



All Your Base: Last Of Last™ The Game - Règles du jeu v1.0

All Your Base: Last Of Last™ The Game – Official Rules v1.0

Le gagneur doit déclarer «All Your Base Are Belong To Us» au moment de capturer le nombre de bases requis:

Winner must declare "All Your Base Are Belong To Us!" upon capturing the required number of bases:

◆ 6 Joueurs = 6 BASE	◆ 6 Players = 6 BASE
◆ 5 Joueurs = 7 BASE	◆ 5 Players = 7 BASE
◆ 4 Joueurs = 8 BASE	◆ 4 Players = 8 BASE
◆ 3 Joueurs = 9 BASE	◆ 3 Players = 9 BASE
◆ 2 Joueurs = 12 BASE	◆ 2 Players = 12 BASE

Vous pouvez faire et finir des alliances quand vous voulez. Mais, l'échange de cartes est interdit au moins qu'une carte ALERTE ROUGE l'indique.

You can make and break alliances as you wish; however, no card trading is allowed unless directed by RED ALERT cards.

Distribuez sept cartes à chaque joueur. Chacun doit avoir sept cartes en mains au début et à la fin de chaque tour. Si vous avez moins de cartes, attendez jusqu'à votre tour. Si vous tombez à court de cartes, achetez un autre paquet. C'est une blague ! Mélangez les cartes pour former une nouvelle Vous pouvez faire et finir des alliances quand vous voulez. Mais, l'échange de cartes est interdit au moins qu'une carte ALERTE ROUGE l'indique pioche ! Chaque joueur a les quatre phases suivantes:

Deal seven cards to each player. A player must have seven cards in their hand at the beginning and end of each turn. If you notice you are short, wait till your turn. If you run out of cards, buy another deck; just kidding - reshuffle the deck. Each player turn has four phases as follows:

Ce jeu est basé sur la parodie humoristique de science-fiction « All Your Base : Last Of Last™ ».

Game based on the sci-fi comedy parody short film "All Your Base: Last Of Last™"

Copyright © talcMedia Productions - Tous Droits Réservés

Copyright © talcMedia Productions - All Rights Reserved

www.AllYourBaseLOL.com



1. PHASE D'ALERTE ROUGE

1. RED ALERT PHASE

Tirez une carte dans la pioche. Si vous avez une carte d'ALERTE ROUGE, vous pouvez la retenir ou la jouer. Si vous la jouez, lisez le texte de la carte en voix haute. Mime-la ! Ne tirez pas aucune carte de la pioche jusqu'à la fin de votre tour si vous jouez une carte ALERTE ROUGE.

Draw a card from the deck. If you have a RED ALERT card, you can either hold it or play it. If you play it, read the entire card out loud. Act it out! Do not draw a replacement card until the end of your turn if you play a RED ALERT.

2. PHASE DE DÉFENSE – Faites seulement une des actions suivantes:

2. DEFENSE PHASE - Do only *one* of the following:

2A. Jouez une carte BASE. Toutes les cartes jouées doivent être face visible.

2A. Play a BASE card. All played cards are face up.

2B. Jouez une carte VAISSEAU (Zig, Destroyer, BattleCruiser, Dreadnought, Zero Wing) dans une BASE existante. Il n'y a pas de limitations pour le nombre de cartes tenues dans une BASE. Les vaisseaux doivent être sur un BASE, ils ne peuvent pas « flotter dans le espace » tous seuls.

2B. Play a SHIP card (Zig, Destroyer, BattleCruiser, Dreadnought, Zero Wing) on an existing BASE. A BASE can hold any number of cards. Ships must be placed on an existing BASE, they cannot "float in space" by themselves.

2C. Jouez une carte ÉQUIPAGE ou « CATS » sur une BASE existante. Les cartes ÉQUIPAGE/CATS ont zéro point défense. Donc, jouez ces cartes quand vous soyez prêt pour attaquer (ou vous n'avez pas de choix).

2C. Play a CREW or "CATS" card on an existing BASE. The CREW/CATS cards have zero defense points; therefore, only play the card when you are ready to attack (or have no other move.)

2D. Écartez. Si vous ne pouvez pas jouer aucune carte, écartez une. Mais les cartes ALERTE ROUGE ne peuvent jamais être écartées.

2D. Discard. If no cards can be played, discard one card. BASE and RED ALERT cards can never be discarded!



3. PHASE D'ATTAQUE (optionnelle, ce n'est pas obligatoire d'attaquer)

3. ATTACK PHASE (optional, you do not have to attack)

3A. Tous les vaisseaux existants et l'équipage sur toutes vos bases (pas aux mains) peuvent s'utiliser pour attaquer une BASE ennemie. Votre BASE ne peut pas s'utiliser pour attaquer. L'attaquant doit avoir au moins un point de plus que les points défense du défenseur pour pouvoir capturer une BASE.

3A. All existing ships and crew on all of your bases (not in your hand) can be used in one attack against one enemy BASE. Your BASE cannot be used in an attack. Attacker needs at least one more attack point than the defender's defense points to capture the defender's BASE.

3B. Attaque ! Tous les vaisseaux défenseurs sur une BASE et tous les vaisseaux attaquants sont écartés, et la BASE passe à l'attaquant. Quand une BASE est capturée, elle se place immédiatement devant l'attaquant. Si l'attaquant a plus de points que les nécessaires pour attaquer une BASE, l'attaquant peut « échanger » dans la pioche.

3B. Attack! All defending ships on the BASE and all attacking ships are discarded, and the BASE goes to the attacker. Once a BASE is captured, it is immediately placed in front of the attacker. If the attacker has more points than necessary to attack a BASE, the attacker can get "change" from the discard pile.

4. PHASE DE REGROUPEMENT

4. REGROUP PHASE

4A. Réorganisez toutes vos cartes en jeu sur toutes vos bases à la fin de votre tour. C'est important de toujours réorganiser toutes vos défenses sur vos bases parce qu'il y a des ALERTES ROUGES qui peuvent détruire des bases même très fortifiées. NOTE : Ne décomposez pas des vaisseaux parfaits pour protéger des bases sans défenses !

4A. Re-arrange all of your cards in play across all of your bases at the end of your turn. Always regroup All Your BASE defenses because some RED ALERT cards wipe out heavily fortified bases. NOTE: You cannot breakdown perfectly good ships to cover defenseless bases!

4B. Si vous avez moins de sept cartes aux mains, tirez plus de cartes dans la pioche jusqu'à avoir sept !

4B. If you have less than seven cards in your hand, draw more until you have seven!



	ALERTE ROUGE	RED ALERT cards
1	Attaque surprise ! Joue deux fois de suite ! Moque-toi de tout le monde !	Surprise Attack! Take two turns in a row! Sneer at everyone!
2	Ton ennemie sonne un cloche de dîner au lieu du bouton Alerte Rouge. Tout l'équipage du vaisseau abandonne leur position pour aller diner bœuf ébréché. Ton ennemie perd tous ces vaisseaux/équipage dans une base.	Your enemy hits the dinner bell instead of the Red Alert button. All crew abandon their position for chipped beef night. Your enemy loses all ships/crew on one base.
3	Quand le Capitaine a écouté dire « Bombe », il a paniqué et appuyé sur le bouton de l'autodestruction. Abandonne ta main entière et tire des nouvelles cartes.	Upon hearing "Bomb", Captain panics and hits the self-destruct button. Throw away your entire hand and draw all new cards.
4	Prends deux cartes du talon et joue immédiatement.	Pick two cards from the deck and play immediately.
5	Joue ta main entière tout de suite.	Play your entire hand at once.
6	Jette un coup d'œil à toute la main d'un ennemi. Vole une bonne carte. Donne-lui une carte de ta main que tu n'en veux pas. Nul ne peut se plaindre !	Take a look at an enemy's whole hand. Steal a good card. Give a card in your hand you don't want. No nagging!
7	Tu perds ton tour. Donne cette carte à un autre joueur et il sera son tour. Réfléchis ! Utilisez-la sagement !	You lose your turn by giving this card to any other player and it becomes their turn. Think! Use wisely.
8	Vole tous les vaisseaux d'une base et place-les dans la tienne. N'oublie pas de sourire !	Steal all ships from one base and put it on yours. Make sure you smile.
9	Chaque joueur choisit une carte de sa main et la passe au joueur à droite.	All players choose a card from their hand and give it to the player on the right.
10	Vole deux bases, d'un (ou deux) joueurs. Ils peuvent mouvoir ses vaisseaux à ses autres bases, aux bases d'autres joueurs ou sur la défausse.	Steal two bases total, from one (or two) players. They get to move their ships to their other bases, anyone else's bases or discard pile.
11	Détruis un vaisseau dans une base de chaque joueur ; sauf les tiennes, bien sûr.	Destroy one ship on one base of each player; not yours, of course.
12	Le Capitaine est un peu maladroit... Batte la défausse et tire une carte au hasard. Joue-la tout de suite.	Captain is a bit dense... Shuffle the discard pile and draw one random card and play immediately.
13	Détruis la base d'un ennemi avec tout-ce qu'elle contient. Mette tout à la défausse en disant : « Ha, ha, ha. Ha ! »	Destroy an enemy's base with everything on it into the discard pile while saying: " Ha, ha, ha. Ha!"
14	Prend une carte au hasard de la main de chaque joueur (pas toi) et joue-la tout de suite. Tous les joueurs tirent une nouvelle carte.	Take a random card from each player's hand (not yours) and play them immediately. All players draw a replacement card.
15	Contre-attaque ! Joue cette carte si tu es attaqué. L'attaquant perd tous ces vaisseaux. L'attaqué perd tous ces vaisseaux mais garde la base. L'attaqué tire une nouvelle carte pour remplacer cette-ci.	Counterattack! Defender can play this card when attacked. Attacker loses all ships. Defender loses all ships but keeps base. Defender draws another card to replace this one.
16	Des ordres imprécis ! Chaque joueur déplace un vaisseau de sa base et le met sur la base d'un autre joueur.	Imprecise Orders! Every player moves one ship from their base and places it on any other player's base.