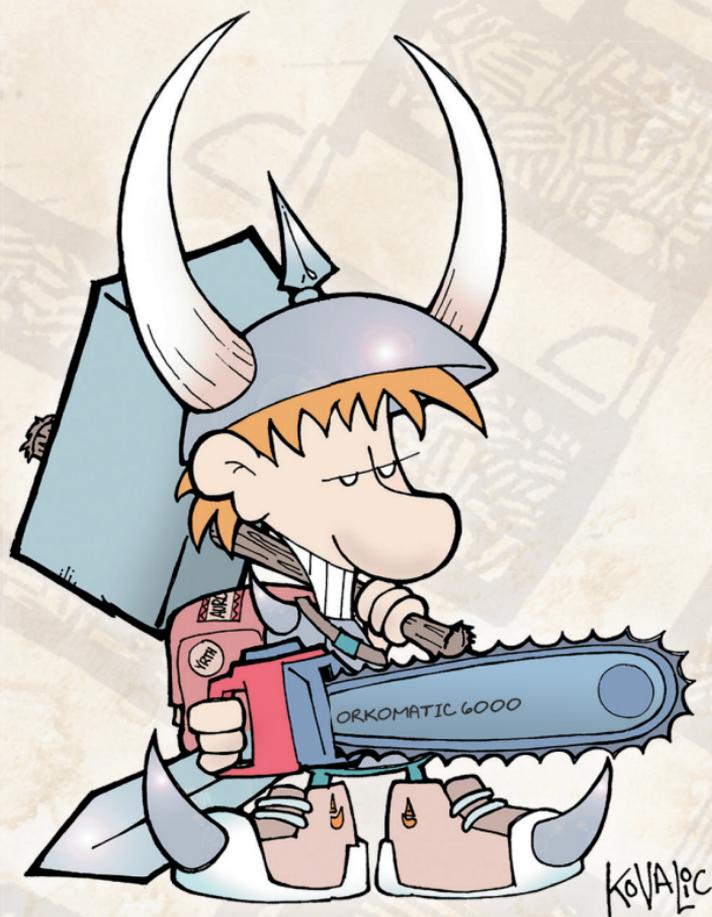


Tuez les monstres + Pillez le trésor
MUNCHKIN™
Trahissez vos amis



Tuez les monstres + Pillez le trésor
MUNCHKINTM
Trahissez vos amis

UN JEU DE STEVE JACKSON
ILLUSTRE' PAR JOHN KOVALIC

MATERIEL

168 cartes. Des règles. Une splendide boîte. Un dé.

PRÉPARATION

Le jeu est prévu pour 3 à 6 joueurs. Vous aurez besoin des cartes du jeu, ainsi que de 10 marqueurs (des pièces, des jetons de poker... en fait, n'importe quel bidule permettant de compter jusqu'à 10) pour chaque joueur. Il vous faudra aussi un dé à six faces (fourni).

Séparez les cartes : une pioche de cartes Donjon (celles dont le dos est marqué d'une porte), et une pioche de cartes Trésor (dont le dos est marqué d'un trésor). Mélangez chacune des deux pioches. Distribuez à chaque joueur 2 cartes issues de chacune des pioches (2 cartes Trésor et 2 cartes Donjon).



GESTION DES CARTES

Ménagez deux défausses distinctes (une Trésor, une Donjon) dans lesquelles les cartes seront posées face visible. Quand une pioche est épuisée, mélangez sa défausse. Si une pioche est épuisée et qu'il n'y pas de carte dans la défausse, plus personne ne peut tirer ce genre de cartes!

Votre main : les cartes que vous avez dans votre main ne sont pas en jeu. Elles ne peuvent pas vous aider, mais elles ne peuvent pas non plus vous être retirées, à part par des cartes qui affectent

~ 2 ~

précisément «votre main» plutôt que les objets que vous portez. À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes dans votre main (6 pour les nains).

Objets transportés : Vous pouvez poser les cartes Trésor devant vous pour qu'elles deviennent des «objets transportés». Référez-vous au paragraphe **Objets**, plus loin.

Quand peut-on jouer une carte ? Chaque type de carte peut être utilisé à un moment particulier (voir plus loin).

Les cartes en jeu ne peuvent pas revenir dans votre main : elles doivent être défaussées ou échangées si vous voulez vous en débarrasser.

CREATION DE PERSONNAGE

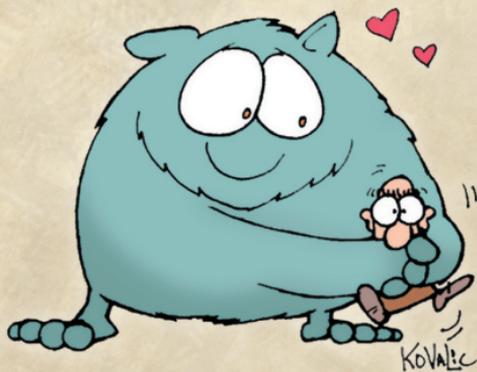
Tout le monde commence en tant qu'Humain de niveau I sans classe (Gnéhéhé !).

Regardez vos quatre cartes de départ. Si vous avez des cartes de **Race** ou de **Classe**, vous pouvez en jouer une de chaque type en la plaçant devant vous. Si vous avez des cartes **Objet**, vous pouvez les jouer en les plaçant devant vous. Si vous ne savez pas si vous avez le droit de poser une carte, vous pouvez lire le reste des règles ou la jouer d'un air innocent pour voir ce qui se passe.

COMMENCER ET FINIR LE JEU

Choisissez qui commence en jetant un dé, puis en débattant sans fin sur le résultat, le sens de cette phrase, et pour savoir s'il n'y manquerait pas quel pour tant que ni soit.

Le jeu se déroule en tours, chacun séparé en plusieurs phases (voir ci-dessous).



~ 3 ~

Quand le premier joueur termine son tour, c'est au joueur qui est à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

Le premier joueur à atteindre le niveau 10 gagne... mais il est *impératif* d'atteindre le niveau 10 en tuant un monstre ou par une Intervention Divine. Si deux joueurs tuent un monstre ensemble et atteignent le niveau 10 de cette manière, ils gagnent tous les deux.

PHASES D'UN TOUR DE JEU

1 **OUVRIR UNE PORTE** : tirez une carte du paquet de cartes Donjon et posez-la face visible. Si c'est un monstre, vous devez le combattre. Reportez-vous au paragraphe **Combat**. Il vous faut résoudre le combat avant de continuer. Si vous tuez le monstre, vous gagnez un niveau (voire deux, dans le cas d'un monstre costaud : ceci est indiqué sur la carte).

Si la carte est une malédiction — voir **Malédictions** ci-dessous — vous en subissez immédiatement les effets (si c'est possible), et elle est défaussée.

Si vous tirez une autre carte, vous pouvez la mettre dans votre main ou la jouer immédiatement.

2 **CHERCHER LA BAGARRE** : si vous n'avez PAS rencontré de monstre quand vous avez ouvert la porte, vous avez la possibilité de jouer un monstre (si vous avez une telle carte dans votre main) et de le combattre, comme décrit ci-dessus. Ne jouez pas un monstre que vous ne pourriez maîtriser, à moins d'être sûr de pouvoir compter sur un coup de main !

3 **PILLER LA PIÈCE** : Si vous avez tué un monstre, tirez le nombre de cartes Trésor indiqué sur la carte du monstre. Tirez-les face cachée si vous avez tué le monstre seul, et face visible si vous avez été aidé.

Si vous avez rencontré un monstre et que vous avez Déguerpi, vous n'avez pas le droit de piller la pièce.

Si vous n'avez pas rencontré de monstre, vous fouillez la pièce vide... tirez une deuxième carte du paquet Donjon, **face cachée**, et mettez-la dans votre main.

4 **LA CHARITÉ, SIOUPLAIT** : si vous avez trop de cartes (maximum : 6 pour les nains, 5 pour tous les autres), donnez les cartes en excédent au joueur *vivant* ayant le plus bas niveau. Si plusieurs joueurs sont ex aequo, répartissez-leur ce don aussi équitablement que possible, mais vous avez le droit de choisir qui aura la plus grosse part. Si VOUS êtes le joueur (ou un des joueurs) ayant le plus bas niveau, contentez-vous de défausser les cartes en excédent.

Le tour est terminé, et c'est au joueur suivant de jouer.

~ 4 ~

COMBAT

Pour combattre un monstre, regardez le niveau qui apparaît en haut de sa carte. Si le total de votre propre Niveau plus les Bonus des objets que vous portez est supérieur au Niveau du monstre, vous le tuez. Certaines cartes de monstres disposent de pouvoirs qui affectent le combat, comme des bonus contre certaines races ou classes. Lisez-les bien avant de résoudre le combat.



Vous pouvez aussi utiliser des cartes à usage unique, comme les potions, *tirées de votre main*, pendant le combat.

Vous ne pouvez pas voler ni échanger d'objet pendant un combat.

Si d'autres monstres (un Monstre Errant ou une Petite Amie) se joignent au combat, vous devez l'emporter sur le total de leurs niveaux cumulés. Si vous avez les bonnes cartes, vous pouvez éliminer un monstre de la bataille et combattre l'autre normalement, mais vous ne pouvez pas choisir d'en combattre un et de fuir le ou les autres. Si vous en éliminez un avec une carte avant de vous enfuir devant le ou les autres, vous ne gagnez pas de trésor.

Si vous tuez un monstre, vous gagnez automatiquement un niveau (voire 2, dans le cas de monstres très dangereux). Si vous combattez plusieurs cartes de monstres – voir **Intervenir lors d'un combat** – vous gagnez un niveau par monstre tué ! Mais si vous vous débarrassez d'un monstre sans le tuer, vous ne gagnez JAMAIS de niveau.

Défaussez la ou les cartes monstre et tirez une carte Trésor (voir ci-dessous). Attention : quelqu'un peut jouer une carte hostile contre vous, ou utiliser un pouvoir spécial, au moment même où vous pensez avoir gagné. Quand vous tuez un monstre, vous devez laisser passer une période raisonnable, généralement évaluée à 2,6 secondes, pour que les autres joueurs puissent se manifester. Après cela, vous avez vraiment tué le monstre, et vous gagnez vraiment le niveau et le trésor, même s'ils ont toujours le droit de geindre et de se répandre en mesquineries.

Si vous ne pouvez pas vaincre le monstre, vous avez deux possibilités : demander de l'aide ou déguerpir.

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, jusqu'à ce que tous vous aient ri au nez, ou que quelqu'un vous aide. Vous ne pouvez être aidé que par un joueur à la fois.

Vous pouvez acheter l'aide de quelqu'un. En fait, vous y serez probablement contraint, à moins qu'il n'y ait un Elfe dans les parages. Vous pouvez offrir n'importe quel(s) Objet(s) que vous portez actuellement, ou n'importe quel nombre de cartes de Trésor que donne le monstre. Si vous offrez une partie du trésor du monstre, vous devez vous mettre d'accord : dans quel ordre choisirez-vous les cartes trésor ?

Quand quelqu'un vous aide, vous ajoutez son Niveau et ses Bonus aux vôtres.

Les capacités et vulnérabilités spéciales du monstre s'appliquent également à votre allié, et vice versa. Par exemple, si un Guerrier vous aide, vous gagnerez même si vous êtes à égalité avec le monstre. Le Guerrier pourra entrer en Rage de Berserker et défausser des cartes pour ajouter à sa force de combat. Si vous êtes confronté au Fan de Vampire et qu'un Prêtre vous aide, il peut le chasser automatiquement. Mais si vous combattez le Mucus Baveux et qu'un Elfe vous aide, le niveau du monstre augmente de 4 (à moins que vous ne soyez aussi un Elfe, et que le niveau du monstre ait *déjà* augmenté).

Si vous l'emportez avec l'aide de quelqu'un, le monstre est tué. Défaussez-le, tirez les cartes Trésor (voir plus bas), et conformez-vous aux instructions spéciales indiquées sur la carte de monstre. **Vous** gagnez toujours un niveau pour chaque monstre tué. Votre allié ne gagne **pas** de niveau... à moins que ce ne soit un Elfe, auquel cas il gagne aussi un niveau pour chaque monstre tué.

Si personne ne vous aide, ou si quelqu'un vient à votre aide, et que vos joyeux compagnons vous blessent ou aident le monstre afin que vous ne puissiez *toujours pas le tuer*, même à deux... vous devez déguerpir.



~ 6 ~



Déguerpir

Si vous fuyez, vous ne gagnez ni Niveau, ni Trésor. Vous n'avez même pas le droit de piller la pièce (c'est à dire de tirer une carte Donjon, face cachée). Et vous n'êtes même pas sûr de vous en sortir...

Jetez le dé. Si vous faites 5 ou plus, vous vous en êtes tiré. Les Elfes ont un bonus pour s'enfuir, tandis que les halfelins ont un malus. Certains objets magiques vous aident à vous enfuir, ou vous handicapent. Et certains monstres rapides gratifient votre jet de dé d'un malus.

- **Si vous réussissez à vous échapper, le monstre est défaussé.** Vous ne gagnez pas de trésor. Généralement, il n'y a aucune conséquence néfaste... mais lisez bien la carte de monstre : certaines créatures vous blessent même si vous réussissez à leur échapper !
- **Si le monstre vous attrape il vous arrive un Incident Fâcheux** indiqué sur la carte. Cela va de la perte d'un objet à celle d'un ou plusieurs niveaux, voire à... la Mort.
- **Si deux joueurs s'allient mais ne peuvent pas tuer** le ou les monstres, ils doivent fuir *tous les deux*. Ils font leur jet de dé séparément. Le ou les monstres PEUVENT les attraper tous les deux.

Quand vous déguerpissez devant plusieurs monstres, vous faites un jet de dé pour chacun d'entre eux, dans l'ordre de votre choix, et pour chaque monstre qui vous rattrape, il vous arrive un Incident Fâcheux.

La Mort

Si vous mourez, vous perdez toutes vos affaires. Vous gardez votre ou vos classe(s), race(s) et votre niveau : votre nouveau personnage ressemble trait pour trait à l'ancien.

Dépouiller le cadavre : étalez les cartes de votre main à côté de celles que vous aviez en jeu. En commençant par celui qui dispose du *plus haut niveau*, chacun des autres joueurs choisit une carte... en cas de niveaux identiques, lancez un dé. S'il n'y a pas assez de cartes pour tout le monde, c'est vraiment pas de bol, mais c'est comme ça. Après que chacun ait pris une carte, les autres sont défaussées.

Votre nouveau personnage apparaît immédiatement et peut aider les autres au combat dès le prochain tour... mais vous n'avez aucune carte.

Dès votre prochain tour, commencez par tirer *deux cartes de chacun des paquets*, face cachée, et jouez les cartes de Race, de Classe ou d'Objet de votre choix, comme au début du jeu.





Trésor

Quand vous tuez un monstre, vous vous emparez de son trésor. Chaque monstre dispose d'un certain nombre de trésors, indiqué en bas de sa carte. Tirez autant de cartes de Trésor qu'indiqué. Tirez-les face cachée si vous avez tué le monstre seul, mais face visible (afin que tout le groupe voie ce que vous avez obtenu) si quelqu'un vous a aidé.

Vous pouvez jouer les cartes Trésor dès que vous les avez tirées. Vous pouvez ainsi placer les cartes d'objets devant vous, et utiliser instantanément les cartes « Gagnez un niveau ».

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

Chaque personnage n'est finalement qu'un tas d'armes, d'armures et d'objets magiques doté de trois caractéristiques : son Niveau, sa Race et sa Classe. Par exemple, vous pourriez décrire votre personnage comme étant un « magicien elfe de niveau 8 portant des Bottes de Convocation d'Hémorroïdes, un Bâton de Napalm et des Genouillères de Séduction. »

Au départ, votre personnage est du même sexe que vous.

Niveau : il permet de déterminer à quel point vous êtes un vrai grosbill de derrière les fagots (les monstres aussi sont dotés de niveaux). Gardez la mesure de votre niveau en posant des marqueurs devant vous. Les niveaux vont de 1 à 10. Votre Niveau n'arrêtera pas d'augmenter et de diminuer au cours de la partie.

Vous gagnez un niveau quand vous tuez un monstre ou quand une carte vous le permet. Vous pouvez également vendre des objets pour acheter des niveaux (voir **Objets**).

Vous perdez un niveau quand une carte vous l'indique. Votre niveau ne peut jamais être inférieur à I. Cependant, votre niveau *effectif* lors d'un combat peut devenir négatif, si vous êtes maudit ou poignardé par un voleur.

Race : les personnages peuvent être Humains, Elfes, Nains ou Halfelins. Si vous n'avez aucune carte de Race devant vous, vous êtes Humain.

Les Humains n'ont aucune capacité spéciale, au contraire des autres races qui sont toutes dotées d'avantages et de malus (indiqués sur les cartes). Vous gagnez les avantages d'une race au moment où vous posez une carte de Race devant vous, et vous les perdez dès que vous la défaussez. Vous pouvez défausser une carte de race à n'importe quel moment, même au cours d'un combat : « Je ne veux plus être un Elfe ». Quand vous défaussez une carte de race, vous redevenez Humain.

Vous ne pouvez appartenir à plus d'une race, à moins de jouer la carte Sang-mêlé.

Classe : les personnages peuvent être Guerriers, Magiciens, Voleurs ou Prêtres. Si vous n'avez aucune carte de Classe devant vous, vous n'avez aucune classe. Bon, ok, on vous l'a déjà faite celle-là...

Chaque classe dispose de capacités spéciales indiquées sur sa carte. Vous gagnez les avantages de la classe au moment où vous posez une carte Classe devant vous, et vous les perdez dès que vous la défaussez. La plupart des avantages de classe nécessitent de défausser des cartes. Vous pouvez défausser n'importe quelle carte, qu'elle soit en jeu ou dans votre main, pour alimenter un de ces « pouvoirs ». Notez bien que si vous n'avez AUCUNE carte dans votre main, vous ne pouvez pas « défausser toute votre main ».

Lisez les cartes de Classe pour savoir quand utiliser leurs pouvoirs. Remarquez qu'un Voleur ne peut pas voler à la tire pendant un combat, et qu'une fois qu'un monstre est révélé, le combat est considéré comme engagé.

Vous pouvez défausser une carte de classe à n'importe quel moment, même pendant un combat : « Je ne veux plus être Magicien. » Quand vous défaussez une carte de classe, vous n'avez plus de classe jusqu'à ce que vous en jouiez une autre.

Vous ne pouvez appartenir à plus d'une classe, à moins de jouer la carte Super Munchkin.

Objets : chaque carte d'Objet a un nom, un pouvoir, une taille et une valeur en pièces d'or.

Une carte d'objet que vous avez dans votre main ne compte pas tant que vous ne la jouez pas : dès que vous la jouez, l'objet est « porté ». Vous pouvez porter autant de Petits objets que vous le désirez, mais seulement un Gros objet (tout objet qui n'est pas désigné comme Gros est considéré comme Petit).

Les Nains font exception : ils peuvent porter autant de Gros objets qu'ils le désirent. Si vous cessez d'être un Nain et que vous avez plus d'un Gros objet, vous devez immédiatement vous débarrasser des objets en surplus pour n'en conserver qu'un. Si c'est votre tour de jeu, vous pouvez les vendre. Sinon, vous devez les donner au(x) joueur(s) de plus bas niveau qui peu(ven)t les porter !

Tout le monde a le droit de porter n'importe quel objet, mais certains objets ont des restrictions : par exemple, la Masse d'Arme de Répartie Piquante ne peut être utilisée que par un Prêtre. Elle ne confère son bonus qu'à quelqu'un qui est actuellement Prêtre.

Par ailleurs, vous ne pouvez utiliser qu'un couvre-chef, une armure, une paire de chaussures, et deux objets « à 1 main » (ou un objet « à 2 mains ») à la fois, à moins qu'une carte ne vous permette de tricher, ou que les autres joueurs ne le remarquent pas. Si vous avez deux casques, par exemple, seul l'un d'entre eux peut vous être utile. Vous devriez indiquer les objets qui vous sont inutiles, ou ceux que vous ne portez pas pour le moment, en inclinant leurs cartes d'un quart de tour. Vous ne POUVEZ PAS passer (par exemple) d'un casque à un autre pendant un combat ou lorsque vous Déguerpissez.

Vendre des objets : durant votre tour, vous pouvez vendre des objets (en les défaussant) dont la valeur totale est de 1000 pièces d'or afin de gagner immédiatement un Niveau. Mais si vous vous



débarassez d'objets valant 1100 pièces d'or, par exemple, on ne vous rend pas la monnaie. Cependant, si vous arrivez à vendre pour 2000 pièces d'or d'objets, vous gagnez deux Niveaux à la fois, etc. Vous pouvez vendre ainsi des objets portés ou issus de votre main.

Les Halfelins ont un bonus quand ils vendent des objets.

Vous ne pouvez ni vendre, ni échanger, ni voler des objets PENDANT un combat. Une fois qu'une carte de monstre est dévoilée, vous devez finir le combat avec l'équipement que vous avez.

QUAND JOUER LES CARTES ?

S'il y a contradiction entre le texte d'une carte et celui des règles, c'est le texte de la carte qui l'emporte.

Monstres

S'ils sont tirés face visible durant la phase « Ouvrir une porte », ils s'appliquent immédiatement à la personne qui les a tirés. Celle-ci doit les combattre immédiatement.

S'ils ont été acquis d'une autre manière, on peut les jouer durant la phase « Chercher la bagarre », ou les infliger à un autre joueur en conjonction avec la carte Monstre Errant.

En termes de règles du jeu, chaque carte de Monstre représente un monstre unique, même si le nom indiqué sur la carte est au pluriel (exemple : les Morpions ne comptent que pour un monstre, et ne font gagner qu'un niveau).

Améliorations de monstres

« Vénérable », « Enragé », « Intelligent » et « Énoooooorme ! » augmentent le niveau des monstres (tandis que « Bébé » le diminue). « Monstre Errant » et « Petite amie » rajoutent un nouveau monstre. Ces cartes peuvent être jouées pendant n'importe quel combat.

Toutes les améliorations sont cumulatives, et tout ce qui améliore un monstre améliore également sa Petite Amie. . . Si on a joué ensemble Vénérable, Enragé et Petite Amie, *dans quelque ordre que ce soit*, vous êtes confrontés à un vénérable monstre enragé et sa vénérable petite amie enragée. Cependant, s'il y a déjà deux monstres *différents* en jeu, à cause d'une carte Monstre Errant, le joueur qui joue l'amélioration doit choisir à quel monstre elle s'applique.

Trésors – Quand les jouer ?

Toute carte Trésor peut être jouée (posée sur la table) dès que vous la tirez, ou à n'importe quel moment pendant votre tour de jeu.

Certaines cartes Trésor sont « spéciales » (comme « Gagner un Niveau »). Vous pouvez les jouer à n'importe quel moment, à moins que la carte n'indique autre chose. Suivez ses instructions puis défaussez là.

Trésors – Comment les utiliser ?

Toute carte à « usage unique » (qu'on ne peut utiliser qu'une seule fois) peut être jouée durant n'importe quel combat, que vous l'ayez dans votre main ou posée sur la table.

Les autres objets magiques ne peuvent pas être utilisés à moins d'être déjà en jeu (portés). Si c'est votre tour, vous pouvez les jouer et les utiliser immédiatement. Si vous aidez quelqu'un, ou si vous devez vous battre en dehors de votre tour pour une raison ou une autre, vous ne POUVEZ PAS jouer de nouveaux objets de votre main et les poser sur la table.

Malédiction

Si elles sont tirées face visible durant la phase « Ouvrir une porte », elles s'appliquent à la personne qui les a tirées.

Si elles sont tirées face cachée, ou acquises d'une autre façon, elles peuvent être jouées sur N'IMPORTE QUEL joueur, à N'IMPORTE QUEL moment. N'IMPORTE QUEL MOMENT, COMPRIS ? (pourquoi je crie, moi ?) Réduire les capacités de quelqu'un alors qu'il pense avoir tué un monstre est particulièrement amusant.

Une malédiction affecte sa victime immédiatement (si elle peut s'y appliquer), et est défaussée.

Exceptions : « Changement de Sexe » vous afflige d'un malus pour votre prochain combat, et « Poulet sur la Tête » reste en place *ad vitam aeternam*... Vous gardez ces cartes tant que vous ne vous êtes pas débarrassés de la malédiction.

Si une malédiction peut s'appliquer à plusieurs objets, c'est la victime qui choisit quel objet est perdu ou maudit.

Si une malédiction s'applique à quelque chose que vous n'avez pas, ignorez-la. Par exemple, si vous tirez « Malédiction/Perdez l'armure que vous portez » et que vous n'avez pas d'armure, rien ne se passe et la carte est simplement défaussée.

Classes et Races

Ces cartes peuvent être posées sur la table dès qu'elles sont acquises, ou à n'importe quel moment durant votre tour.

Sang-mêlé et Super Munchkin

Ces cartes vous permettent d'avoir respectivement deux Races et deux Classes.

Vous pouvez jouer la carte Sang-mêlé dès que vous avez une Race en jeu : vous êtes désormais moitié humain, moitié de la race en question. Vous pouvez ajouter une seconde race à l'instant ou plus tard, tant que vous avez la carte Sang-mêlé en jeu : vous êtes par exemple demi-Elfe et demi-Nain, avec les avantages et les défauts de chacune de ces races. Vous perdez la carte Sang-mêlé dès que vous n'avez plus aucune carte de Race en jeu.

Vous pouvez jouer la carte Super Munchkin dès que vous avez une classe en jeu et que vous disposez d'une seconde carte de classe que vous pouvez y ajouter. Vous perdez la carte Super Munchkin si vous perdez l'une de vos cartes de classe.

AUTRES TECHNIQUES DU MUNCHKIN MOYEN

À certaines occasions, il peut vous être profitable de jouer une Malédiction ou un Monstre sur vous-même, ou « d'aider » un autre joueur d'une manière qui lui coûte le trésor. C'est bien dans l'esprit du jeu, donc pas d'hésitation.



Échanges

Vous pouvez échanger des Objets (mais aucune autre carte) avec les autres joueurs. Vous ne pouvez échanger que des Objets posés sur la table, et en aucun cas ceux de votre main. Vous pouvez échanger à n'importe quel moment, sauf si vous êtes en plein combat. En fait, le meilleur moment pour échanger, c'est hors de votre tour de jeu. Tout objet que vous recevez en échange doit être joué sur la table, et vous ne pouvez le vendre tant que ce n'est pas votre tour.

Vous pouvez aussi donner des objets sans rien recevoir en échange, pour acheter les autres joueurs : « Je te donne mon Armure de Flammes si tu n'aides pas Bob à combattre ce dragon ! »

Vous pouvez montrer le contenu de votre main aux autres joueurs. Comme si on pouvait vous en empêcher...

Intervenir lors d'un combat

Vous pouvez mettre votre grain de sel dans les combats des autres personnages de diverses manières.

- *Utiliser une carte à usage unique.*

Si vous avez une potion, vous pouvez aider quelqu'un en l'utilisant contre son ennemi. Bien sûr, vous pouvez « accidentellement » l'utiliser sur lui, afin qu'il en endure les effets néfastes.

- *Jouer une carte pour améliorer un monstre :*

Ces cartes rendent le monstre plus dangereux... et augmentent le butin. Vous pouvez les jouer aussi bien pendant vos propres combats que pendant ceux des autres.

- *Jouer un Monstre Errant :*

Cela vous permet d'envoyer un monstre de votre main rejoindre n'importe quel combat.

- *Poignarder un joueur lors d'un combat si vous êtes un Voleur.*

- *Maudire quelqu'un, si vous avez une carte Malédiction.*

Contradictions et conflits concernant les règles

Quand le texte des cartes contredit les règles, fiez-vous aux cartes. Toute autre querelle se doit d'être résolue par de bruyantes et interminables disputes entre joueurs, sachant que celui à qui appartient le jeu a toujours le dernier mot.

Changement de Termes

Le terme « Halfelin » remplace celui de « Hobbit ». Toutes les cartes comprenant le mot « Hobbit » doivent se lire « Halfelin » et vice versa.



MUNCHKIN™

Copyright ©2001 Steve Jackson Games

Un jeu conçu par Steve Jackson
Illustré par John Kovalic

Aide au développement : Monica Stephens

Conception et réalisation graphique :
Heather Oliver, Alex Fernandez et Zapator

Directeur de la production :
Gene Seabolt

Directeur artistique :
Philip Reed

Testeurs : Alain Dawson, Jessie D.
Foster, Steve Brinich, Susan Rati,
Kat Robertson, Moe Chapman, Paul
Chapman, Al Griego, Russel Goodwin

Adaptation française : Sandy Julien pour EDGE

Munchkin est une insulte au bon goût, un
jeu parodique qui sent bon l'exploration de
donjons... le roleplaying pénible en moins.

~ 15 ~



edge®

WWW.EDGEENT.COM



**STEVE
JACKSON
GAMES**

