

# MUNCHKIN QUEST

Avertissement pour les neophytes :

## Qu'est-ce que Munchkin ?

*Munchkin est, à l'origine, un jeu de carte, où chaque joueur incarne un personnage qui, en luttant contre des monstres, accumule niveaux et trésors. Le personnage n'est pas déterminé par avance, mais se construit au fil des cartes qui déterminent l'équipement (casque, arme, chaussures, armure, potions, etc.), la classe (guerrier, magicien, prêtre, voleur, etc.), la race (nain, elf, halfelin, etc.), et même le sexe. Chaque carte ayant en général avantages et inconvénients, ces cartes sont souvent changées au fil des besoins, difficultés rencontrées et des malédictions jouées contre vous par d'autres joueurs. Un joueur de Munchkin cherche donc en jouant des cartes (en les posant devant lui sur la table), à faire de son personnage un **gros-bill** en trouvant une combinaison efficace de cartes. Munchkin quest ajoute à cela un plateau et des pions de monstre.*

## BUT DU JEU

Le but du jeu est d'atteindre le niveau 10 et de retourner à l'entrée du donjon pour y défier le Boss. Une fois que vous avez vaincu le Boss, vous avez gagné.

## Comment gagner des niveaux ?

- En tuant des monstres (variable selon les monstres)
- En jouant des cartes « gagner 1 niveau »
- En dépensant un équivalent en or ou en objet de 1000 pièce d'or (une fois par tour)

**Attention, le niveau 10 ne peut être atteint qu'en tuant un monstre !**

## DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur et commence avec :

- le pion, le compteur de niveaux et les 3 supports en plastique de cette couleur.
- 3 cartes Trésor et 3 cartes DxM
- 4 pions santé
- 3 pions de déplacement/action
- 300 pièces d'or



Les personnages des joueurs n'ont en début de partie ni Race, ni Classe, sont tous de niveau 1, et sont de même sexe que leur joueur.

## TOUR DE JEU

1. Tirez une carte DxM
2. Déplacements et actions
  - a. Exploration (cout en action variable)
  - b. Fouille (cout 1 action/déplacement par fouille)
  - c. Marché (cout 1 action/déplacement par marché)
  - d. Combat

**+ Jouer des cartes ; Faire des échanges d'objets entre joueurs (pions dans la même salle ou salles adjacentes) ; Abandonner des objets ; Activer son pouvoir D10 ; Se soigner (-1 niveau pour récupérer 3 blessures)**

3. Charité – ne conserver que 5 cartes en main max (distribuez le reste aux joueurs de + bas niveau)
4. Déplacement des monstres – Tirez le dé de couleur, si la couleur correspond à celle d'un joueur, il tire une carte DxM ; déplacez les monstres selon leur caractéristiques en suivant les flèches colorés du plateau.

**Exploration** – consiste à entrer dans une zone inexplorée du donjon en passant par une jonction libre.

1. **Tirez une carte DxM**
2. **Lisez les règles spéciales de la salle + bonus et malus éventuels.**
3. **Une nouvelle salle contient toujours un monstre donc** : Tirez le dé de couleur, pour connaître la couleur du monstre. Si la couleur correspond à celle d'un joueur, il tire une carte DxM. Puis tirez une carte monstre et placez son pion dans la salle. Si la couleur ne correspond à aucun joueur/ou qu'il n'a plus de socles choisissez une couleur disponible. S'il n'y a plus de socles disponibles défaussez le monstre le plus puissant (en comptant les augmentations jouées dessus), en cas d'égalité défaussez tous les monstres responsables de cette égalité.
4. **Il y a immédiatement combat**
5. **Quand il n'y a plus de tuile salle, il n'y a plus d'exploration possible et toutes les jonctions encore libres deviennent des murs.**

**Fouille** – en dépensant 1 déplacement/action vous tirez 1d6 sur la table de fouille (ajoutez les modificateurs éventuels).

- **Si des objets sont abandonnés dans la pièce, ramassez ceux de votre choix en plus de votre fouille** (sauf si vous trouvez un monstre, là y a combat immédiatement).
- **On ne peut fouiller si un monstre est dans la pièce.**
- **On ne peut fouiller 2 fois la même salle durant un même tour.**

**Marché** – certaines pièces proposent des « marchés » (acheter ou vendre des objets...). On ne peut passer de marché si un monstre est dans la pièce.

**Déplacement des monstres** – les monstres normaux traversent seulement portes ordinaires et couloirs.

- **Tous les monstres se déplacent ensemble** (si un monstre modifie le plateau tous en profite dès ce tour).
- **Aucun monstre ne fait demi-tour/ne peut retourner dans une pièce où il a déjà été.**
- **Les monstres passent d'un bord du plateau à un autre.**
- **Les monstres se déplacent tous en même temps, et rien ne saurait interrompre/gêner (aucune carte) ce déplacement.**

## COMBAT

**Principe** : Le combat consiste à comparer le niveau et bonus du ou des monstres (+1D6 ou plus - voir la carte du monstre -) aux niveaux et bonus éventuels du ou des joueurs (+1D6 par joueur, mais parfois plus selon bonus). Le meilleur résultat l'emporte, les monstres gagnent les égalités.

**Il y a combat, si on arrive dans une salle où se trouve un monstre et si on commence son tour dans une salle avec un monstre. Si plusieurs monstres sont présents ils combattent toujours ensemble** (sauf si un ou plusieurs vous ignorent). Attention, certains monstres peuvent donc vous ignorer (voir sur la carte monstre les conditions) et donc il n'y a combat contre eux que si vous le désirez. Si un monstre vous ignore, dans ce cas vous pouvez combattre tout autre monstre dans la salle sans qu'il intervienne.

**Demander de l'aide** – Un autre joueur peut vous aider durant un combat, mais il faut demander d'abord demander de l'aide. Pour intervenir, il faut que ce joueur soit, soit dans la même salle, soit dans une salle adjacente non séparée par un mur. Si quelqu'un décide de vous aider, il est déplacé dans la pièce et ne peut plus alors se rétracter. Chacun monnaie comme il l'entend ses services, mais l'allié ne gagne pas de niveau même si le combat est gagné (sauf en cas de monstre « effroyable »).

**Gagné** : récupérer les Trésors (face visible si quelqu'un d'autre est dans la pièce) et niveaux indiqués sur la ou les cartes monstres.

**Perdu** : perdez 1 point de vie et DÉGUERPISEZ –> dans l'ordre suivant :

- Choisissez une direction pour votre fuite (vers une salle déjà explorée et adjacente)
- Tirez 1D6 par monstre combattu, sur 1 à 4 appliquez le ou les Incidents Fâcheux.
- Si un incident fâcheux ne peut s'appliquer à vous, perdez un autre point de vie.
- Déguerpir ne cout pas de point de déplacement/action

**Propriétaires des monstres** – chaque monstre est monté sur un support de la couleur d'un joueur, le monstre est dit de cette couleur, le joueur en est le propriétaire. Conséquences :

- Le joueur tire tous les jets de dés concernant ce monstre (quand il a une carte pour modifier ses jets de dés, il peut l'utiliser pour ses monstres).
- Le monstre cesse son déplacement quand il rencontre son propriétaire.
- Si un propriétaire tue son monstre (où y participe), il gagne une carte DxM

## MORT

Si un joueur vient à mourir ou le décide (n'a plus de point de vie) :

- Il défausse sa main
- Abandonne tout son or et ses objets sur place (fait un tas à côté du plateau et place un marqueur)
- Conserve ses cartes DxM en jeu
- Conserve ses Malédiction en jeu
- Perd un niveau

On passe directement à la phase de déplacement des monstres.

Il recommence à son tour suivant avec seulement

- 2 cartes Trésor et 2 cartes DxM
- 4 pions santé
- 3 pions de déplacement/action
- 300 pièces d'or

## GESTION DES CARTES

Les cartes n'ont pas le même statut qu'elle soit « en main » ou sur la table (dites « en jeu »)

Les cartes « en main » ne peuvent être que **jouées** (généralement hors d'un combat et à son tour), **données** durant la phase de charité ou **défaussées** (mais jamais à cause d'une malédiction/Incident Fâcheux). On n'échange pas des cartes en main.

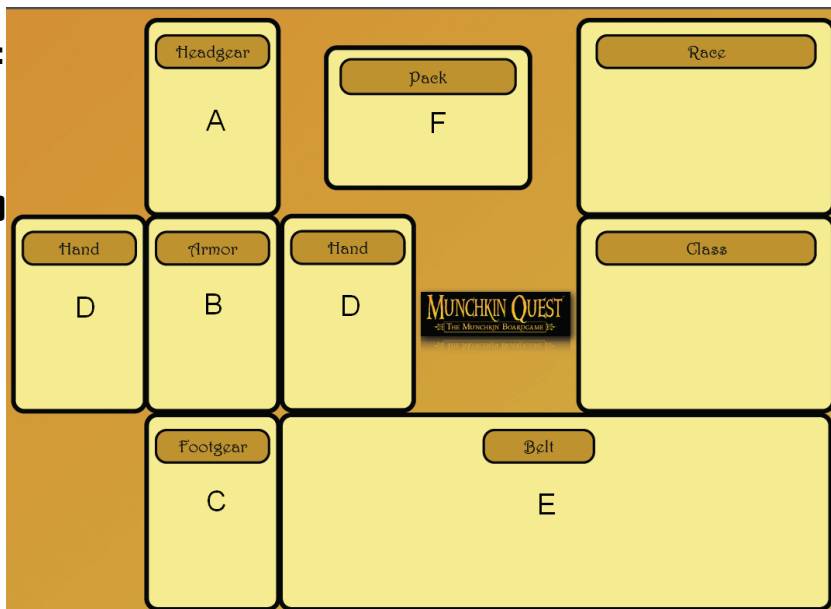
Les cartes « en jeu », qui représentent équipement et caractéristiques du personnage, peuvent être : **défaussés** (à cause d'une malédiction ou incident fâcheux), **abandonnés**, **échangés**, mais ils ne retournent jamais en main.

Les cartes représentent différents objets, caractéristiques, bonus, malus, etc., que peuvent utiliser les joueurs.



Tous les joueurs peuvent enfiler (voir schéma):

- 1 casque (A)
- 1 armure (B)
- 1 paire de chaussure (C)
- 1 arme à 2 mains, ou 2 armes à 1 main (D)
- Un nombre illimité de « breloque » ou « vêtement » ou « bidule ».



**On ne bénéficie que des bonus des objets actuellement enfilés !**

- Il n'y a pas de limite au nombre de potions ou parchemins portés. Ces objets sont désormais utilisables pendant un combat (dits « à la ceinture » - E).
- Les joueurs possèdent tous aussi un **Sac à dos** (F), dans lequel ils peuvent porter 2 cartes qui ne peuvent/veulent être enfilées immédiatement. On ne peut faire d'échange sac à dos/emplacement pendant un combat, mais il est possible de le faire hors de son tour de jeu.

**On ne peut porter qu'un seul GROS OBJET sans malus (à partir du second on perd 1 point de déplacement/action).**

**Les cartes dite « à tout moment » et « à usage unique » peuvent être jouée pendant un combat même si on les a en main. Idem pour les cartes amélioration/réduction de monstre, ou « monstre errant » et « petit ami ». De même on peut changer de race et classe à tout moment, même pendant un combat.**

## RÈGLES NAMOVABLES

- Rien ne peut réduire le niveau d'un monstre ou d'un joueur au dessous de 1.
- Aucun joueur ne peut atteindre le niveau 10 autrement qu'en tuant un monstre
- Rien ne peut déplacer, retourner ou retirer l'Entrée, ni changer ses jonctions.
- Rien ne peut faire sortir le Boss de l'Entrée, le changer en un autre monstre ou empêcher le combat.
- Aucun monstre ne peut s'arrêter dans l'Entrée. Tout monstre qui se déplace par là, doit automatiquement, sortir pas la porte opposée. Si la porte opposée ne mène pas dans une pièce explorée, le monstre ne passe tout simplement pas par l'Entée.

## AUTRES

- Un objet « jetable » peut être lancé dans sa salle, ou dans une salle adjacente.
- Vaincre un monstre dit « Effroyable » donne deux niveaux au lieu d'1 seul. Attention, si on vous a aidé à le vaincre, votre allié récupère ce niveau supplémentaire.
- Une carte qui affecte « votre prochain combat », alors que vous êtes en combat, prend effet immédiatement.

