

Munchkin



3-6 joueurs
Dès 12 ans
60 min

Matériel :

- 168 cartes :
 - Pioche des *Cartes Donjon* (Race ♦, Classe ♦, monstre ♦, Action ♦)
 - pioche des *Cartes Trésor* (Objet ♦♦, Action ♦)
- 1d6



- Explorez un **donjon** (matérialisé par des cartes).
- **Ouvrez des portes**, combattez des **monstre ♦**, récupérez trésor et expérience.
- Le 1er joueur arrivé **au niveau 10 remporte la partie**.

SOMMAIRE

1. Installation/préparation
 2. Les 4 Phases d'un Tour
 3. Les Combats
 4. La Mort
 5. Objets
 6. Précisions concernant les Cartes
-

I – Installation

- Formez 2 piles : La pile *Carte Donjon* et la pile *Cartes Trésor* (chacune des piles aura été mélangée).



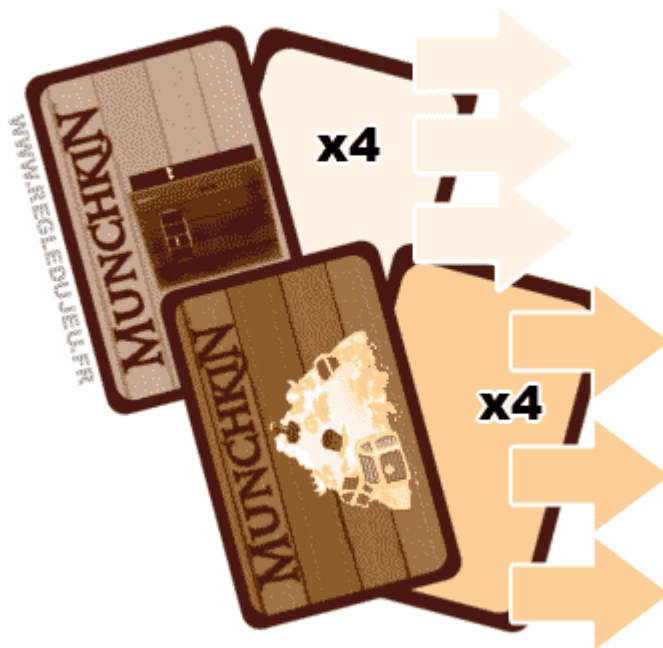
- Pour ne pas ~~mélanger les deux piles~~, il y aura **deux défausses** respectives au 2 piles (*défausse Donjon* et *défausse trésor*)
-

Début de jeu (ou lorsque vous mourez) :

A) Distribution des cartes

- Distribuez à chaque joueur **4 cartes**, issues de chacun des paquets (total : 8 cartes)

Distribuez 4 cartes de chaque Pile (Donjon & Trésor) à chaque joueur



Les joueurs se retrouvent avec 8 cartes

- **Attention**
- Votre main : A la **fin de votre tour**, vous ne pouvez pas posséder plus de **5 cartes en main** (cf. Phase 4 du tour : la Charité).

B) Caractéristiques du personnage

Chaque joueur débute en étant :

- Race ♦ humain
- Classe ♦ sans classe
- Niveau : 1
- Sexe : Le même que le joueur (mais ce dernier peut choisir)

C) Déroulement

- Le jeu se déroule en **tours**, dans le **sens horaire**.
- Chaque **tour** étant composé de **4 phases**.
- Le 1er joueur à atteindre le **niveau 10** gagne
[!] Il est impératif d'atteindre le **niveau 10 en tuant monstre ♦**.

II – Les 4 phases d'un Tour

1) Ouvrir une porte



RÉVÉLER la 1ère carte de la *pile Donjon* :

- S’il s’agit d’un **monstre** ♦ le joueur doit l’affronter
- S’il s’agit d’une **malédiction** ♦ il doit la subir
- Sinon, récupérer la carte dans la main

→ Toutes les cartes **monstre** ♦ et **malédiction** ♦ “**piochées révélées**” (lors de l’ouverture de la porte) doivent **s’appliquer immédiatement** (sur celui qui les a révélées).

2) Chercher la bagarre

(Si **monstre** ♦)



Si n’avez croisé aucun **monstre** ♦ en ouvrant la porte :

→ Vous pouvez affronter un **monstre** ♦ de votre main (vous le posez sur la Table)

3) Piller la pièce

(Si **monstre** ♦)



Si vous n'avez rencontré AUCUN **monstre** ➔,
→ vous pouvez **pillier la salle** :

- Vous tirez une **carte Donjon** face cachée et l'ajoutez à votre main
- **Facultatif pour partie rapide**

4) La Charité, siouplaît



Si vous avez **plus de 5 cartes**, vous devez en jouer jusqu'à ce qu'il ne vous en reste que 5 ou **donner** les cartes en excédent au joueur doté du **plus bas niveau** :

- Si plusieurs joueurs sont **ex æquo**, répartissez leur ce don aussi équitablement que possible (ou pas, vous choisissez).

III – Combat

A) Combattre un monstre



Pour combattre un **monstre** ♦, comparez sa *Force de Combat* à la vôtre :

- *Force de Combat* = [Niveau] + [modificateurs positifs/négatifs des autres cartes]
 - Si la *Force de Combat* du **monstre** ♦ est supérieure ou égale à la vôtre >> Vous devez fuir
 - Si votre FdC est supérieure au **monstre** ♦, vous le **tuez** et → **gagnez un niveau**(voire 2) et → obtenez le nombre de **trésors** indiqués
- Certaines cartes vous permettent de vous débarrasser de **monstre** ♦ sans les tuer : Vous ne gagnez pas de **niveau**.
- Les cartes *Usage unique* peuvent être jouées directement depuis votre main durant un combat.
>> Défaussez-les ensuite
- [!] Tant que vous êtes **engagés en combat**, vous ne pouvez pas **vendre, voler, équiper, retirer ou échanger des objets**, ni les jouer à partir de votre main.
- [!] Quelqu'un peut jouer une **carte hostile** contre vous au moment où vous pensez avoir gagné.
>> Vous devrez laisser une période de réflexion raisonnable aux autres joueurs qui souhaitent se manifester (2.5 secondes ^^)
- Lorsque le monstre est vaincu : Tirez une **carte Trésor**

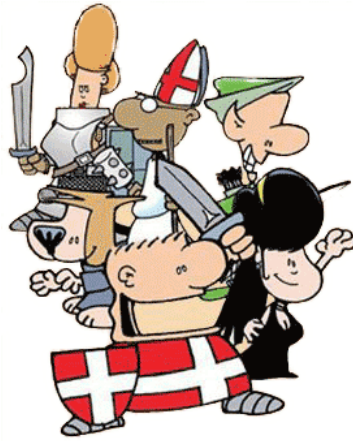
B) Combattre plusieurs monstres !



Certaines Cartes (**Monstres Errants**) permettent à vos rivaux d'envoyer d'autres **monstre** ♦ se joindre à la mêlée :

- Vous devrez d'abord l'emporter sur le **TOTAL de leur Force de Combat**.
- Vous pouvez éliminer les 2 **monstres** ♦ à la fois ou en éliminer un et fuir le 2e.
- Si vous **éliminez un monstre** ♦ avec une carte et que vous **déguerpez** devant les autres, → vous n'obtenez **aucun trésor**.

C) Demander de l'aide :



Vous pouvez demander à UN autre joueur de vous **aider** :

- S'il refuse, vous pouvez demander au suivant, et ainsi de suite.
- Vous ne pouvez **être aidé** que par **un seul joueur à la fois** :
 - Il **ajoute** sa *Force de Combat* à la vôtre

Vous pouvez acheter l'aide de quelqu'un :

D) Déguerpir



Si la *Force de Combat* du **monstre** ♦ est **égale** ou **supérieure** à la vôtre → vous devez **fuir** :

- Vous **ne gagnerez** ni **niveau**, ni **Trésor**
- Vous n'aurez même pas le droit de *piller la pièce*
- Vous n'êtes même pas sûr de vous en sortir :
 - Lancez le dé :
 - **5 ou +** : → Vous vous en tirez
 - Sinon → **Le monstre vous rattrape** et il vous arrive un **Incident Fâcheux** indiqué sur la Carte.
-> Si 2 joueurs fuient, ils font leurs jets séparément.
[!] Si vous **déguerpissez** devant **plusieurs monstre** ♦, vous faites un jet pour chacun d'entre eux, dans l'ordre de votre choix.
Pour chaque **monstre** ♦ qui vous rattrape, il vous arrive un **Incident Fâcheux**.

IV – La MORT

A) Si vous mourez



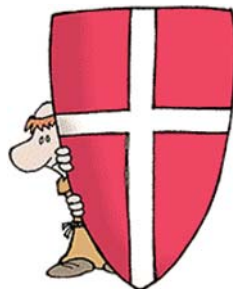
- Vous **perdez** toutes vos affaires
- Vous **gardez** votre **niveau** ainsi que vos **MALÉDICTIONS** ♦ !

B) DÉTROUSSER LE CADAVRE

1. **Étalez les cartes de votre main** à côté de celles que vous aviez en jeu.
 2. En commençant par celui qui dispose du plus **haut niveau**, chacun des autres joueurs **choisit UNE carte**.
 3. En cas de **niveau identique**, lancez un **dé**.
 4. S'il n'y a pas de cartes pour tout le monde, pas de chance 😊
 5. Une fois que chacun a récupéré sa carte, **défausser les autres**.
 6. Votre personnage **réapparaît dès que le joueur suivant** commence à jouer.
→ Vous n'avez **aucune carte** mais vous pouvez l'**aider au combat** (vous conservez votre niveau).
 7. Dès votre **prochain Tour**, **tirez 4 cartes** de **chaque paquet** comme en début de jeu.
-

V – Objets

A) Caractéristiques des objets



Chaque **objet** possède :

- Un **nom**, une **taille** et une **valeur en pièces d'or**

Lorsque vous jouez un objet, il devient **porté** :

- Vous pouvez porter autant de petits objets que vous le souhaitez, mais seulement **un gros**.
- Tout objet n'étant pas désigné comme gros est considéré comme **petit**.
- Nombre d'objets à porter :
 - Un *couvre-chef*
 - Une *armure*
 - une *paire de chaussettes*
 - deux objets à *une main*
 - OU un objet à *deux mains*.
 - Si vous portez deux *couvre-chef*, seul l'un d'entre eux vous sera utile
- Si quelque chose vous permet de posséder plus d'un *Gros objet* et que vous perdez ensuite cette capacité, vous devez soit vous arranger pour la retrouver, soit vous **débarrasser des *Gros objets en trop*** jusqu'à en n'avoir plus qu'un.
- Si c'est **votre tour de jeu** et que vous n'avez pas engagé un combat, vous pouvez **vendre** les *Gros objets en trop* (1000 pièces d'Or contre 1 point de niveau).
 - Sinon vous **devez les donner** au joueur ayant le **plus petit niveau capable de les porter**.
 - Si après cela il reste encore des gros objets, défaussez-les.
- Les Objets peuvent être joués quand vous voulez sauf pendant un combat.
- Certains objets sont à **usage unique**, d'autres restent sur la table.
- Si un objet n'est pas applicable vous pouvez le tourner en le mettant de côté

B) ÉCHANGER



Il vous est possible d'**échanger des objets** (et pas d'autres cartes) avec les autres joueurs :

- Vous **ne pouvez échanger** QUE des **OBJETS JOUES SUR la table** ! (Aucun de ~~votre main~~).
- Vous pouvez **échanger à tout moment** sauf ~~pendant un combat~~.
- Tout **objet reçu lors d'un échange** DOIT être **mis en jeu** devant vous !
- Vous ne pourrez le **vendre** tant que ce n'est pas **votre tour** de jouer.
- Vous pouvez **céder des objets** contre des **services**.
- Vous pouvez montrer votre main aux autres joueurs.

C) VENDRE des objets



- Durant **votre tour** uniquement.
 - Possibilité de vendre un objet de **votre main** et/ou **en jeu**.
 - Possibilité de vendre objet dont la valeur totale est au moins de **1000 pièces d'Or**.
 - vous gagnez **un niveau par 1000po**.
[!] **IMPOSSIBLE** de vendre un objet pour atteindre le **niveau 10**. Il faut **tuer un monstre** ♦.
-

VI – Quand jouer les Cartes

A) Malédictions



- Si elles sont tirées **face visible** (en début de phase (Ouvrir une porte))
 - il faut **les appliquer immédiatement sur la personne qui les a tirées**. Cette dernière en subit les effets.
- Si elles sont tirées **face cachée** ou acquises d'une autre façon,
 - **récupérez-la dans votre main**. Elles pourront être jouées sur n'importe quel joueur à n'importe quel moment.

B) Monstres



- S'ils sont tirés **face visible** lorsque vous ouvrez une porte (début de phase),
→ ils **attaquent immédiatement** la personne qui les a tirés.
- S'ils ont été **acquis d'une autre manière**,
→ ils se placent **dans votre main** :
 - Vous pourrez soit les affronter pendant la phase 2 : Chercher les embrouilles.
 - Soit les infliger à un autre joueur avec la carte : *Monstre errant*

C) AMÉLIORATIONS DE MONSTRES



Certaines cartes augmentent ou réduisent la force de combat des **monstre** ♦ :

- Elles peuvent être jouées **pendant** n'importe quel **combat**.