

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 ★★☆☆ modulaire 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™ C'THULHU

TUEZ LES MONSTRES - VOLEZ LE TRÉSOR - ZIGUILLEZ VOS POTES ET **Devenez Fou!**



UN JEU DE STEVE JACKSON • ILLUSTRÉ PAR JOHN KOVALIC

Les étoiles sont alignées...

... et les Munchkins défoncent les portes de lieux où l'Homme N'Était Pas Censé Aller. Ce sont des Investigateurs, des Tabasseurs de monstres, des Professeurs et des Cultistes*... et ils descendent les monstres du Mythe pour leur faire les poches... euh, les tentacules... enfin, les trucs, quoi. Après tout, quand on est un vrai grosbill, peu importe de devenir fou. L'important, c'est de participer, du moment qu'on GAGNE !

Munchkin Cthulhu est basé sur le jeu **Munchkin** et peut y être combiné, ainsi qu'avec n'importe quel autre jeu ou extension de cette gamme (voir en dernière page).

Ce jeu comprend 168 cartes, les règles du jeu et un dé. Un dé ancien et probablement maléfique. Vous êtes prévenus.

** D'exsangues académiciens momifiés entre deux pages du Petit Roger Illustré de chez Lafrousse protesteront avec véhémence, affirmant à corps et à hurlements que le terme de « cultiste » est une grossière impropriété, et devrait être remplacé, au pire, par « sectateur ». Le traducteur de ce jeu se drapera dans sa dignité et sa cape noire, fier de perpétuer par ce savoureux anglicisme une tradition orale rôlistique qu'il serait dommage de reléguer aux oubliettes simplement parce que c'est plus correct.*

Si on était des gens corrects, on jouerait au rami, pas à courser des poulpes de trente mètres de haut avec un fusil à pompe dans les années 20.

PREPARATION

Le jeu est prévu pour 3 à 6 joueurs. Vous aurez besoin de 10 marqueurs (des pièces, des jetons de poker... en fait, n'importe quel bidule permettant de compter jusqu'à 10) pour chaque joueur.

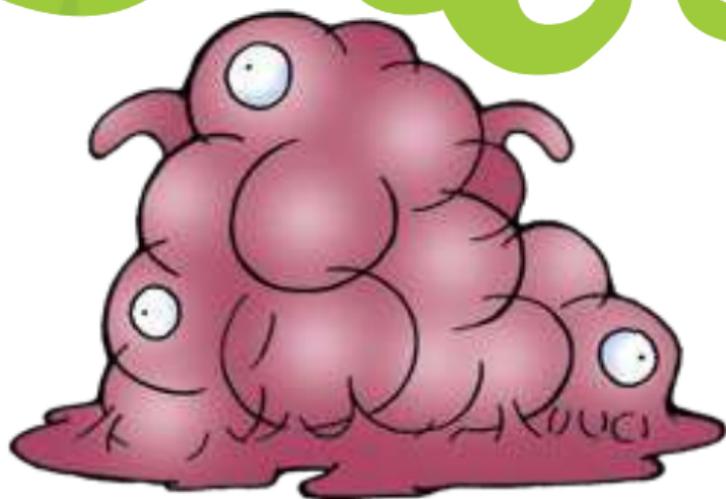
Séparez les cartes : un tas de cartes Portes (celles dont le dos est marqué d'une porte et d'un tentacule), et un tas de cartes Trésor (dont le dos est marqué d'un... trésor). Mélangez les deux paquets. Distribuez à chaque joueur 2 cartes issues de chacun des paquets (2 cartes Trésor et 2 cartes Porte).



GESTION DES CARTES

Ménagez deux défausses distinctes, une pour chacun de ces tas. Quand un tas est épuisé, mélangez sa défausse. Si un paquet est épuisé et qu'il n'y a plus de carte dans la défausse, plus personne ne peut tirer ce genre de cartes ! (Pour arriver à tenir toutes ces cartes en mains, vous avez des tentacules, ou quoi ?).

Les cartes de classe Cultiste disposent de leur propre défausse. Reportez-vous au paragraphe **Cultiste**, ci-dessous.



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 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.

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 que personnage de niveau 1 sans la moindre classe (voilà, cette blague apparaît dans toutes les règles de Munchkin, mais que voulez-vous, on ne s'en lasse pas, nous...).

Regardez vos quatre cartes de départ. Si vous avez des cartes **Classe (Investigateur, Tabasseur de monstres, Professeur ou Cultiste)**, vous pouvez (si vous le désirez) en jouer une en la plaçant devant vous. Si vous avez une carte **Super Munchkin**, qui vous permet d'avoir plus d'une Classe, vous pouvez la jouer aussi.

Si vous avez des cartes **Objet**, vous pouvez aussi les jouer. Si vous ne savez pas si vous avez le droit de poser une carte, vous pouvez lire le reste des règles ou tenter de la passer en force sans que personne ne se doute de rien...

COMMENCER ET FINIR LE JEU

Choisissez qui joue en premier d'une façon juste et acceptée par tous. (Mais oui, on y croit, que tout le monde sera d'accord sur quelque chose...)

Le jeu se déroule en tours, chacun séparé en plusieurs phases (voir ci-dessous). 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. Si deux joueurs tuent un monstre ensemble et atteignent le niveau 10 de cette manière, ils gagnent tous les deux.

Il existe deux autres façons spéciales de gagner, décrites dans la section **Règles abominables supplémentaires pour les cultistes**.

PHASES D'UN TOUR DE JEU

(1) Ouvrir une porte : tirez une carte du paquet de cartes Porte 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 *de votre main* (si vous avez une telle carte) 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 même pas rencontré de monstre, ou un monstre amical, vous fouillez la pièce vide... Tirez une deuxième carte du paquet de cartes **Porte**, face *cachée*, et mettez-la dans votre main.

(4) La charité, siouplait : si vous avez plus de cinq cartes, donnez les cartes en excédent au joueur doté du 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.

COMBAT

Pour combattre un monstre, regardez le niveau qui apparaît sur sa carte. Si le total de votre propre Niveau plus les Bonus que vous confèrent les objets que vous transportez est supérieur au Niveau du monstre, vous l'avez tué. Certaines cartes de monstres disposent de pouvoirs qui affectent le combat, comme des bonus contre certaines classes. Lisez-les bien avant de résoudre le combat.

Vous pouvez aussi utiliser des cartes à usage unique – comme les cartes Ichor ou le Cri perçant – *tirées de votre main*, pendant le combat. Une carte est à usage unique si c'est indiqué dans sa description.

Vous ne pouvez pas échanger d'objets pendant un combat.

Si les autres joueurs interviennent en ajoutant un autre monstre (un Monstre Errant ou un monstre de type « goth », par exemple) au combat, vous devez l'emporter sur le total des niveaux cumulés de tous les monstres. Avec certaines cartes spécifiques, 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 réussissez à tuer 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 ou réussissez à le vaincre d'une façon ou d'une autre, 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. 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 vous n'êtes pas un Investigateur vous-même et qu'un Investigateur vous aide, le Shoggoth aura un malus de -2 contre vous. Mais si vous combattez les Beaufonds et qu'un Professeur vous aide, le niveau de votre adversaire *augmente* de 2 (à moins que vous ne soyez aussi un Professeur, et que son niveau ait *déjà* augmenté... le bonus du monstre ne s'applique *qu'une* fois, quel que soit le nombre de Professeurs).

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...

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

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 Porte, 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. Certains objets vous aident à vous enfuir ou vous handicapent, et certains monstres rapides infligent un malus à votre jet de dé.

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), et votre niveau : votre nouveau personnage ressemble trait pour trait à l'ancien.

Détrousser le cadavre : étalez les cartes de votre main à côté de celles que vous aviez en jeu. Cependant, les cartes d'amélioration de monstre jouées sur un Cultiste sont simplement défaussées s'il meurt. 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. Une fois que chacun a pris une seule 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 Classe ou d'Objet de votre choix, comme au début du jeu. Plaignez-vous bruyamment d'une impression de déjà-vu.

Trésor

Quand vous tuez un monstre, vous vous emparez de son trésor. Chaque monstre dispose d'un certain nombre de trésors, indiqué sur 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 voit 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 ».



CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Chaque personnage n'est finalement qu'un tas d'armes et de gadgets doté de deux caractéristiques : son Niveau et sa Classe. Par exemple, vous pourriez décrire votre personnage comme étant un « Investigateur de niveau 9 doté d'un Poncho imperméable aux substances dégueu, d'un Tentacule factice et d'un Sac à dos plein de dynamite ».

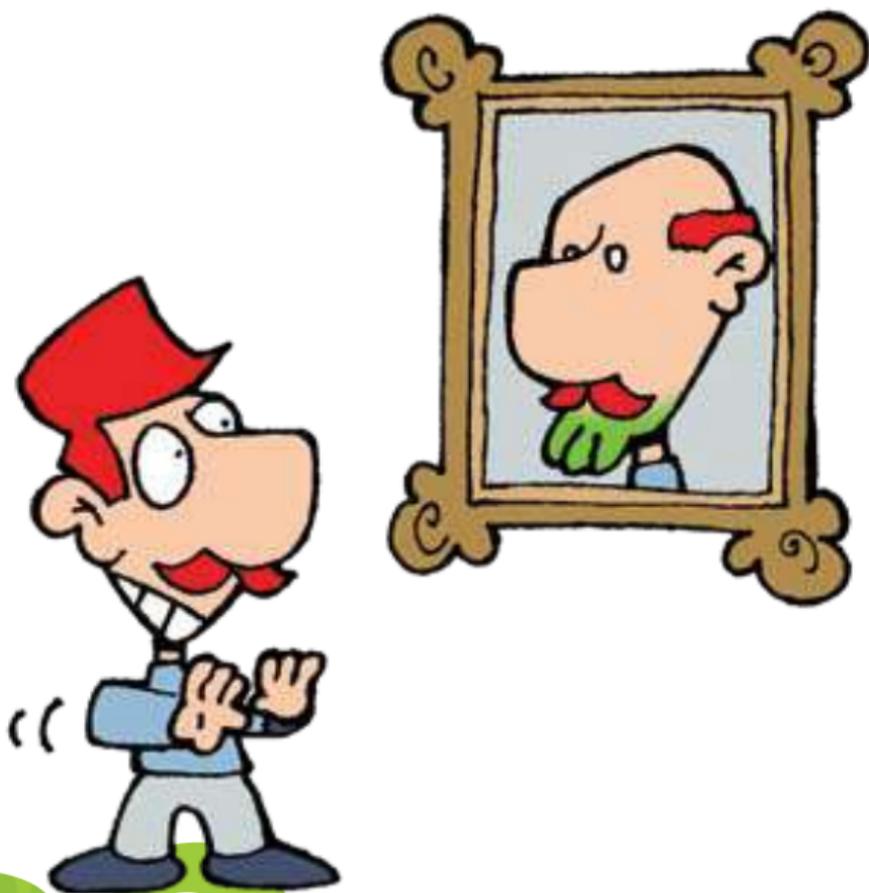
Au début, votre personnage est du même sexe que vous.

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 le compte de votre niveau en posant des marqueurs (petits haricots, pièces de 5 c, rochers de deux cents kilos) 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 1. Cependant, votre niveau *effectif* lors d'un combat peut devenir négatif, si on joue assez de cartes néfastes contre vous.

Classe : les personnages peuvent être Professeurs, Investigateurs, Tabasseurs de monstres ou Cultistes grâce aux cartes de classe correspondantes. Chaque classe a des capacités spéciales imprimées sur sa carte. Vous gagnez les



avantages d'une classe au moment où vous posez une carte de Classe devant vous, et vous les perdez dès que vous la défaussez.

Certaines capacités des classes sont alimentées en défaussant des cartes. Vous pouvez défausser n'importe quelle carte en jeu ou de votre main pour alimenter une capacité spéciale. Remarquez que si vous n'avez AUCUNE carte en main, vous ne pouvez pas « défausser toute votre main » (même en vous coupant les doigts).

Vous pouvez défausser une carte de classe à n'importe quel moment, même pendant un combat : « Je ne veux plus être un Professeur ». Il existe une exception : vous n'avez pas le droit de défausser volontairement la carte Cultiste. Voir **Cultistes**, ci-dessous.

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

Cultistes

Vous ne pouvez pas volontairement défausser cette classe ! Certaines cartes, jouées par vous ou les autres joueurs, peuvent toujours vous la faire perdre, mais vous n'avez pas le droit de dire simplement : « Je ne veux plus être un Cultiste. » Cultiste un jour, cultiste toujours !

Quand vous défaussez une carte Cultiste pour une raison ou une autre, posez-la dans une défausse isolée, et non dans la défausse ordinaire des cartes Porte. Ce tas spécial n'est jamais considéré comme une « défausse », et voilà pourquoi :

Quand une carte vous dit que « vous devenez un Cultiste » et qu'il y a une carte Cultiste défaussée qui vous attend, vous devez la prendre. S'il n'y a pas encore de carte Cultiste défaussée, vous l'avez échappé belle... pour cette fois. Si vous étiez déjà un Cultiste, il n'y a aucun effet particulier, et vous n'avez pas à prendre une autre carte.

Il y a six cartes de Cultiste dans le paquet, c'est-à-dire plus que n'importe quelle autre classe, et plusieurs cartes ont des effets spéciaux sur les Cultistes. Ne vous étonnez pas si à la fin de la partie, la plupart des joueurs sont devenus des Cultistes !

Règles abominables supplémentaires pour les cultistes.

S'il n'y a qu'UN Cultiste, rien ne peut lui faire perdre sa classe, excepté une carte Intervention Divine... et il n'y en a pas dans ce paquet. Mouhahaha ! (Toutefois, l'Intervention divine peut débarrasser n'importe qui de sa cultitude* si on la joue.)

Si tous les joueurs deviennent des Cultistes sauf un, celui qui ne l'est pas gagne un niveau : s'il passe ainsi au niveau 10, il a gagné la partie ! (bien qu'il n'ait pas gagné ce niveau en tuant un monstre.)

Si TOUS les joueurs deviennent Cultistes, la partie se termine et la victoire revient au joueur ayant le plus haut niveau.

* Qu'est-ce qu'on vous a dit au début de ces règles sur le respect de la langue française ?

Objets

Chaque carte d'Objet a un nom, un pouvoir 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 d'objets que vous le désirez.

Certains objets ont des conditions d'utilisation. Par exemple, le Necronomicon ne peut être utilisé que par un Professeur. Il ne confère donc son bonus qu'à quelqu'un qui est un Professeur au moment où il l'utilise.

Vous n'avez droit d'utiliser qu'un couvre-chef, une armure, une paire de chaussures et deux objets « à une main » (ou un « objet à deux mains ») à la fois, à moins que vous n'ayez des cartes ou des pouvoirs spéciaux qui vous permettent d'en utiliser plus, ou que les autres joueurs ne se rendent compte de rien. Si vous portez 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 n'utilisez 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 (en les défaussant) des objets dont la valeur totale est de 1000 pièces d'or afin de gagner immédiatement un Niveau. Mais si vous vous débarrassez 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.

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. Toutefois, aucune carte ne peut réduire le niveau d'un joueur ou d'un monstre en dessous de 0, et aucun joueur ne peut atteindre le Niveau 10 autrement qu'en tuant un monstre (ou en ayant le niveau 9 au moment où tous les autres deviennent des Cultistes).

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.

Améliorations de monstres

Certaines cartes, comme « D'une indescriptible hideur » augmentent le niveau des monstres (et l'une d'entre elles le réduit, « Plongé dans son sommeil millénaire »). « Monstre errant » permet à l'un de vos rivaux d'envoyer un autre monstre dans la mêlée. Ces cartes peuvent être jouées pendant n'importe quel combat.

Toutes les améliorations sont cumulatives. Si les cartes D'une indescriptible hideur, En pleine élucubration et Quadridimensionnel sont jouées ensemble, dans n'importe quel ordre, vous êtes confronté à un monstre D'une indescriptible hideur, En pleine élucubration et Quadridimensionnel. Cependant, s'il y a déjà plusieurs 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 ?

La plupart des cartes Trésor représentent des objets. Quand les objets ont une valeur en pièces d'or, celle-ci est indiquée. Sinon, il est écrit « aucune valeur ». Elles peuvent être jouées (posée sur la table) dès que vous les tirez, ou à n'importe quel moment pendant votre tour de jeu.

Certaines cartes sont spéciales, comme celles qui indiquent « Gagnez un niveau ». Vous pouvez les jouer à tout instant, à moins que le texte de la carte ne précise le contraire. Conformez-vous aux instructions de la carte et défaussez-la.

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 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 joués sur N'IMPORTE QUEL joueur, à N'IMPORTE QUEL moment. 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* applique un malus à « votre prochain combat ». Si vous n'êtes pas en train de vous battre au moment où vous l'obtenez, vous la gardez jusqu'à votre prochain combat, où ses effets s'appliqueront.

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

Si une malédiction s'applique à quelque chose que vous n'avez pas, ignorez-la. Par exemple, si vous tirez une carte indiquant « Perdez votre couvre-chef » et que vous n'avez aucun couvre-chef, rien ne se passe et la carte est simplement défaussée.

Classes

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

Super Munchkin

Cette carte vous permet d'avoir deux Classes à la fois.

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 un Piège ou un Monstre sur vous-même, ou « d'aider » un autre joueur d'une manière qui lui coûte le trésor. Voilà de vraies techniques de grosbill pur et dur, 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 mo-

Partie rapide

Pour accélérer le jeu, chaque joueur commence avec **quatre** cartes de chaque paquet, et en récupère aussi quatre de chaque paquet quand il revient d'entre les morts.

Chaque fois qu'une carte Classe ou Super Munchkin se trouve au sommet de la défausse, n'importe quel joueur peut défausser une carte « Gagnez un niveau » de sa main pour la prendre. Si plusieurs joueurs veulent la carte, ils lancent le dé. Celui qui obtient le plus gagne la carte, et celui qui obtient le moins conserve sa carte niveau. En cas d'ex aequo, on organise un match de catch dans de la gelée de coing et on applique les règles adéquates et idoines.

ment, 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 Fusil à canon triple si tu n'aides pas Bob à combattre le Grand Cthulhu ! »

Vous pouvez montrer le contenu de votre main aux autres joueurs si vous le voulez. 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 carte Ichor, par exemple, vous pouvez aider quelqu'un en l'utilisant contre son ennemi. Bien sûr, vous pouvez « accidentellement » toucher votre ami avec l'Ichor, afin que ce soit lui qui en subisse les effets néfastes.

Jouer une carte pour améliorer un monstre. Voir le paragraphe **Améliorations de monstres**, plus haut. 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.

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

Monstres de type « Goth »

Les monstres dont le nom se termine en « goth » ont le pouvoir d'invoquer d'autres machins-goths. Quand un monstre « goth » apparaît lors d'un combat, le joueur qui l'a joué ou tiré cette carte peut jouer un autre monstre « goth » de sa main et le faire intervenir dans le combat. S'il ne joue pas d'autre « machin-goth », on continue le tour de table avec le joueur à sa gauche. Chaque joueur a la possibilité d'ajouter un seul « machin-goth » au combat, mais on ne peut en ajouter qu'un en tout. Dès qu'un joueur a joué un « bidule-goth », le combat commence.

Un « trucmuche-goth » qui rejoint le combat de cette façon n'a pas la possibilité d'invoquer d'autres « bidules-goths ». Toutefois, un « machin-goth » qui rejoint le combat par l'intermédiaire d'une carte Monstre errant, ou de tout autre pouvoir ou carte spécial, *peut tout à fait* invoquer d'autres gotheries, comme décrit ci-dessus.

L'éveil de Cthulhu !

Le monstre de niveau 20 de ce jeu est le Grand Cthulhu. Oui, nous l'avons déjà fait intervenir dans **Star Munchkin**. Qu'est-ce qu'on pouvait y faire ? *Les étoiles étaient dans la bonne configuration pour qu'il revienne*. Et autant que vous soyez au courant dès maintenant : il reviendra encore.

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.

Combinaison ce jeu avec Munchkin, Star Munchkin ou tout autre jeu de la gamme

Et pourquoi pas ? Hein ? Hein ? Votre Elfe Investigateur Ninja et votre Assassin Mutant Demi-nain peuvent enseigner la crainte à toutes sortes de monstres...

Mélangez toutes les cartes Trésor. Mélangez les cartes Porte, Donjon, et Station, et considérez-les comme étant les mêmes cartes : toute référence à un de ces types de cartes vaut pour les autres. On se demande bien pourquoi on n'a pas appelé toutes ces cartes des cartes Porte dès le début. Si on avait su, tiens... Vous allez vous retrouver avec deux paquets super-maousse. Si vous avez assez d'extension, vous aurez même des paquets ÉNORMES.

Utilisez la variante plus rapide (voir encadré). Certaines des règles se réfèrent à des types de cartes qui n'apparaissent pas dans ce jeu ! Pas de panique.

Les Pièges et les Malédictions sont considérés comme appartenant à la même catégorie de cartes. Toute référence à un Piège concerne également les Malédictions, et vice-versa. Oui, les Savants fous de **Star Munchkin** peuvent « désamorcer » des Malédictions. Par ailleurs, les Crédits et les Pièces d'or sont identiques et on peut les mélanger pour acheter des niveaux et payer toutes sortes de choses.

Tous les personnages peuvent avoir des Races, des Classes et des Pouvoirs ! (et encore plein d'autres choses que vous trouverez dans les prochaines extensions de Munchkin ! Avec des phrases qui se terminent toutes par des points d'exclamation ! Waouh !)

Les Fidèles serviteurs et les Acolytes sont considérés comme appartenant à la même catégorie de cartes : « les Fidèles serviteurs ». Toute carte qui affecte les Fidèles serviteurs affecte les Acolytes et vice-versa. Cependant, chaque Fidèle serviteur est soumis aux règles imprimées sur sa carte en ce qui concerne les améliorations qu'on peut lui apporter ou les objets qu'il peut transporter.

Sur certaines cartes de **Munchkin Cthulhu**, vous pourrez lire l'indication « Mort-vivant ». Il n'y a aucune règle consacrée aux morts-vivants dans ce jeu : cette indication permet seulement aux Prêtres du premier Munchkin de persécuter ces pauvres bestioles.

Crédits

Munchkin

Un jeu conçu par Steve Jackson

Illustré par John Kovalic

Production artistique : Alex Fernandez

Directrice de la production : Monica Stephens

Direction artistique : Will Schoonover

Production : Monica Stephens

Directeur des ventes : Ross Jepson

Testeurs : Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Birger Kramer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nicholas Vacek, Thomas Viegel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, Erik Zane.

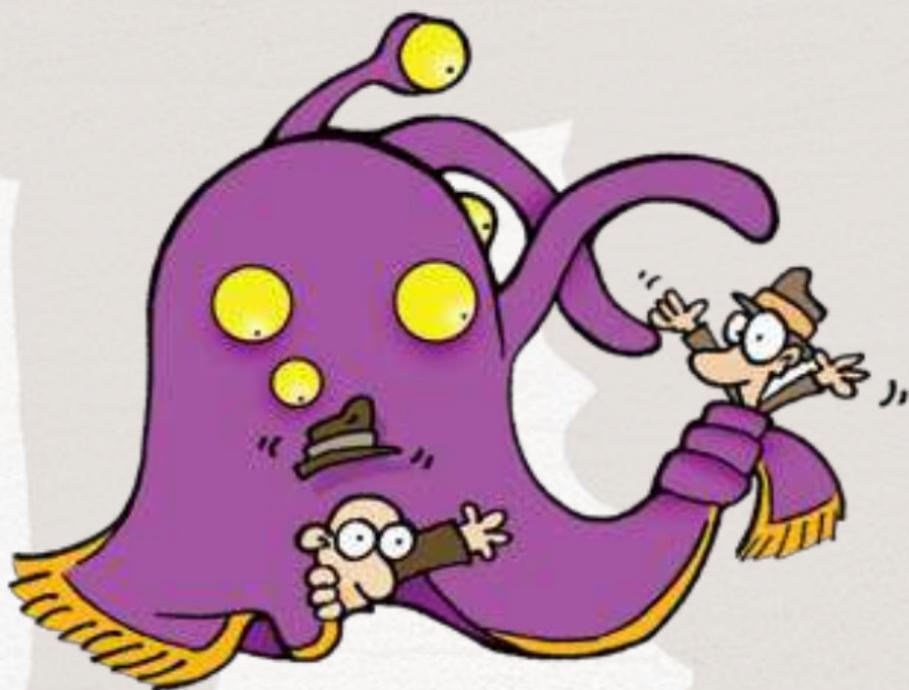
Remerciements à Jan Hendriks, Fidel Lainez et Chris Oakley pour leurs déli-rations suggestions, utilisées dans ce jeu.

Munchkin, Munchkin Cthulhu, le logo de « la pyramide qui voit tout » et les noms de tous les autres produits de Steve Jackson Games sont des marques déposées appartenant à Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2005 Steve Jackson Games Incorporated. Les personnages de Dork Tower sont gracieusement prêtés par John Kovalic. **Munchkin Cthulhu** : copyright 2007 de Steve Jackson Games. Règles en version 1.0 pour la version originale (mars 2007).

Adaptation française : Sahn-Dyh Jjûlh-Yen pour le Grand Cthulhubik.

Mise en Page : Shub-NiggurEdge Studio





Ubik®

