



2-4



12+



45 min

Paul Peterson
SMASH UP
Extension

Tournée Mondiale:
Choc des Cultures



SMASH UP

TOURNÉE MONDIALE :

CHOC DES CULTURES

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

- 5 Factions de 20 cartes (100 cartes)
- 11 cartes Base
- 5 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 : Choc des Cultures* est une extension du jeu *Smash Up*, le jeu de base n'est pas indispensable : les 5 Factions proposées ici vous suffiront pour des parties à 2 joueurs !

Les règles qui suivent considéreront parfois que vous avez plus de 5 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.....	10
Clarifications.....	14
Règlement des conflits.....	16
Les Factions.....	18
Pense-bête.....	20

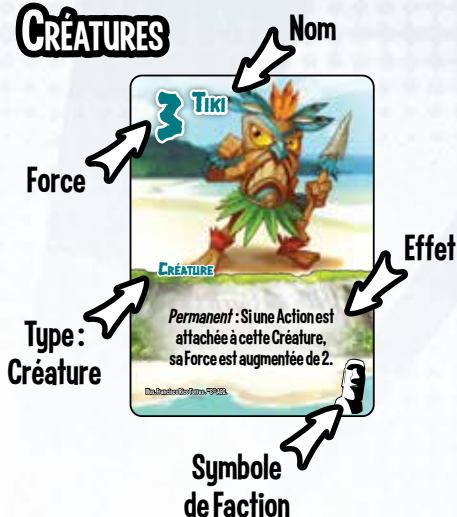
Utilisez les superséparateurs de Faction de cette extension avec *L'Énorme Boîte pour Geek*, la solution ultime hyper-optimisée de stockage pour *Smash Up*. Jetez un coup d'œil en boutique !



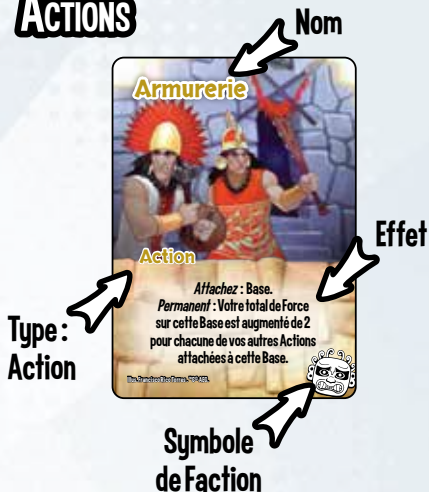
D'autres extensions de *Smash Up* sont déjà disponibles !

UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

CRÉATURES



ACTIONS



BASES



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 Mousquetaires Vikings affrontent les Anciens Incas Justiciers, prenez les Bases des boîtes *Incident Diplomatique*, *Vous En Voulez Encore ?*, *Choc des Cultures* et *Ces Années-Là*, puis mélangez-les pour former la pioche de cartes Base.

Piochez 1 Base de plus que le nombre de joueurs (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 dans sa pioche. Il doit conserver cette seconde 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



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 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.



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 se terminant 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 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 13.)

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 enterrée), c'est une Action standard : vous la défaussez après résolution.

Effets

Les Créatures et les Actions attachées disposent généralement d'effets à résoudre lors de la phase « Jouer des cartes ». Un effet *Talent* ne peut être utilisé qu'une fois lors de cette phase, mais ce à chacun de vos tours (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-là. 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 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.

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 des cartes *en jeu* déclenchés par la carte de l'étape 1 (s'il y a plusieurs effets, 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 (s'il y a plusieurs effets, résolvez-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, résolvez la carte ayant causé l'interruption selon l'ordre ci-dessus, puis poursuivez la résolution de la carte interrompue 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 d'une Base, un joueur renvoie *Finist-Clair-Faucon* de cette Base dans sa main et le rejoue sur une autre Base, car cela ne modifiera pas le nombre de PV qu'il va 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 se succèdent 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 Base. 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 Vainqueurs 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. Le joueur actif commence, puis les autres joueurs se succèdent dans le sens horaire. Si l'utiliser deux fois n'a pas de sens (par exemple : choisir la prochaine Base), seul le joueur actif en bénéficie.

Retour au bercail

Après l'attribution des Points de Victoire, les joueurs peuvent déclencher des effets « Après la Conquête », suivant 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 ces 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 !

NOUVELLES RÈGLES

Cartes jouées du dessus de la pioche

« Jouez X du dessus de votre pioche » signifie que vous révélez des cartes du dessus de votre pioche jusqu'à révéler une carte du type X, et vous la jouez. S'il est indiqué de jouer *N X*, vous procédez ainsi *N* fois. Après que les cartes X ont été jouées et résolues, s'il y a des cartes restantes révélées et non utilisées, mélangez-les dans votre pioche (avant cela, ces cartes ne sont considérées ni comme étant en jeu, ni comme faisant partie d'une pioche ou d'une défausse).

Si la pioche est vide avant que vous ne commenciez à révéler des cartes, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche. Mais si la pioche devient vide pendant que vous révélez des cartes, vous arrêtez et ne pouvez jouer que des cartes que vous venez de révéler (cela s'applique également aux autres cartes révélant des cartes de la pioche jusqu'à trouver une carte particulière, comme *C'est une Trappe* !). Si la carte X que vous révélez dispose d'un prérequis pour être jouée et qu'il n'est pas rempli (exemple : *Shoggoth*), elle est défaussée à la place.

TERMES ET RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.



À votre tour : Signifie 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.



Affectée : Une carte est affectée lorsqu'elle est déplacée ou transférée, qu'elle est retirée du jeu (c.-à-d. détruite, renvoyée, mélangée ou placée), qu'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). 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.



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 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 : Renvoie à la Force d'une Créature ou à la Résistance d'une Base avant qu'elle n'ait 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, dans 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.

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.

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 déplacer une carte de votre défausse vers votre main. Vous permet également de placer des marqueurs Force +1 sur une carte.



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 (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 : 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.



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 à chacun de vos tours, lors de la phase « Jouer des cartes ». C'est une sorte d'effet supplémentaire, que vous pouvez décider de ne pas utiliser.



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 normale d'une carte de chaque type que vous pouvez jouer lors de votre tour. Vous pouvez toujours 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 ne fasse référence à une carte précise



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



Anansi l'Araignée, Le Cadeau Idéal :

L'Action est placée dans la main d'un joueur au lieu de la défausse ou toute autre localisation indiquée sur la carte elle-même.



Archipel Volcanique :

Si cette carte et d'autres effets (exemple : *La Porte des Étoiles*) octroient

des alternatives au choix de la prochaine Base, le joueur actif choisit simplement l'alternative qu'il utilise.



Bénédition des Grimm : Si elle est déclenchée, la présence de cette carte permet de déclencher ou de bénéficier des effets des autres cartes présentes sur la même Base (exemple : elle compte comme *Hansel* pour

Gretel ou comme le *Prince Charmant* pour la *Charmante Princesse* ; le *Microbot Réparateur* augmentera sa Force de 1 ; elle augmentera de 1 la Force des *Raptors de Combat* mais ne gagnera pas de Force grâce à eux dans la mesure où elle n'a pas leur effet). Cette carte n'empêche pas les cartes ayant une limite du nombre d'utilisations (exemple : *Shinobi*) d'utiliser leurs propres effets. Voir également les précisions sur le *Grand Méchant Loup*, ci-contre.



Éruption Volcanique, Archipel Volcanique, Maui : Chacune de ces cartes permet d'augmenter le nombre de Bases en jeu.



Finist-Clair-Faucon : Si une carte est rejoué, son effet peut être de nouveau utilisé, à moins que l'inverse ne soit clairement spécifié.



Grand Méchant Loup, Petit Chaperon Rouge, La Hache du Bûcheron : Comme ces cartes indiquent « la Créature X », elles ignorent la *Bénédition des Grimm* lorsqu'il s'agit de déterminer comment elles fonctionnent, dans la mesure où ce n'est pas une Créature même si elle porte aussi le nom « X ».



Hutte du Conteur :

Les marqueurs de cette Base sont différents des marqueurs Force +1 et aucun de ces marqueurs ne compte comme ceux de l'autre type. Vous pouvez utiliser une autre forme de marqueurs pour appliquer l'effet de cette Base.



La Dame au Bouleau : Être défaussée du jeu inclut aussi bien être défaussée après la Conquête d'une Base ou être détruite.



La Princesse Grenouille :

Si vous utilisez l'effet de *Baba Yaga* ou de *Transformation* sur la Créature à laquelle cette carte est attachée, cette carte est défaussée sans être déclenchée.



Le Bouleau : Détruire cette Créature par tout autre effet ne déclenche pas son effet.

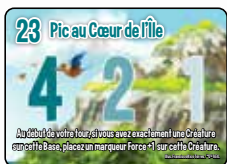


Maison en Pain d'Épices : Vous devez choisir exactement deux Créatures ou zéro, mais pas « jusqu'à deux ».



Mboro le Frelon, Onini le Python : Jouer ou défausser des cartes Démence ne compte pas pour ces cartes dans la mesure où le contrôleur d'une carte Démence est considéré comme son propriétaire.

Jouer ou défausser des cartes Monstre ou Trésor compte.



Pic au Cœur de l'Île, Archipel Volcanique, Paradis Tropical : La Faction des Voyageurs Polynésiens dispose de trois

Bases au lieu de deux. Utilisez ces trois Bases dans vos parties.



Présages des Étoiles :

Si la première carte Base change (que le contrôleur de cette carte utilise son *Talent*, qu'un effet ait été déclenché par une autre carte ou qu'une autre Base ait été conquise), l'effet de l'ancienne carte du dessus ne s'applique.

Par contre, ses effets ayant déjà été appliqués (exemple : « sa Force est augmentée de 2 jusqu'à la fin du tour ») ne sont pas annulés. La nouvelle carte est placée face visible si la carte précédente l'était.



Recueillir des Histoires, Anansi L'Araignée, Le Bouleau, La Dame au Bouleau, Lama, Mboro le Frelon, et autres :

Les cartes indiquant comment choisir la carte supplémentaire imposent que cette carte soit jouée immédiatement.



Source aux Transformations :

Cet effet peut être déclenché pendant n'importe quelle phase de votre tour.



Toile d'Anansi : Cet effet n'est pas déclenché par les cartes indiquant explicitement qu'elles sont placées

à une localisation précise après avoir été jouée (exemple : les cartes des Contes d'Anansi comme *Épi de Maïs*).

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 » 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. 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 se terminent à la fin du tour ou lorsque cette carte quitte le jeu (dès la première des deux conditions remplie).

Exception : À moins que cela ne soit clairement 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 5 Factions qui peuvent se combiner pour former 10 armées différentes. En ajoutant toutes les versions de *Smash Up* disponibles, vous pouvez désormais faire s'affronter plus de 2 700 armées. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convienne.

Anciens Incas

Enfant du Soleil, votre heure vient de sonner... Bon, c'était il y a longtemps, mais l'aura de la vénérable civilisation inca est telle qu'elle se devait d'illuminer un jeu de cartes où des mamies déchainées affrontent des dinosaures armés de lasers. Nous devrions peut-être nous montrer plus respectueux de l'histoire... mais bon, nos Anciens Incas déchirent ! Tout comme le véritable Empire inca a déployé des trésors d'ingénierie pour construire d'imposants bâtiments et de longues autoroutes, le nôtre développera vos Bases comme jamais auparavant !



Contes d'Anansi

Ce grand coquin d'Anansi l'Araignée et tous les étonnants personnages du folklore ouest-africain livrent leurs récits fantastiques aux peuples de *Smash Up*. Au fil de ses voyages, Anansi a recueilli nombre d'histoires, mais il en a également échangé. Et il a presque à chaque fois obtenu la meilleure part de ces trocs. Si vous êtes aussi intelligent que lui, vous saurez gagner en jouant vos cartes tout autant qu'en les donnant.



Contes de Grimm

Sortis de leurs petits chalets tapis au cœur des forêts tudesques, les personnages des contes des frères Grimm se propagent. À vous de donner vie à ces histoires, qu'il s'agisse de grands classiques tels que *Hansel et Gretel* ou d'histoires beaucoup plus étranges comme les aventures d'une saucisse intrépide. Mais méfiez-vous, car ces Créatures exigent que leurs aventures aient une fin ! Deux jeunes enfants armés de bretzels pourraient alors bien faire périr le plus aguerri des Seigneurs Zombie ou des Maîtres Ninja.



Contes Féeriques Russes

Les récits légendaires de la Russie enchantent *Smash Up* de leur féerie et apportent avec eux des personnages fantastiques, dont la très dangereuse Baba Yaga. La transformation règne en maître dans nombre de ces histoires, et cette Faction en profite allègrement. Vous pourrez transformer vos Créatures pour le meilleur et celles de vos adversaires pour le pire, bien plus vite qu'ils ne pourront vous suivre !



Voyageurs Polynésiens

Les peuples insulaires de l'océan Pacifique sont réputés pour leurs talents d'explorateurs, sans cesse en quête d'un nouvel archipel. Et c'est exactement ce que fait cette Faction : non seulement elle débarque sur des Bases inexplorées, mais en plus elle découvre de toutes nouvelles Bases qui n'étaient même pas encore en jeu ! Ces voyageurs savent également exploiter le pouvoir de leurs tatouages pour être toujours plus puissants. Avec plaisir !



CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton, Bryan Stout

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations : Francisco Rico Torres, Gong Studios, Studio 2Minds, Gunship Revolution, Felicia Cano

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Todd Rowland, Bryan Stout

Édition : Bryan Stout

Relecture : Bryan Stout, Dave Bunce, Adam East, Tim Helms, Duc-Mân Nguyễn, Logan Pierce, Jim Price

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Chef de projet : Nicolas Bongiu

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Édition française : IELLO

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Robin Houpier

Directeur des tests : Bryan Stout

Testeurs : Wesley Anderson, Nyk Andrusiak, D.J. Atanasoff, Rob Balfour, Ryan Barnhill, Sebastian Bartenhauser, Beau Beckendorf, Collin Beckendorf, Eric Bell, Paul Biermann, Nicolas Bongiu, Connor Brown, Dave Bunce, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jude Cochran,

Joschka Cors, Mike Czerniewski, Drew Darling, Justin Davis, David de la Asunción, Carlos de la Cruz, Irene de la Cruz, Grata de Utrilla, Brian Denning, Marc Dewitt, Mari Elena Doukaki, Adam Dupuis, Adam East, Jewel East, Seth East, Jannis Eisenmenger, Katie Faunce, Jared Frail, BriAnne Friesen, Andrew Gerber, Mike Giesbrecht, Daniel Glassey, Eric Glassey, Andraž Goršek, Žan Gostenčnik, Mariano Guasch, Oscar Guasch, Michael Gysin, Maurice Haedrich, Jacob Haimes, Matthew Hall, Dean Harris, Tim Helms, AJ Hildebrandt, Kyle Hodges, Filipos Intzes, Katie Janicek, Noah Johnson, Robert Johnson, Amanda Jones, Neil Kimball, Kamron Kissamis, Jan Kotnik, Urban Kotnik, Justin Lajoie, Garrett Lapham, Scott Lewis, Jack Lipan, Pablo López, Zach Lyons, Sam Martin, Pete Miller, Brian Moats, Kelley Murphy, Jesse Neilson, Duc-Mân Nguyễn, Le-Thi Nguyen, Kyle Noel, Kaz Nyborg-Andersen, Gerrit Oestreich, Mihael Pačnik, Brittany Payne, Robert Payne, David Phillips, Katie Pierce, Lane Pierce, Laura Pierce, Leiden Pierce, Logan Pierce, Luke Pierce, Jim Price, Mihailis Raftopoulos, Josh Rathert, Ariana Reinke, Erik Rhodes, Jacob Ritter, Amadeus Rott, Cassie Sardeson, Alexander Schmölder, Michael Schneider, Alyssa Schuette, Gerhard Schuette, Leah Selman, Taylor Shuss, Kenneth Smith, Jan Šrajner, Alex St. Pierre, Bryan Stout, Meg Stout, Kirk Taber, Josh Tagle, Mike Tinsley, Jonathan Tobler, Manolis Trachiotis, Fabien Vannier, Cat Walker, Josh Walker, Steven Weir, Nate Werner, Mark Whaite, Andrew Willis, Mike Winkler, Jamie Wood, Lisa Wood, Anna Wray, Landon Wray, Erik Yapple

Machins trucs légaux

© 2019 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2022 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 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 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 (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 chacun 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, puis 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.