



2-4



12+



45 min

Paul Peterson
スマッシュアップTM



Smash UpTM : Rois du Japon



SMASH UP: ROIS DU JAPON

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

BUT DU JEU

Il est simple : **la domination totale !**
Alors, faites bon usage de vos
Créatures pour conquérir les Bases
ennemies. Le premier joueur à marquer
15 Points de Victoire (PV) l'emporte !

CONTENU DU JEU

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

Comme une grande !

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

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

SOMMAIRE

Mise en place	3
Exemple de mise en place	4
Comment jouer	5
Une carte, ça ressemble à quoi ?	6
Les Titans	7
La Conquête	8
Termes et restrictions	10
Clarifications	12
Règlement des conflits	13
Les Factions	14
Crédits	15
Pense-bête	16

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



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

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit 2 Factions de 20 cartes et les mélange pour former un paquet de 40 cartes. Si vos Factions disposent de Titans, placez-les à côté de votre pioche (voir p. 4).



Ensuite, sélectionnez uniquement les Bases issues des boîtes correspondant aux Factions choisies. Par exemple, si les Kaijū Stars du Rock affrontent les Vampires Squatteurs de Trône, prenez les Bases de Rois du Japon, Conflit de Générations, Ressemblances Fortuites et Monstres Sacrés, et mélangez-les pour former la pioche de cartes Base.

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

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

Le dernier joueur à avoir regardé un anime 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



(les Factions du joueur B n'ont pas de Titan)

Main du joueur C



Pioche du joueur C



Titan du joueur C



Main du joueur B



Bases de départ



Pioche de cartes Base



Engagez-les, qu'ils disaient...

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord et que vous avez besoin de formalités pour choisir vos Factions, voici comment procéder : Placez au moins 2 Factions par joueur au centre de la table. Déterminez aléatoirement un premier joueur qui va choisir une première Faction. Les autres joueurs font ensuite de même dans le sens horaire. Une fois que tous les joueurs ont choisi une Faction, le dernier joueur en prend une deuxième. Le joueur à sa droite fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient en main deux Factions différentes.

Main du joueur A



Pioche du joueur A



Titans du joueur A



COMMENT JOUER

1. Début de tour

Certains effets se déclenchent au début de votre tour. Le plus souvent, c'est quand ça va mal. Cool !

2. Jouer des cartes

Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 Créature et/ou 1 Action... gratuitement ! Vous pouvez jouer vos cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également ne jouer aucune carte. Pour jouer un Titan, voir page 7.

Créatures

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

Actions

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

3. Conquête

Une fois toutes vos cartes jouées, vérifiez si une ou plusieurs Bases peuvent être conquises (voir page 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.

À tout moment, si vous devez piocher, révéler, rechercher, consulter une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse, placez-la face cachée sur la table : c'est votre nouvelle pioche ! Vous pouvez désormais piocher. Le nombre maximal de cartes en main est de 10 : si vous vous retrouvez avec plus de 10 cartes après avoir pioché, défaussez les cartes de votre choix pour n'en conserver que 10 en main.

5. Fin de tour

Tous les effets qui ont lieu à la fin du tour sont résolus maintenant. Vérifiez ensuite si un joueur a 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, la partie est finie, rendez-vous en page 9. Sinon, passez la main au joueur à votre gauche : c'est à lui de jouer.

Séquence de résolution des effets des cartes

1. Résolez les effets de la carte qui vient d'être jouée.
2. Finissez de résoudre les effets des cartes en cours de résolution.
3. Résolez les effets des cartes en jeu déclenchés par la carte de l'étape 1 (si plusieurs, le joueur actif décide de l'ordre de résolution).
4. Résolez les effets des cartes en main déclenchés par la carte de l'étape 1 (si plusieurs, résolvez-les dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif).
5. Défaussez la carte de l'étape 1 (sauf si elle est attachée à une autre carte).

UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

CRÉATURES



ACTIONS



BASES



LES TITANS

Chaque Faction de Rois du Japon dispose d'un Titan. C'est un nouveau type de cartes, différent des Créatures, des Actions ou des Bases. Les Titans commencent la partie sur la table, à côté de la pioche de leur propriétaire : ils ne sont jamais dans la main des joueurs, ni dans leur pioche, ni dans leur défausse.

Les Titans peuvent être joués sur une Base lorsqu'une carte - y compris le Titan lui-même - indique que vous pouvez les jouer. Jouer un Titan est facultatif mais lorsqu'une carte en jeu vous permet de jouer un Titan, vous devez le faire immédiatement ou ne pas le jouer du tout. « Au lieu de jouer votre Créature gratuite » signifie à la place de la Créature gratuite autorisée par votre phase « 2. Jouer des cartes ». Les Titans ne sont pas joués, et ne comptent pas, comme des cartes supplémentaires. Si vous jouez un Titan, vous le contrôlez, même si vous n'êtes pas son propriétaire.

Choc des Titans

Vous ne pouvez pas jouer un Titan si vous contrôlez déjà un Titan en jeu. Après avoir joué ou déplacé un Titan vers une Base déjà occupée par un Titan, l'un des deux doit être retiré du jeu (exception : Île du Crâne). Les joueurs contrôlant ces Titans comparent leur total de Force sur cette Base, après avoir résolu leurs effets Permanent mais pas leurs Talents. Le joueur avec la Force totale la plus faible retire son Titan ; le Titan qui était déjà présent remporte les égalités.

Les Titans ne sont pas affectés par les effets ciblant les « Créatures » ou les « Actions ». En revanche, les effets ciblant les « cartes » peuvent affecter les Titans et même les faire sortir du jeu (détruire, renvoyer, placer, etc.). Les Titans quittent également le jeu si la Base sur laquelle ils sont quitte le jeu. Quelle qu'en soit la raison, lorsqu'un Titan quitte le jeu, il est remplacé à côté de la pioche de son propriétaire ; les éventuels marqueurs présents dessus sont défaussés. Les Titans peuvent revenir dès qu'une carte leur en donne l'occasion.

TITAN

Nom →

Type: Titan

Effet →

Symbolle de Faction →



GORGONZILLA

TITAN

Spécial : Au lieu de jouer votre Créature gratuite, vous pouvez jouer cette carte sur une Base ayant au moins deux de vos Actions attachées.

Permanent : Après avoir attaché une Action à cette Base ou y avoir joué une Créature, placez un marqueur Force +1 sur ce Titan.

Permanent : Après avoir attaché une Action à cette Base, vous pouvez piocher une carte.

Ill. : Alberto Testa, ©F4G

Actions avec une Force

La Faction des Kaijū dispose d'Actions et des Bases octroyant de la Force (cette Force est indiquée en rappel sur les cartes Action). Cette Force compte à la fois pour la Conquête de la Base et l'attribution des PV, même si le joueur n'a aucune carte Créature sur celle-ci. C'est une nouvelle règle de Smash Up : vous devez avoir au moins une Créature ou une Force de 1 sur une Base pour recevoir des PV lors de sa Conquête.

Les Titans n'apportent pas de Force en eux-mêmes, mais leurs effets peuvent augmenter la Force des joueurs, et chaque marqueur Force compte dans la Force totale de leur contrôleur sur cette Base.

LA CONQUÊTE

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

Pour conquérir une Base, procédez comme suit :

1. Vérifiez si une ou plusieurs Bases sont conquises. Si ce n'est pas le cas, passez à la phase suivante.
2. Le joueur actif désigne 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. Défaussez la Base conquise.
8. Remplacez la Base conquise par une nouvelle Base.
9. Recommencez depuis l'étape 1.

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

Par exemple, le joueur avec les Super Combattants utilise une Attaque Lame Éclair pour détruire une Créature de Force 4 sur la Base et être Vainqueur lors de cette Conquête. Même si la Force totale est maintenant inférieure à la Résistance de la Base, la Conquête étant commencée, le décompte a tout de même lieu.

Moi d'abord!

Les effets des cartes en jeu sont résolus en premier, dans l'ordre déterminé par le joueur actif. Si plusieurs joueurs veulent utiliser des effets « Spécial » en même temps, le joueur actif joue en premier, puis les autres joueurs dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Vous pouvez jouer un effet « Spécial » même après avoir passé, sauf une fois que tous les joueurs ont passé à la suite.

Attribuez les Points de Victoire

Calculez le total 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



Jetons Points de Victoire (PV)

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

Retour au bercail

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

Placez enfin la carte Base conquise dans sa défausse. Remplacez-la par la première carte de la pioche Base. Si nécessaire, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Vérifiez si une autre Base est conquise ce tour-ci et procédez de même si nécessaire.

Égalité, Fraternité

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

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

Fin de la partie

À la fin d'un tour où un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 15 PV, le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur prenne l'avantage au score.

On ne partage pas ! Seules les deux Factions du gagnant vont fêter leur victoire au vestiaire, elles sont les meilleures amies du monde... jusqu'au prochain combat !

TERMES ET RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.



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

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 9).



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

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



Contrôle : Par défaut, chaque carte que vous jouez est sous votre contrôle. Si vous prenez le contrôle d'une carte, c'est comme si vous étiez la personne qui l'a jouée : la Force des Créatures s'ajoute à votre total de Force, les effets s'appliquent à vos cartes et

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



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

Défausser : Vous permet de placer une carte qui n'est pas en jeu, 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 supprimer une carte en jeu et de la placer dans la défausse de son propriétaire (ou dans la défausse Base).



Directement : La carte X affecte directement la carte Y si l'effet de X correspond à l'un des effets listés dans « Affectée » et que Y est la cible désignée par X.

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





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

Permanent : La majorité des effets s'appliquent immédiatement ou ne durent que jusqu'à la fin du tour. Les effets Permanent restent actifs tant que la carte est en jeu.



Placer : Vous permet des déplacements de cartes non autorisés par les autres termes, comme prendre une carte d'une Base pour la placer en dessous de votre pioche, ou de votre défausse vers votre main.

Pour : Certaines cartes indiquent « faites ceci pour déclencher cela » (exemple : « Défaussez autant de cartes que la Force d'une Créature pour détruire cette Créature »). Lorsque vous jouez ces cartes, vous devez réussir à résoudre le premier effet avant d'être autorisé à résoudre le second. Si le premier effet est contrecarré, et ce, quelle qu'en soit la raison (par exemple, vous n'avez pas assez de cartes en main), le deuxième effet ne peut être résolu. C'est ainsi.



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



Renvoyer : Cela signifie que la carte retourne d'où elle vient. Si une carte présente sur une Base est renvoyée, les cartes qui lui sont attachées sont défaussées. Une carte renvoyée n'est pas considérée comme « détruite » ou « défaussée ».

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



Supplémentaire : « Une Créature/Action supplémentaire » signifie que vous augmentez de 1 le nombre de cartes du type indiqué que vous pouvez jouer lors du tour où cet effet est déclenché. Cet effet est optionnel, et vous n'êtes pas obligé de jouer la carte supplémentaire immédiatement, sauf si elle a été obtenue grâce à un effet « Spécial » ou en dehors de la phase « Jouer des cartes ».

Talent : L'effet indiqué sur la carte peut être activé une fois, lors de la phase « Jouer des cartes », à chacun de vos tours de jeu. C'est une sorte d'effet supplémentaire, que vous pouvez décider de ne pas utiliser.



Transférer : Vous permet de déplacer des cartes Action ou des marqueurs Force d'une Créature vers une autre. Lorsque vous ajoutez des marqueurs (pris dans la réserve) à une Créature, ou lorsque vous défaussez des marqueurs d'une de vos Créatures (pour les remettre dans la réserve), ce n'est pas un transfert.

CLARIFICATIONS



Petite Sorcière, Sakura la Guerrière : La réduction est calculée une seule fois et ne change pas même si le nombre de Créatures sur la Base change.



Magichat Noir, Dresseur Monstrapoche, Championne Monstrapoche, Je te chois- is !, Magichat Blanc : La règle précise désormais que lorsque vous cherchez une carte dans votre pioche, vous devez révéler la carte recherchée puis rem-langer votre pioche.



Vertu Noire : Peut être déclen- chée, plusieurs fois lors d'un même tour, suite à un effet « Spécial » joué par n'importe quel joueur.



Dresseur Monstrapoche, Championne Monstrapoche : La Créature jouée doit être placée en dessous de votre pioche même si la carte qui l'a invoquée est retirée du jeu avant la fin du tour.



Prism-a-poche : Les Créatures des autres joueurs sont piochées et jouées normalement. Elles entrent en jeu sous votre contrôle. Lorsqu'elles quittent le jeu, elles sont rendues à leurs propriétaires.



Gorgonzilla, Mégabot, Châte- au Vagabond : Vous pouvez les jouer au lieu de jouer votre Créature gratuite, que vous ayez ou non des Créatures en main. Aucune des restrictions liées au fait de jouer des Créatures ne s'applique lorsque vous jouez un Titan.



Kaijoleur, Balade en Ville, Gorgonzilla : Les Actions atta- chées aux Créatures ne sont pas prises en compte.



Île du Crâne : Si l'effet est an- nulé, les Titans présents sur cette Base restent en jeu ; seuls les nouveaux Titans joués ou déplacés sur cette Base déclenche- raient l'élimination du ou des plus faibles.



Décharge Lunaire : Les joueurs révèlent leur carte dans l'ordre du tour en commençant par le pre- mier joueur. Lors de la mise en place, les joueurs révèlent leurs cartes avant de piocher leurs mains de départ, en commençant par le premier joueur.



Désenvoûtement : Vous pouvez choisir n'importe quelle carte, y compris une Base ou un Titan.

Zone Zéro : Vous ne pouvez avoir qu'une seule Créature ou une seule Action sur cette Base



avant la Conquête, pas une de chaque. Les cartes indestructibles restent cependant en jeu. Les Titans ne sont ni pris en compte, ni affectés.

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. C'est comme ça, elles sont ceinture noire de kung-fu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Exception : « Jouer une Créature » 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 le joueur possédant la pioche de laquelle elle provient), quel que soit le joueur qui l'a jouée ou la contrôlé.

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

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

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

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

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

Lorsque vous « consultez » une carte, vous ne devez pas la montrer aux autres joueurs. Lorsque vous « révélez » une carte ou « cherchez » une carte dans votre pioche ou votre défausse, vous devez la montrer à tous les joueurs. Votre pioche doit toujours être mélangée après avoir été consultée.

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 1 000 armées. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

Super Combattants

Go go, tous sur les Bases !

Go go, les Créatures on les écrase !

Go go, Super Combattants,

Go go, vous êtes les plus puissants !

Les Super Combattants forment une équipe ultime de combattants, arrachant la victoire des griffes de la défaite. Et si d'aventure la situation dérapait, ils peuvent toujours appeler un giga-robot surpuissant pour l'emporter automatiquement. Ils pourraient surement commencer directement par ça, mais peu importe.



Petites Magiciennes

Le clair de lune, les rêves,

l'amour, et la magie des

étoiles ! Oh mon Dieu,

c'est si kawaii!!!! Les Petites

Magiciennes sont sans aucun doute les plus mignonnes, mais leurs sorts risquent d'en surprendre plus d'un. Et puis, elles travaillent en équipe. Le mal n'a aucune chance face à ces filles-là.



Kaijū

Flash Spécial : Des monstres géants combattent aux quatre coins de Tokyo, brisant d'innombrables bâtiments sur leur passage. Leur

pouvoir destructeur est incroyable et laisse les scientifiques sans voix. Même leurs armes les plus puissantes s'avèrent inutiles contre ces titans. Qui pourra arrêter le pouvoir massif d'un mec dans un costume de caoutchouc ? On a trouvé ! Laissons cet adolescent précoce d'une dizaine d'années, ayant un accès inexplicable aux installations militaires japonaises les plus sécurisées, vous l'expliquer.



Monstrapoches

Ils sont minuscules, ils apparaissent et s'évanouissent rapidement, mais une fois que vous savez lequel appeler en fonction de la situation, les Monstrapoches peuvent vraiment faire la différence.

Nous savons que vous voudrez les avoir tous. D'ailleurs, si vous pouviez rendre ces choses aussi populaires que certaines autres choses (vous savez lesquelles), nous vous en serions éternellement reconnaissants.



Toujours plus !

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

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

CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations : Alberto Tavira, Francisco Rico Torres, Hinkle / Silva Art, Studio 2 Minds

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Todd Rowland, Bryan Stout

Édition : Bryan Stout

Relecture : Bryan Stout, Rusty Bloomer, Nicolas Bongiu, Wim Debraekeleer, Adam East, Garrett Lapham, Daniel Matteo, Duc-Man Nguyen, Robert Payne, Logan Pierce, Todd Rowland, Mark Wootton

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation, relecture : IELLO

Directeur des tests : Bryan Stout

Testeurs : Seth Abraham, Stefanie Albers, Alexandra Allen, Timothy Allen, Wesley Anderson, D.J. Atanasoff, Robert Baker, Beth Barry, Melissa Bloomer, Rusty Bloomer, Nathan Boxall, Malte Büsing, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, James Cartwright, Jessica Cartwright, Daniel Chang-Fong, Cliff Christiansen, Heidi Christiansen, Joschka Cors, Brock Craddock,

Kathryn Cramer, Blake Cunningham, Nadine de Groot, Wim Debraekeleer, Ayne Delgado, Adam East, Elissa East, Jewel East, Seth East, Janis Eisenmenger, Jon Espinoza, Alexander Fink, Jared Frail, Stephanie Frail, Andrew Gerber, Maurice Haedrich, Justin Harrell, Dean Harris, Tim Helms, Christian Janßen, Jason Lahowetz, Garrett Lapham, Danny Leal, Benjamin Little, Zach Lyons, James Martin, Sam Martin, Daniel Matteo, Amanda McEwen, Robert McEwen, Daniel Mowat, Andrew Narzynski, Duc-Man Nguyen, Le-Thi Nguyen, Kaz Nyborg-Andersen, Gerrit Oestreich, Dennis Oltmanns, Timo Onken, Brittany Payne, Robert Payne, Mason Pember, Katie Pierce, Lane Pierce, Laura Pierce, Logan Pierce, Josh Rathert, Joshua Reed, Alex Rossi, Eugene Sandberg, Robert Sandberg, Nathalie Scheeck, Emily Schepper, Michael Schmeeckle, Andrew Schwartz, Michael Schwartz, Trevor Skelton, Ryan Stewart, Bryan Stout, Aaron Stricker, Alex Stricker, Alailima Talavou, Fabien Vannier, Andrew Willis, Andrew Wilson, Michael Wilson, Anna Wray, Landon Wray, Erik Yaple, Andrew Young, John Zinser.

Remerciements tous particuliers à :

Bernie Tanaka, Mel Fujitzu, Dr. Ho, et notre irremplaçable Slojin.

Machins trucs légaux

© 2017 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2018 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt, France

WWW.IELLO.COM

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

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 de toutes les cartes présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de la Base, la Base est conquise.
2. Les joueurs peuvent jouer des effets « Avant la Conquête ».
3. Le joueur totalisant la plus grande Force avec ses cartes est le Vainqueur : il marque les points de la première place (à gauche). Le Deuxième gagne les points inscrits au centre.

Le Troisième se contente des points de droite. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous les points de la place convoitée.

4. Résolvez l'effet de la Base, défaussez-la ainsi que les Créatures et Actions attachées, et remplacez-la par une nouvelle.

Victoire

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

Règles additionnelles

Si une carte contredit les règles, la carte l'emporte.

Si deux cartes se contredisent, celle indiquant que vous ne pouvez pas faire quelque chose l'emporte sur celle disant que vous le pouvez.

Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, le joueur actif en détermine l'ordre.

Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu.

Vous devez résoudre totalement un effet même si cela est négatif pour vous.

Si une carte indique que vous pouvez faire quelque chose, vous pouvez choisir de le faire ou non.

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

Les défausses des joueurs peuvent être consultées par tous et à tout moment.