

Paul Peterson
SMASH UP™
Ficção Científica em
Dose Dupla nível 8000

É uma Expansão? É um Jogo-base? É os Dois!



SMASH UP

Uma luta para 2 a 4 jogadores

OBJETIVO

Seu objetivo é nada mais do que dominar o mundo! Use seus lacaios para destruir as bases inimigas. Vence o primeiro jogador a chegar a 15 pontos de vitória (PV)!

COMPONENTES DO JOGO

Esta caixa contém:

- 8 facções, cada uma com 20 cartas (160 cartas no total)
- 16 cartas de base
- 28 marcadores de ponto
- Este livro de regras

MISTURANDO MAIS AINDA!

Essa edição de Smash Up é uma junção de 2 produtos publicados separadamente no resto do mundo: "Smash Up: Awesome Level 9000" e "Smash Up: Science Fiction Double Feature".

Aqui em terras tupiniquins estas duas expansões estão sendo publicadas juntas, formando um novo jogo base para Smash Up, que também é uma grande expansão!

Em Smash Up nada se perde, tudo se mistura.

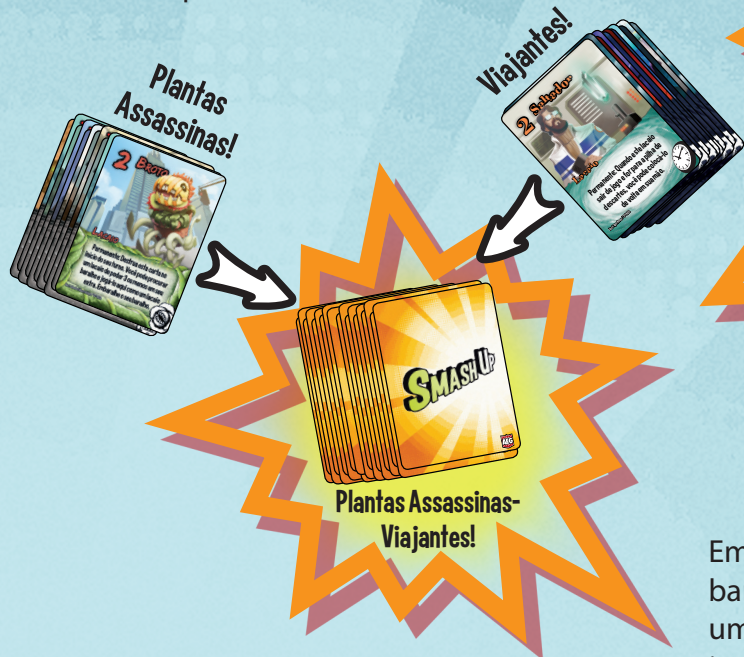
SUMÁRIO

Smash Up	2
Objetivo	2
Componentes do Jogo	2
Preparação	3
É Assim Que Se Faz.	4
Todos ao Baralho!	5
Lacaios	5
Ações	5
A Ponto de Explodir	6
Conheça Suas Cartas!	7
Termos e Restrições	8
Inválido Onde Proibido	9
As Facções.	10
Que Rolem os Créditos	11
O Básico.	12



PREPARAÇÃO

Cada jogador embaralha juntamente duas facções de 20 cartas para formar um baralho de 40 cartas.



Se você tiver duas cópias de Smash Up, jogadores diferentes podem usar uma mesma facção, gerando, por exemplo, um combate de magos contra magos. Mas um jogador não pode jogar com duas cópias de uma mesma facção. Afinal, qual seria o propósito disso?!



Lutando no Estilo Queensberry

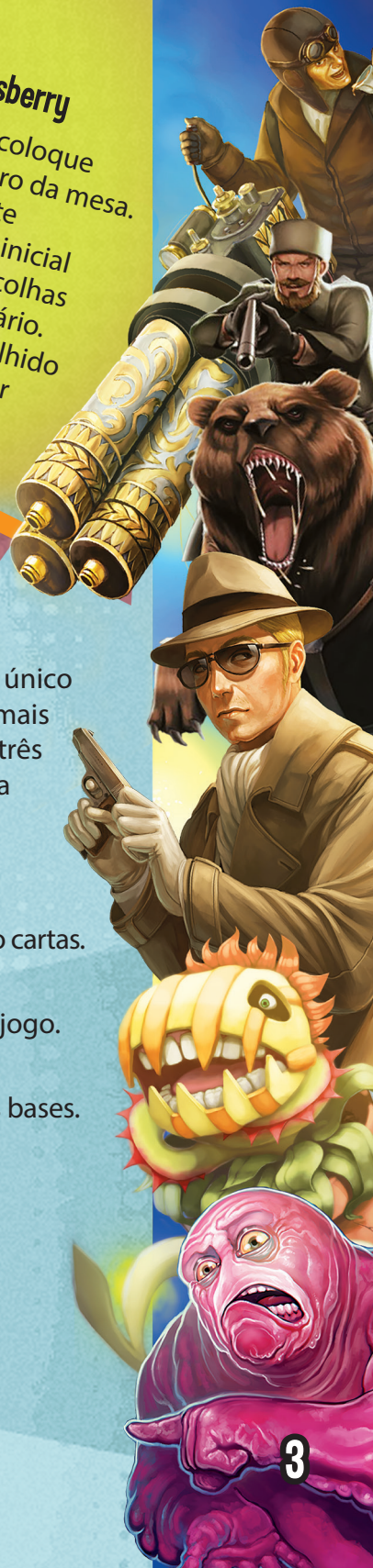
Para jogos não casuais, coloque todas as facções no centro da mesa. Determine aleatoriamente quem começa. O jogador inicial escolhe uma facção. As escolhas continuam em sentido horário. Quando todos tiverem escolhido uma facção, o último jogador escolhe uma segunda facção. As escolhas prosseguem no sentido inverso.

Embaralhe todas as cartas de base em um único baralho. Compre uma base por jogador e mais uma (por exemplo: use quatro bases para três jogadores). Coloque as bases voltadas para cima no centro da mesa.

Cada jogador compra cinco cartas. Se você não tiver lacaio em sua mão inicial, revele-a, descarte-a e compre uma nova mão de cinco cartas. Você deve manter a segunda mão.

Quem se levantou mais cedo hoje inicia o jogo. A rodada segue em sentido horário.

Você está pronto para arrasar com algumas bases.



É ASSIM QUE SE FAZ

1. Sobe o Som

Algumas habilidades têm efeito no início do seu turno. Este é o momento. É isso aí.

2. Jogue Cartas

Em seu turno, jogue um laçao, jogue uma ação, ou jogue um de cada... de graça! Você pode jogar as suas cartas em qualquer ordem. Mas também não é obrigatório jogar cartas.

Lacaio

Para jogar um laçao, escolha uma base e coloque a carta de laçao próxima a ela, com o texto voltado para você. Faça o que diz na carta. (Habilidades que começam com "Especial" são um caso à parte. Consulte a página 8 para uma explicação.)

Ações

Para jogar uma ação, revele a carta e faça o que ela diz. Bum! E então descarte a ação (a menos que ela tenha uma habilidade Permanente).

3. Verifique a Pontuação

Após acabar de jogar cartas, verifique se alguma base está pronta para pontuar (consulte a página 6). Se alguma delas estiver pronta, você deve começar a pontuação.

Após as bases pontuarem, verifique se algum jogador tem 15 ou mais pontos de vitória. Se sim, consulte "Fim do Jogo, Cara!" na página 7.

4. Compre 2 Cartas

É exatamente o que está dito. O número máximo de cartas que você pode ter em sua mão neste momento é 10. Se você tiver mais de 10 após comprar, descarte até ficar com 10.

Se precisar comprar ou revelar uma carta, mas seu baralho acabou, embaralhe a pilha de descartes. Coloque-a voltada para baixo na mesa—ela se torna o seu novo baralho. Comece a comprar dele.

5. Desligue

Qualquer coisa que tiver efeito no final do turno acontece agora. A rodada segue para o jogador da esquerda.

Ladrão! PQ VC Tem 2 Ações?

As habilidades somente têm efeito quando você joga uma carta da sua mão, ou quando uma carta diz "jogue". Quando os lacaio apenas se movem, não é considerado que eles foram jogados.

TODOS AO BARALHO!

LACAIOS

Poder



Nome



Identificador de Laçao



Laçao

Habilidade



Símbolo da Facção



AÇÕES

Identificador de Ação



Nome



Habilidade



Símbolo da Facção





A PONTO DE EXPLODIR

Uma base deve ser pontuada se o poder de todos os lacaio nela for igual ou maior que o limite da base (consulte a página 7). Se mais de uma base estiver pronta para pontuar, o jogador da vez decide qual pontuará primeiro.

Quando uma base for escolhida para pontuar, cada jogador pode primeiro usar habilidades Especiais que acontecem "antes" da base pontuar. Se o poder total da base cair abaixo do limite, a base ainda assim é pontuada.

Por exemplo, um jogador dos piratas vê que ficará em segundo no Oásis na Selva. Como essa posição vale 0 PV, ele joga A Toda Vela (uma carta Especial) para deslocar todos os seus lacaios para outra base. Isso faz com que o poder total da base fique abaixo de 12, mas, como a pontuação já começou, ela não para.

Primeiro Eu!

Se mais de um jogador quiser usar uma habilidade Especial, comece com o jogador da vez e siga em sentido horário ao redor da mesa até que todos passem a vez em sequência (se você passar e outro jogador usar uma habilidade especial, você ainda pode usar uma habilidade Especial). Se sua habilidade Especial permitir que você jogue cartas extras, você deve jogá-las imediatamente ou desistir de jogá-las.

Recebendo PV

O jogador com mais poder em uma base é o **vencedor!** Esse jogador recebe pontos de vitória iguais ao número da esquerda. O segundo mais poderoso é o **segundo colocado**, e recebe o número do meio. O terceiro mais poderoso

é apenas o **terceiro colocado**, mas ele recebe o adorável prêmio de consolação do número da direita. É preciso ter pelo menos um lacaio na base para receber pontos de vitória.

Cada um Para o Seu Canto

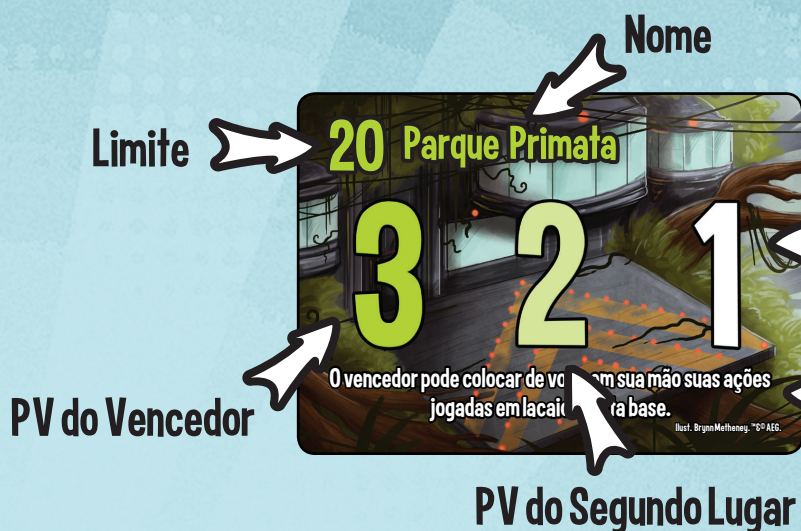
Após a pontuação, os jogadores podem utilizar habilidades Especiais que têm efeito "após" uma base pontuar. Em seguida, todas as cartas que ainda estiverem na base vão para as pilhas de descartes de seus donos. Isso não as destrói, mas pode ativar habilidades que têm efeito quando as cartas vão para a pilha de descartes.

Coloque a base pontuada na pilha de descarte de bases e a substitua com a primeira carta do baralho de bases, se houver.

Verifique se alguma outra base está pronta para pontuar. Proceda com sua pontuação da mesma maneira.



CONHEÇA SUAS CARTAS!



Habilidade

Isso é o que a base faz. A sua habilidade sempre está ativa enquanto a base está no centro da mesa. É como uma combinação de Especial, Permanente e Superextraordinário.

Desempate

Se jogadores estiverem empatados em uma base, todos os jogadores envolvidos recebem os pontos da posição mais alta na qual empataram. Assim, se três jogadores tiverem 10, 10 e 5 de poder em uma base quando ela pontuar, ambos os vencedores com 10 de poder recebem os pontos do primeiro lugar. O jogador com 5 de poder fica em terceiro lugar, e não em segundo. Se dois jogadores empatarem em segundo, ninguém fica em terceiro. É duro.

Se os jogadores empatarem no requerimento da habilidade de uma base (tal como a do *Dojo Ninja*), ambos podem usá-la. Consulte "Primeiro Eu!" na página anterior para resolver disputas.

Fim do Jogo, Cara!

Ao final de qualquer turno em que alguém atinja 15 PV, vence o jogador com o maior número de pontos de vitória. Se houver empate, continue jogando novos turnos até que haja um desempate. Não tem essa de compartilhar a vitória! Exceto entre as suas duas facções. Seus lacaios são BFFs.



TERMOS E RESTRIÇÕES

Algumas restrições existem.
Consulte as regras para maiores detalhes.
As quantidades são limitadas.

Afetar: Uma carta é afetada se ela for movida, devolvida ou destruída, ou se uma ação for anexada a ela.



Destruir: Quando uma carta diz para destruir outra carta, coloque a carta destruída na pilha de descartes de seu dono.



Descartar: Quando uma carta é descartada, ela vai para a pilha de descartes do baralho ao qual ela pertence, não importando quem a jogou ou quem a controlava.



Extra: Normalmente, você pode jogar um laçao e uma ação por turno. Uma carta que lhe deixa jogar um laçao ou uma ação extra permite que, naquele turno, você jogue uma carta a mais do tipo indicado. Você não precisa jogar a carta extra imediatamente a menos que ela tenha sido obtida a partir de uma habilidade Especial.



Mover: Permite que você mova uma carta de um lugar para outro. Mover uma carta não é considerado como jogar a carta. As habilidades dos lacaios não têm efeito quando você move uma carta.



Permanente: Em geral, as habilidades têm seu efeito e depois se encerram, ou perdem seu efeito no final do turno. Já as habilidades Permanentes ficam ativas enquanto a carta estiver em jogo.





Jogar: Considera-se que você está jogando uma carta quando for uma das cartas gratuitas recebidas no passo 2 ou a qualquer momento em que uma habilidade diz explicitamente que você está jogando uma carta. A habilidade de uma carta tem efeito quando você

a joga. Quando as cartas são movidas, colocadas ou devolvidas, elas não estão sendo jogadas, e as suas habilidades não têm efeito.

Devolver: Significa que uma carta retorna para o lugar de onde veio. Quando uma carta é devolvida a partir de uma base, descarte qualquer carta que esteja anexada a ela.



Especial: Em geral, as habilidades têm efeito quando você joga uma carta. As habilidades Especiais funcionam em momentos ou situações incomuns. Uma habilidade Especial pode estar em uma carta em jogo ou em sua mão. A habilidade da carta descreverá como ela deve ser utilizada. Se você utilizar uma habilidade Especial para jogar uma carta no seu turno, ela não é considerada como uma de suas cartas gratuitas daquele turno.

INVÁLIDO ONDE PROIBIDO

Frequentemente o texto de uma carta e o texto das regras vão se contradizer. Onde houver disputa, o texto das cartas sempre vence. Elas tem faixa preta em regradê.

Se as cartas estiverem em conflito, aquela que disser que você não pode fazer alguma coisa ganha da que diz que você pode.

Se vários efeitos forem acontecer ao mesmo tempo, o jogador da vez decide a ordem.

Você pode jogar uma carta de evento mesmo que a sua habilidade não possa ter efeito. Por exemplo, você pode jogar uma ação que destrói um lacaio mesmo que não haja lacaio em jogo. Isso o ajuda a se livrar de cartas desnecessárias.

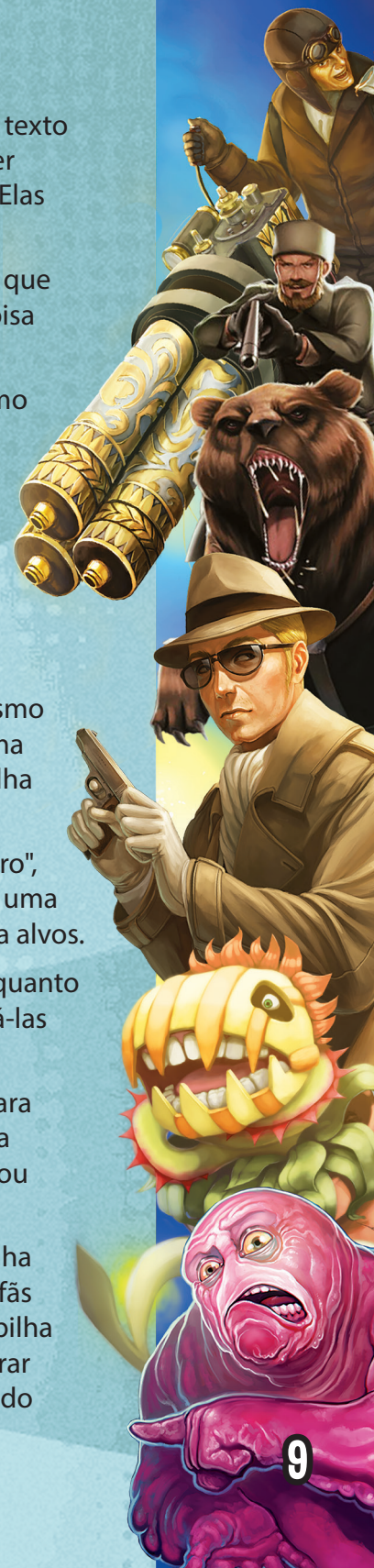
É preciso fazer o que a habilidade diz, mesmo que isso seja ruim para você. Porém, se uma carta diz que você pode fazer algo, a escolha entre fazer ou não é sua.

Se uma habilidade disser "qualquer número", você pode escolher zero. Você pode jogar uma carta que diz "todos", mesmo que não haja alvos.

Se puder jogar lacaio ou ações extras enquanto uma base está pontuando, você deve jogá-las imediatamente ou abdicar de jogá-las.

Quando uma carta é descartada, ela vai para a pilha de descartes do baralho ao qual ela pertence, não importando quem a jogou ou quem a controlava.

Qualquer jogador pode olhar qualquer pilha de descartes a qualquer momento. E sim, fãs de zumbis, eles estarão fuxicando na sua pilha de descartes o tempo inteiro para monitorar o que você tem (isto é, se estiverem jogando direito)...



As Facções

Este jogo-base de Smash Up contém oito facções, que podem ser combinadas para formar 28 baralhos diferentes. À medida que mais facções se unirem para tentar dominar o mundo nas expansões futuras, o número total de possibilidades aumentará. Misture as facções como for melhor para o seu estilo de jogo.

Fantasma

Naquela noite tenebrosa, na velha mansão, uma luz estranha brilhava pela janela do sótão... mesmo não tendo ninguém em casa. Os fantasmas etéreos ficam poderosos quando têm menos coisas do mundo material. Quanto mais rápido você se livrar das cartas da mão, mais forte essas assombrações vão ficar!



Cavalaria Ursina

O Czar não estava satisfeito com meros cavalos. Então, basicamente, você está bem ferrado! Você pode fugir correndo deles. Você também pode acabar morto. Às vezes, acontece os dois. Dê graças a Deus que esses ursos não estão montados em tubarões.



Plantas Assassinas

Alimente-as, Seymour! (Não, Seymour, não!) Porque essas coisinhas crescem sozinhas. Elas ficam mais fortes quanto mais tempo permanecem em jogo. Assim, as plantas podem ser um problemão para quem não trouxe um kit de jardinagem.



Steampunks

Certa vez, Júlio Verne disse: "Ei, Steampunks! Gostei das roupas, hein?!" Desde esse dia fatídico, os retronautas passaram a reformar todos os lugares aonde vão, deixando-os bem classudos. Qualquer base do jogo ficará mais elegante e um pouco mais propícia à dominação total dos Steampunks.



Superespões

A guerra nas sombras entre a Agência Internacional de Inteligência (AI²) e a malvada organização CAOS (Chefões e Asseclas Organizados contra a Sociedade) continua. As traquinagens da CAOS ameaçam o mundo: desde satélites que alteram o clima até lasers instalados em bases secretas na lua. Eles só podem ser detidos pelos audaciosos agentes da AI². Usando o que há de mais moderno em tecnologia de espionagem, a AI² conseguirá acabar com os planos de seus oponentes.



Viajantes do Tempo

O fluxo temporal foi comprometido. Robôs do futuro negociam com piratas, dinossauros extintos acompanham feiticeiros... tudo está bagunçado! É aí que a Patrulha do Tempo entra em ação. Criada em 1976 e liderada pelo enigmático Doutor Quando, a Patrulha do Tempo trabalha para manter o fluxo temporal... da forma como achar melhor.



Macacos Ciborgues

Numa invasão ousada a uma instalação de pesquisa ultrasecreta, macacos roubaram as últimas novidades em tecnologia ciborgue, e agora estão executando seu plano centenário de dominar o mundo! Combinando seu atletismo natural e grande força com melhorias tecnológicas, esses macacos vão embananar seus oponentes.



Metamorfose

Muito abaixo da superfície terrestre, criaturas estranhas e amorfas desenvolveram um mundo próspero baseado na manipulação de sua própria estrutura genética. Agora eles querem usar esse conhecimento para conquistar o mundo acima deles. Utilizando amostras dos guerreiros e criaturas mais poderosos que puderam encontrar, esses metamorfos podem usar o melhor de quem eles copiam.



QUE ROLEM OS CRÉDITOS

Design do Jogo: Paul Peterson

Design Adicional: Edward Bolme, Murray Chu, Todd Rowland e Mark Wootton

Desenvolvimento: Todd Rowland e Mark Wootton

Direção de Arte: Todd Rowland

Arte da Capa: Conceptopolis

Design Gráfico: Kalissa Fitzgerald

Texto: Jeff Quick

Edição: Edward Bolme

Revisão: Murray Chu, John-Paul Cheyne, Jeremy Holcomb e Bryan Reese

Layout e Tipografia: Kalissa Fitzgerald e Todd Rowland

Produção: Dave Lepore

Gerenciamento de Marca: Todd Rowland

Arte: Dave Allsop, Bruno Balixa, Carmen Cianelli, Conceptopolis, Crut, Saliym McCullin, Pierre Ravaneau, Isuardi Therianto e Francisco Rico Torres

Teste do Jogo: Ken Andrews, Jon Angus, Isaac Barry, Janet Bozarth, Amberle Browne, Samantha Browne, Matthew Brubaker, Paul Butler, Gary Campbell, William Collie, Jeff Combos, Adam Conus, Mike Cook, Jason Crognale, Arnold Daly, Colin DeBernardo, Ben Ebell-Solomon, Mark Fortin, Jim Getz, Eric Goodheart, Ken Grazier, Nate Hedrick, Brian Hutcheson, Chris Hyun, Chris Keener, Sean Kelly, Wendy Kelly, Chris Krueger, Greg

Krywusha, Hannah Lodge, Eric Meli, Braden Moulton, Sean Orms, Noel Paterson, Joshua Pavlisko, Leon Phillips, Kyle Pinion, Meredith Quick, Tiffany Rau, Aaron Richardson, Shawn Riley-Rau, Ruben Riordan, Jamie Ross, David Sansfacon, Lee Shelton, Michael Shimek, Matthew Ussary, Eli Vlasisvich, Brad Wells, Chris Wilson e Alyssa Yeager

Agradecimento Especial: Paul gostaria de agradecer à sua esposa Kendra por todo o seu apoio. A AEG gostaria de agradecer a todos por todo o tipo de ajuda no jogo. Todd gostaria de agradecer aos seus filhos, Jackson e Tyler, por dizerem a ele que os dinossauros precisavam de raios laser.

Papo para Advogados

Copyright © 2012 Alderac Entertainment Group, Inc. Smash Up, Shufflebuilding, Alderac Entertainment Group e todas as marcas e imagens associadas são ™ e © de Alderac Entertainment Group, Inc. Todos os direitos reservados.

Advertência: *Risco de asfixia! Não deixe ao alcance de crianças pequenas!*

A mecânica de Smash Up, criada por Paul Petersen, tem licença para ser usada pelo Alderac Entertainment Group.

Tradução: Leonardo Zílio e Gabriel Ninô

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli





O BÁSICO

Preparação

Cada jogador escolhe duas facções e as embaralha para formar um baralho de 40 cartas. Compre uma mão de cinco cartas. Coloque na mesa uma carta de base a mais do que o número de jogadores (ou seja, use cinco bases para quatro jogadores).

No Seu Turno

Jogue 1 laçao e 1 ação na ordem que preferir. Você pode jogar menos que isso se desejar.

Siga as instruções das habilidades das cartas quando jogá-las.

Verifique se alguma base está pronta para pontuar. Se sim, realize a pontuação.

Compre 2 cartas. Se necessário, descarte até ficar com 10 cartas na mão.

Pontuação

Após acabar de jogar laçaios e ações, se o poder total de todos os laçaios atingir ou exceder o limite de uma base, a base é pontuada. O jogador com mais poder naquela base é o vencedor e ganha os pontos correspondentes ao primeiro lugar. O segundo com mais poder marca os pontos do segundo lugar. O terceiro marca os pontos do terceiro lugar. Em caso de empate, cada um dos jogadores recebe o total de pontos de vitória do lugar mais alto.

Resolva a habilidade da base, descarte os laçaios e, em seguida, substitua a base.

Vitória

Quando um jogador tiver 15 pontos de vitória ou mais no final de um turno, ele vence. Se dois ou mais jogadores tiverem mais do que 15 pontos, vence aquele que tiver mais pontos de vitória. Em caso de empate, jogue mais um turno.

Regras Adicionais

Quando uma carta contradiz as regras, a carta prevalece.

Se as cartas estiverem em conflito, aquela que disser que você não pode fazer alguma coisa ganha da que diz que você pode.

Se vários efeitos entram em vigor ao mesmo tempo, o jogador da vez decide a ordem.

Você pode jogar uma carta mesmo que a sua habilidade não possa ter efeito.

É preciso fazer o que a habilidade diz, mesmo que isso seja ruim para você. Se uma carta diz que você pode fazer algo, a escolha entre fazer ou não é sua.

Se uma habilidade disser "qualquer número", você pode escolher zero. Você pode jogar uma carta que diz "todos", mesmo que não haja alvos.

Qualquer jogador pode olhar qualquer pilha de descartes a qualquer momento.