterrée ou stockée.



Exploseur De Poitrine, Fin De Partie, Mec!, Attrape-Tête : Vous devez déterminer la Force que vous voulez avant de jouer la Créature du dessus de votre pioche. *L'Exploseur De Poitrine* est préalablement placé en dessous de la pioche et est donc remélangé dedans.



Frappe Orbitale : Si cette carte quitte le jeu sans que son *Talent* ait été utilisé, elle ne va pas dans la boîte.



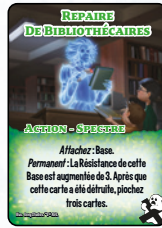
Kickboxbro : Si cette Créature gagne des *Talents* supplémentaires, vous ne pouvez utiliser que l'un d'eux avant la Conquête de la Base.



Portail Dimensionnel, Voiture À Voyager Dans Le Temps : Les « cartes sur cette Base » incluent les Actions attachées aux Créatures de cette Base.



Reine De La Ruche : Si son *Talent* est utilisé, son effet dure jusqu'au début de votre prochain tour, même si la *Reine De La Ruche* quitte le jeu. La diminution de Force de 1 s'applique également aux Créatures qui sont jouées ou déplacées sur des Bases avec un *Champ d'Œufs*.



Repare De Bibliothécaires, Antique Dieu Sumérien, Chiens Démoniaques, Mange-Tout : Les changements de Résistance dus aux Spectres s'additionnent, même s'ils viennent de deux Spectres avec le même nom.



Résurgence : Si vous utilisez son effet *Spécial*, vous pouvez cibler une Action qui n'est pas attachée à la Base conquise.



Robobro, Épave d'Ancien Vaisseau, Ellen, Funkman, Almanach Du Futur, Petite Copine Inutile : Pour les cartes ayant un effet à déclencheur (par exemple « Après que X s'est produit »), l'effet est résolu à chaque fois que X se produit, même si plusieurs X se produisent en même temps.



Roy, Ellen, Watson : Un Spectre est une Action portant la mention « Spectre » : il s'agit des cartes *Mange-Tout*, *Repare De Bibliothécaires*, *Chiens Démoniaques* et *Antique Dieu Sumérien*. Les cartes de la faction des Fantômes de l'extension *Même Pas Mort* n'interagissent pas avec les Traqueurs de Spectres.

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 écrit « 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 Talents, 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 en choisir une seule, 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 de votre tour, 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. Si vous prenez une carte dans une défausse, montrez-la à tous les joueurs.

« Une Créature / Action » ou « Des Créatures / Actions » désignent 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.-à-d. le joueur possédant la pioche de laquelle elle provient), et ce quel que soit le joueur qui l'a jouée ou la contrôle.

Lorsqu'une carte quitte le jeu, toutes les cartes attachées ou stockées en dessous ainsi que les marqueurs placés dessus 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.

« 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 « révéléz » une carte, vous devez la montrer à tous les joueurs. Lorsque vous « cherchez » une carte dans votre pioche, vous devez révéler la carte choisie à tous les joueurs. Après avoir cherché dans une pioche, celle-ci doit être mélangée.

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 4 800 armées. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

Hommes d'Action

Hey.

Ils parlent peu. Ils agissent. Ils aiment travailler en solo. Et ils sont sacrément bons dans leur domaine.



Retourneurs du Futur

Vous êtes prêt à ressentir le pouvoir de l'amour ? Alors préparez-vous à remonter dans le temps ! Un ado ayant un scientifique perturbé pour seul ami et une toute nouvelle machine, voilà la drôle d'équipe – l'unique – capable de préparer le terrain pour que tout arrive pile au bon moment.



Extramorphes

****bip**** six mètres.

****bip**** impossible.

« On dirait que c'est sur la passerelle. Ouais, mec, c'est bien ça. Regarde ! »



En tant qu'Extramorphe, vous n'avez qu'à apparaître pour terroriser vos adversaires et les faire entrer dans le grand cycle de la vie : œuf, attrape-tête, explosif de poitrine, puis reine de la ruche. Encore. Et encore. Et encore.

Traqueurs de Spectres

Qui allez-vous appeler ?

Ou contacter par Minitel ?

Les Traqueurs de Spectres bien sûr !

Ces chasseurs du paranormal sont malins : ils rassemblent et conduisent les Spectres là où ils sont le plus susceptibles d'embêter leurs adversaires !

Et tout ça sans que chiens et chats ne vivent jamais sous le même toit !



Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer avec les Hommes d'Action ? Pas de problème ! Combinez deux boîtes de cette extension pour que 2 joueurs puissent jouer la même Faction.

Mais n'oubliez pas : vous ne pouvez pas associer 2 Factions identiques ! Et quand vous combinez ainsi deux boîtes, n'utilisez qu'un set de cartes Base.

CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Bryan Stout

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations : Francisco Rico Torres, Gong Studios,
Mad Boogie Creations

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Todd Rowland, Bryan Stout

Édition : Bryan Stout

Relecture : Bryan Stout, Chris Johnston,
Josiah Killem, Anthony Nardi, Duc-Man Nguyen,
Kevin Record, Robert Volp, Chad White

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Chef de projet : Nicolas Bongiu

Production : Dave Lepore, Adelheid Zimmerman

Image de marque : Todd Rowland

Direction des tests : Bryan Stout

Édition française : IELLO

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Maëva Debieu Rosas

Testeurs : Wesley Anderson, Josiah Andrusiak, Nyk Andrusiak, Silas Andrusiak, D.J. Atanasoff, Chandler Bannis, Donald Barber, Kylie Berry, Darica Bevis, Major Bevis, Gabriel Bolanos, Joschka Cors, Mike Czerniewski, Kelsey Deckert, Briana Drummond, Denise Edmonds, Wesley Edmonds, Mark Ehlke, Jannis Eisenmenger, Tobias Fabinger, Matt Flemming, Jared Frail, BriAnne Friesen, Jordan Garcia, Taylor Garner, Arash Ghaleb, Rose Giorgio-Nelson, Alexander Guilmette, Megan Guilmette, Maurice Haedrich, Dean Harris, Tim Helms, Emily Henry, Jordan Henry, Kassie Henry, Martin Hernandez-Gamez, Miguel Hernandez-Rivera, Adam Hoefler, Rebecca Hoefler, Nolan Hoyer, Andrés Hunvald, Attila Hunvald, Márton Hunvald, Sándor Hunvald, Chris Johnston, Josiah Killam, Alex Kirkeeng, Ben Laird, Robert Lau, Kyle Lewis, Zach Lyons, Kiran Maldonado, Sam Martin, Neal Matosky, Clayton Moore, Amanda Morales, Anthony Nardi, Matt Nelson, Duc-Man Nguyen, Le-Thi Nguyen, J.T. Northrop, Josh O'Horo, Gerrit Oestreich, Brittany Payne, Robert Payne, Kevin Record, Robert Richardson, Brandon Riley, Cameron Riley, Crystal Riley, Dillon Riley, Madison Riley, Julia Schecker, Tim Scheurich, Nathan Simms, Eli Singh, Owen Singh, Rueben Singh, Justin Snellings, Phil Stibbs, Bryan Stout, Karsten Stuart, Mathew Thomas, Olivia Thomas, Renee Thompson, Andrew Tucker, Fabien Vannier, Aiden Volp, Cora Volp, Robert Volp, Kevin Way, Ajax White, Chad White, Dylin White, Marlee White, Talon White, Tucker White

Machins trucs légaux

© 2023 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2024 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

IELLO.FR

Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques associées sont TM, [®] et © Alderac Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.

La mécanique de *Smash Up*, conçue par Paul Peterson, est utilisée sous licence par Alderac Entertainment Group, Inc.

SUIVEZ-NOUS!



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 celle-ci, 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 sur la carte Base). Le Deuxième gagne les points inscrits au centre. Le Troisième se contente des points de droite. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous les points de la place convoitée.
4. Résolvez l'effet de la Base, défaussez-la ainsi que les Créatures et Actions qui lui sont 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 choisir zéro. 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.