

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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).



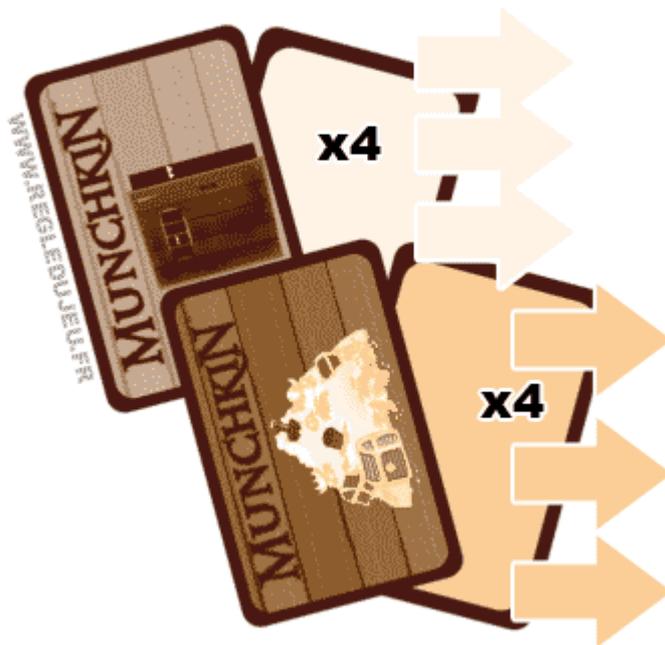
- Pour ne pas ~~mélanger les deux piles~~, il y aura **deux défausses** respectives au 2 piles (*défausse Donjon* et *défausse trésor*)

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



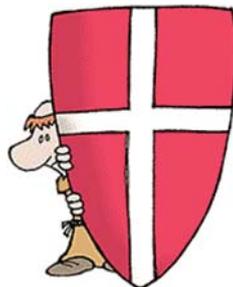
- Vous **perdez** toutes vos affaires
- Vous **gardez** votre **niveau** ainsi que vos **MALÉDICTIONS** ♦ !

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** ♦.
-

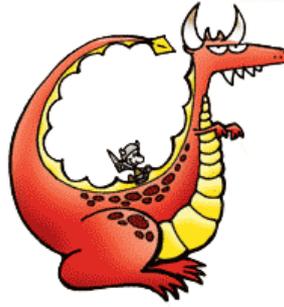
VI – Quand jouer les Cartes

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**.