

PRÉCISIONS

Épée karaoké

Cet objet est une arme et non une armure comme indiqué par erreur sur la carte.

Potion de mauvaise haleine

Pour le premier tirage, cette carte est une carte Trésor et non une carte Donjon comme son dos l'indique par erreur.

1000 pièces d'or

Cette carte est une carte Trésor et non une carte Donjon comme son dos l'indique par erreur.

Quand peut-on voler ?

Le vol, pour le voleur, fonctionne de la même manière que les échanges. Un voleur peut essayer de voler n'importe quand sauf pendant un combat (le combat commence dès qu'on révèle une carte monstre). Donc le voleur ne peut pas voler quand il est impliqué dans un combat, ni voler ceux qui sont impliqués dans un combat.

Atteindre le niveau 10

La règle dit que vous ne pouvez pas atteindre le niveau 10 autrement qu'en tuant un monstre. Si vous êtes au niveau 9 et que quelque chose fait que vous devriez monter d'un niveau... eh bien non, vous ne montez pas de niveau. Vous restez au niveau 9. MAIS... la carte Intervention Divine contredit cette règle. La carte dit qu'elle peut mettre fin au jeu.

Jouer/utiliser/échanger des objets lors du combat

Tout est expliqué dans les règles, mais à différents paragraphes.

- On ne peut pas échanger d'objets durant le combat. En d'autres termes, on ne peut pas décider de porter une autre armure ou un autre couvre-chef une fois que le combat a commencé. On ne peut pas se dessaisir d'un objet nécessitant des mains pour en manier un autre à la place. Tous les objets utilisés ou portés doivent rester dans leur état actuel.

Malheureusement, cela signifie que si vous perdez ou changez de classe ou de race, vous n'avez pas au départ les bonus des autres objets que vous avez en jeu qui sont utilisables par votre nouvelle race ou classe, y compris les objets utilisables par tout le monde.

Exemple d'un tel cas : un Elfe utilise l'Arc enrubanné et porte l'Épée tueuse de tout. Il n'a pas de main supplémentaire, donc l'Arc utilise les deux mains disponibles. L'Elfe va au combat et est maudit par un autre joueur qui lui fait perdre sa race. Il perd le bonus de l'Arc (utilisable uniquement par un Elfe), et comme il ne peut pas échanger l'Arc pour le remplacer par l'Épée, il n'a pas de bonus. Par contre si

le joueur avait une autre carte Elfe, il aurait pu la jouer immédiatement et récupérer son bonus de l'Arc.

- Vous pouvez jouer de nouveaux objets durant le combat tant que c'est votre tour, et, si vous êtes autorisé à utiliser l'objet (en respectant la règle précédente), vous pouvez compter le bonus pour le combat auquel vous participez.

Exemple 1 : vous êtes au combat et à cause d'une malédiction, vous êtes maintenant un Prêtre. Vous avez en main la masse d'armes de répartition piquante et vous avez une main libre. Vous pouvez jouer la Masse et appliquer son bonus immédiatement.

Exemple 2 : vous êtes au combat et vous ne portez pas de couvre-chef. Vous avez en main le Casque de Courage. Vous pouvez jouer le Casque et appliquer son bonus immédiatement.

Exemple 3 : vous êtes un Nain avec une Armure gluante. Vous avez en main une Armure trapue et vous pouvez la jouer mais sans obtenir son bonus car vous portez déjà une armure et vous ne pouvez pas en échanger durant le combat.

Monstre Battu, Tué ou Perdre contre un Monstre
À Munchkin, "battre" un Monstre signifie que vous le retirez du jeu de telle manière que vous récupérez son Trésor. Cela veut dire que si un Magicien lance un sort de charme, ou qu'un personnage utilise une potion de polly-morphie, ou tout autre méthode qui fait que vous récupérez le trésor du monstre, le monstre en question est battu. "Tuer" veut dire que vous battez le monstre avec des niveaux et des bonus au combat, ou que vous utilisez une carte ou une capacité spéciale qui précise spécifiquement que le monstre a été tué. Pour cela, vous récupérez des niveaux et le trésor. "Perdre" signifie que vous n'êtes pas assez costaud et vous devez déguerpir comme une poule mouillée.

FOIRE AUX QUESTIONS

Décembre 2005

Q: Les règles disent une chose et la carte en dit une autre. Qu'est-ce que je fais ?

R : Il faut suivre ce que dit la carte.

SUR LA TABLE ET DANS LA MAIN

Q : Si je dois perdre des objets, est-ce que je perds ceux de ma main ou ceux exposés sur la table ?

R : Toujours, toujours ceux sur la table. Ce sont les seuls objets que vous avez. Quand ils sont dans votre main, vous ne portez pas ces objets; Si vous devez perdre des cartes *de votre main*, c'est toujours précisé.

LES GENOUILLÈRES

Q : Si j'oblige quelqu'un à m'aider avec les Genouillères de Séduction, est-ce qu'il peut me frapper, jouer des cartes contre moi, et finalement nous obliger à nous enfuir ?

R : Tu m'étonnes !

Q. Est-ce que je peux me servir de Tire-moi de Là ! pour prendre les Genouillères de Séduction et obliger quelqu'un à m'aider ?

R : Du moment que la personne que vous obligez à vous aider peut faire la différence entre perdre et gagner (c'est un des conditions de la carte Tire moi de là !), alors vous pouvez le faire. Mais ne vous attendez à de grandes effusions après coup...

Q : Je déteste les Genouillères de Séduction. Je trouve que ça déséquilibre le jeu. Qu'est-ce que je peux faire ?

Il y a plusieurs solutions, mon jeune ami !

- Tu peux voler la carte et la manger. Si on t'attrape, mens !

- Les joueurs peuvent décider avant la partie de jouer sans cette carte. Ça marche d'ailleurs pour toutes les autres cartes.

- Si le possesseur des Genouillères prend trop d'avance, il faut déclarer l'union sacrée entre les joueurs et le harceler car l'union fait la force. On peut même aller (pour les plus vicieux) jusqu'à manger sa nourriture quand il n'est plus dans la pièce.

LES VOLEURS

Q : Combien de fois un voleur peut-il voler ?

R : Tant qu'il a des cartes à défausser.

Q : Qu'arrive-t-il à un voleur de niveau 1 qui échoue à une tentative de vol ? Est-ce qu'il meurt ?

R : Il ne se passe rien car on ne peut pas aller plus bas que le niveau 1.

Q : Un voleur peut-il voler quelque chose quand il est au combat ?

R : Non. Il est occupé, voire même préoccupé.

Q : Un voleur peut-il voler une personne qui est au combat ?

R : Non. C'est comme les échanges.

Q : Un voleur peut-il se poignarder lui-même ?

R : Non. Ce serait très munchkinien dans l'esprit, mais la carte précise bien "un autre joueur".

INTERVENTION DIVINE ET AUTRES

BIZARRERIES CLÉRICALES

Q : Je viens juste de piocher Intervention Divine face cachée. Que se passe-t-il ?

R : Comme le dit la carte, tous les prêtres montent d'un niveau. Montrez la carte, et défaussez-la avec dégoût ou enthousiasme selon les effets qu'elle a eu sur votre personnage...

Q : Que se passe-t-il si un joueur a Intervention Divine dans sa main de départ ?

R : Le joueur doit montrer la carte immédiatement. Tous les joueurs qui peuvent devenir Prêtres peuvent choisir de le faire et monter d'un niveau. Une fois que tout le monde a choisi, on défausse la carte.

Q : Si un prêtre fait face à plusieurs Morts-vivants, peut-il défausser 3 cartes par créature pour un total de +9 contre chacun d'eux ?

R : Bien pensé (c'est très munchkinien, faut bien l'avouer) mais c'est un maximum de 3 cartes par combat, pas par créature.

LES MAGICIENS

Q : Un Magicien doit défausser toute sa main pour utiliser son sort de charme. Peut-il le faire s'il n'a plus de cartes ?

R : Non. Si vous n'avez pas de cartes, vous n'avez pas de main.

Q : Un magicien peut-il défausser des cartes pour avoir un bonus pour déguerpier après le jet de dés ?

R : Non !

Q : Un Magicien peut-il utiliser son sort de charme s'il n'est pas impliqué dans le combat ?

R : Non. La carte dit que c'est quelque chose qu'il peut faire à la place de combattre un monstre. Ce n'est pas pour interférer dans les combats des autres joueurs.

LES RACES ET LES CLASSES

Q : Si j'ai Sang-mêlé et une autre carte race, est-ce que mon autre moitié est humaine ?

R : Oui.

Q : Est-ce que je peux utiliser deux cartes Sang-mêlé pour avoir plus de deux races, ou deux cartes Super Munchkin pour avoir plus de deux classes ?

R : Non. À moins d'en faire une règle personnelle bien sûr.

Q : Est-ce que je peux utiliser Sang-mêlé pour être deux fois la même race, ou Super Munchkin pour

avoir deux fois la même classe, et bénéficier deux fois des bénéfices ?

R : Non. Un joueur ne peut avoir qu'une copie d'une race ou d'une classe en jeu. En d'autres termes : si vous êtes un demi-orque et avez une autre carte orque, vous ne pouvez la jouer sur vous sans d'abord défausser la carte Orque déjà en jeu.

Q : quand j'utilise la carte Super Munchkin ou Sang-mêlé, est-ce que je peux défausser une de mes races ou classes pour la remplacer avec une autre ou simplement ne pas la remplacer ?

R : Vous pouvez partir d'un sang-mêlé nain-elfe pour devenir un sang-mêlé nain-humain, ou, si vous avez la carte Hobbit, nain-hobbit. Cela ne vous fait pas perdre Sang-mêlé. Super Munchkin fonctionne de la même manière, mais doit toujours avoir deux classes. Si vous ne pouvez pas fournir une seconde classe immédiatement, vous *devez* défausser Super Munchkin.

Q : Est-ce que la Fausse Barbe l'emporte sur la véritable race pour les réactions des monstres ?

R : Oui. C'est même écrit sur la carte. Si vous portez la fausse barbe, les monstres penseront que vous êtes un Nain et vont réagir en conséquence. Votre véritable race n'a pas d'importance car les monstres ne la voient pas.

MALÉDICTIONS

Q : Si une malédiction peut s'appliquer à plusieurs objets, qui décide de l'objet visé ?

R : cela dépend de ce que dit la carte. Si la carte dit "Choisissez un petit objet à défausser" et non quelque chose comme ça "Choisissez un petit objet pour Fred à défausser" c'est au choix de la victime. Certaines cartes précisent qui (par exemple le joueur à droite) et comment (par exemple au hasard) le choix est fait.

Q : Faut-il utiliser l'Anneau de souhait ou juste le piocher du paquet ?

R : Il faut l'utiliser.

Q : Est-ce qu'un Orque peut utiliser son pouvoir pour retirer une malédiction *plus tard* ? Que se passe-t-il s'il a un poulet sur la tête quand il devient un Orque - Peut-il briser la malédiction à ce moment là ?

R : Non. Si un Orque n'utilise pas son pouvoir au moment où il est frappé par la malédiction, elle prend effet et ne peut plus être retirée plus tard.

Q : Que veut dire *chaque autre joueur* pour la malédiction Générosité ?

R : Cela signifie tout joueur qui n'est pas la victime de la carte.

POTIONS

Q : Est-ce que les cartes comme Champagne, qui ne mentionnent pas "Potion" mais ressemblent à des Potions, sont considérées comme des potions ?

R : Oui. Si c'est un liquide dans un récipient, on peut considérer que c'est une potion.

Q : Que dire sur les objets qui ne sont utilisables qu'une seule fois ? Est-ce qu'ils fonctionnent comme les potions ?

R : Tous les objets utilisables une seule fois peuvent être joués directement de votre main à moins que la carte ne dise autrement (ce qui n'est pas le cas jusqu'à présent).

Q : Puis-je utiliser la potion d'amitié sur un monstre si j'ai échoué pour déguerpier ?

R : Non ! Le combat s'est terminé quand vous avez échoué à le tuer.

COMBATS

Q : Que sont exactement une "arme" et une "armure" ?

R : Dans un jeu plus sérieux, nous aurions appelé toutes les épées "arme" et toutes les armures "armure" et ainsi de suite. Faites preuve de bon sens, même s'il s'agit de *Munchkin*.

Q : Que se passe-t-il si un monstre a une Petite Amie, ou si vous avez un Doppelganger, et que quelqu'un vous poignarde ou joue des potions pour l'un ou l'autre ?

R : Une petite amie est une copie exacte du monstre. Un Doppelganger est une réplique exacte du joueur. Tout ce qui change le niveau de l'un, change le niveau de l'autre. Mais si un monstre est totalement anéanti, par exemple avec la potion de polly-morphie, sa petite amie n'est pas affectée car c'est un monstre à part.

Q : Certaines cartes comme la Lampe merveilleuse, Illusion, et Potion de polly-morphie, permettent de se débarrasser d'UN monstre. Si on se débarrasse d'un monstre, est-ce que sa petite amie part aussi ? Est-ce que la petite amie est une carte d'amélioration comme Vénérable ou totalement à part comme le Monstre Errant ?

R : La petite amie est comme un Monstre Errant. Il y a maintenant deux monstres, et il faut s'en débarrasser individuellement. Si vous jouez la carte qui permet d'éliminer le monstre avant que quelqu'un ne joue Petite Amie, il n'y a plus de monstre pour la Petite Amie, donc on ne peut plus la jouer.

Q : Quand on est face à deux monstres ou plus, peut-on en tuer un et déguerpier face aux autres ?

R : Non. Si vous avez des cartes qui vous permettent d'anéantir un monstre (comme Polly-morphie) alors vous pouvez le faire, et combattre l'autre(s). Il vous faut gagner ce combat avant d'aller réclamer un trésor... Vous ne pouvez pas charmer un monstre, prendre son trésor, puis essayer de combattre le deuxième. Mais vous ne pouvez en combattre un puis vous enfuir. Ils combattent ensemble.

Q : Face à de multiples monstres, un Magicien peut-il défausser sa main entière pour en charmer un, prendre son trésor, défausser cette nouvelle main pour charmer le suivant et ainsi de suite ?

R : Non. Quand on est face à plusieurs monstres hostiles, on ne récupère aucun trésor avant de les avoir tous battus. Si on en Polly-morphe un, en charme un autre puis on déguerpit du dernier, on n'a pas de trésor.

Q : Quid de la situation où un monstre errant qui ignorerait ou aiderait un joueur mais pas l'autre dans un combat ? Par exemple, quand le monstre errant est une Amazone et qu'un des personnages est une femme ?

R : Quand un joueur en aide un autre, les monstres ne combattent pas les joueurs séparément... Donc si un joueur est une femme, l'Amazone donnerait à ce joueur un Trésor et partirait sans combattre l'autre. De même, Le Golem fracassé fait un mauvais monstre errant car la victime peut simplement l'ignorer.

Q : Que se passe-t-il si le Belvédère sauvage apparaît comme un monstre errant après que le joueur ait reçu de l'aide ?

R : D'accord, c'est une exception. Le joueur qui aide doit repartir et laisser le joueur dont c'est le tour combattre le Belvédère sauvage, et l'autre monstre, tout seul.

Q : Si quelqu'un change votre race ou votre classe durant le combat (comme avec une malédiction), est-ce que cela change vos bonus de combat ?

R : Oui. Si vous n'êtes plus un Elfe, vous n'avez plus les bonus des objets réservés aux Elfes. Vous ne pouvez jamais avoir les bénéfices de deux races ou deux classes dans un combat à moins d'avoir une carte spéciale qui le permet. Les pouvoirs déclenchés par la défausse de cartes sont une exception. Si un Guerrier a déjà défaussé une carte pour gagner un bonus de +1 au combat, et arrête d'être un Guerrier, il garde le bonus, mais ne peut plus défausser de cartes pour le bonus du Guerrier.

Q : Si on utilise un bonus à usage unique lors d'un combat et quelqu'un essaye de le faire disparaître avec une malédiction ou un vol, est-ce que l'on a

le bonus ?

R : Il n'y a pas de vol durant le combat. L'usage d'une malédiction peut détruire un objet alors que vous essayez de vous en servir.

Q : Quand un personnage de premier niveau rencontre le Dragon de Plutonium, le Dragon ne le chasse pas. Est-ce que le personnage récupère le trésor ?

R : Non, non, non. Le personnage peut choisir de combattre le dragon, mais s'il ne peut pas le battre, il DOIT déguerpir. Le dragon ne le chassera pas, donc le personnage reste en vie mais il n'a pas le trésor.

Q : Si une carte qui affecte votre "prochain combat", comme un changement de sexe, est joué contre vous durant un combat, est-ce qu'elle affecte CE combat, ou le prochain ?

R : Si le combat n'est toujours pas résolu (et visiblement c'est le cas puisque les gens vous jouent toujours des cartes), alors ce combat est le "prochain".

Q : Que se passe-t-il quand on meurt ?

R : Vous mourrez quand vous avez un Incident Fâcheux qui dit que vous êtes mort. Si vous étiez en train de fuir d'autres monstres, vous échappez à leur Incident Fâcheux car vous êtes mort. Vous RESTEZ mort jusqu'au début du tour du prochain joueur. Votre nouveau personnage apparaît à ce moment et peut se joindre à un combat, même si vous n'aurez pas de carte avant votre prochain tour (ou quelqu'un vous fasse la charité).

Q : Est-ce que je dois déguerpir ? Que se passe-t-il si je VEUX mourir ?

R : Votre personnage ne veut pas mourir. Votre personnage va toujours ESSAYER de s'enfuir. Si vous voulez mourir, il faut espérer un mauvais dé.

Q : Est-ce que je peux jouer des cartes "Gagnez un niveau" sur un autre joueur pour le faire monter d'un niveau afin qu'un monstre qui l'aurait autrement ignoré le prenne en chasse ?

R : Ce n'était pas le but de ce type de cartes, mais c'est une idée tellement vile (et munchkinienne) que nous ne pouvons pas refuser ce genre d'usage.

Q : Est-ce que la règle des "2,6 secondes" s'applique quand on bat un monstre sans le tuer ou juste quand on le tue ?

R : Toute sorte de défaite. Si vous le battez sans le tuer, les autres joueurs ont toujours 2,6 secondes pour jouer une carte qui va bien vous embêter.

DIVERS

Q : Le Fidèle Serviteur permet de transporter et

d'utiliser un gros objet de plus. Est-ce qu'il permet d'avoir plus de deux mains pour les armes ?

R : Non. Il peut porter quelque chose pour vous mais pas l'utiliser pour vous. On en arrive au résultat stupide où s'il porte votre armure, elle vous protège quand même. On aime bien ce genre de truc...

Q : Mais comment fait-on avec l'Engin de siège ?

R : D'accord, vous nous avez eu, *mais* l'Engin de siège dit que c'est une exception à la règle du Fidèle serviteur. Si vous avez un Fidèle serviteur et l'Engin de Siège, vous pouvez porter un autre gros et vous avez vos mains libres pour utiliser d'autres objets.

Q : Mon niveau peut-il être inférieur à 1 ?

R : Non.

Q : Est-ce que les Vamps...ires !?! sont des Morts-vivants ?

R : Non, elles sont comme ça tout le temps.

Q : la carte des Vamps...ires !?! dit que seul son niveau compte pour le combat, pas ses bonus ni les objets. Peut-on quand même utiliser un objet pour éviter de combattre, comme la Lampe merveilleuse ?

R : Oui.

Q : Est-ce que le sexe du personnage doit être le même que celui du joueur ou peut-on le choisir ?

R : L'intention initiale était que le sexe soit celui du joueur. Mais si vous préférez choisir le sexe de votre personnage, il n'y a pas de problème.

Q : Les cartes Tut-tuut-ankh-ammon et René Crophage et fils disent que "les personnages de niveau supérieur [à 3] perdent 2 niveaux, même s'ils déguerpissent". Est-ce que cela veut dire que l'on perd deux niveaux même si on bat ces monstres ?

R : Non. Mais si vous ne parvenez pas à les battre, vous devez essayer de déguerpir, et vous perdrez deux niveaux même si vous réussissez. S'ils vous attrapent, vous revenez au niveau 1.

Q : Est-ce que l'on peut revendre des objets qui totalisent moins de 1 000 or, juste pour les retirer de la circulation ?

R : Non. Si le total des objets est inférieur à 1 000 or, vous ne pouvez pas les vendre.

Q : Si j'ai la carte Tricheur sur un objet, est-ce que je peux la mettre sur un autre objet ?

R : Non. Une fois que vous avez effectué la première tricherie, la carte ne peut plus être déplacée sur un autre objet. S'il arrivait que l'objet associé à Tricheur

devenait autorisé pour vous... dommage ! Vous ne pouvez pas transférer la carte ailleurs.

Q : Est-ce que je peux utiliser la carte Tricheur pour prendre un objet à un autre joueur, ou l'utiliser pour chercher un objet dans la défausse et le prendre ?

R : Non et non... La carte Tricheur vous permet de porter (d'avoir en jeu) et d'utiliser un objet que vous ne pourriez normalement pas avoir à cause de la classe, race ou de place. En d'autres termes, un second couvre-chef, un second gros objet (pour les non Nains), un objet qui nécessite une main ou deux quand vos deux autres mains sont pleines, ou l'Arc enrubanné pour les non Elfes. Vous devez récupérer légalement l'objet et sans utiliser la carte Tricheur pour l'obtenir.

Q : Pourquoi un Orque n'a-t-il pas un bonus quand il affronte la carte "3 872 Orques" ?

R : Plutôt que d'établir une règle sur une carte de race qui se réfère à une seule carte monstre, on a décidé de laisser faire la nature... C'est comme ça et pas autrement, mon gars !

Q : Que veut dire l'Incident Fâcheux du Dragon de Plutonium. Est-ce que je meurs parce que j'ai échoué à déguerpir ?

R : Bien que le texte ne le précise pas, La mort est ce qui vous attend quand vous êtes rôti et mangé, donc oui, vous venez de mourir...

Q : Le Dé pipé dit que je peux changer le dé pour la valeur de mon choix. Est-ce que je peux choisir un million (par exemple) ?

R : Non, la valeur à choisir est celle d'un dé à 6 faces, donc entre 1 et 6. En tout cas, c'est très munchkinien comme tentative, pour ne pas dire top munchkinien. Toutes nos félicitations... mais la valeur doit être comprise entre 1 et 6.

Q : La règle dit que les cartes en jeu doivent être échangées ou défaussées. Quand puis-je les défausser ?

R : Cela dépend du type de carte. D'abord, elle doit être en jeu devant vous (on ne défausse pas les cartes des autres joueurs). Les cartes race et classe peuvent être défaussées à tout moment, y compris pour déclencher une capacité spéciale, mais pas une capacité de la race (ou classe) défaussée (sauf si la capacité le demande). Cela inclut Sang-mêlé et Super Munchkin.

Les malédictions qui restent sur la table devant vous ne peuvent pas être défaussées. Les cartes objets sont les seules qui peuvent être échangées, et, tant qu'elles ne sont pas empêchées d'être défaussées (comme avec une Malédiction), ne peuvent être défaussées

que des façons suivantes :

- En faisant partie d'une vente autorisée
- Pour déclencher une capacité spéciale d'une Classe/Race ou d'une autre carte
- Pour remplir les conditions d'un Incident Fâcheux ou d'une malédiction/piège !
- L'objet est gros, vous devez vous en défausser (car votre serviteur est mort ou vous n'êtes plus un Nain) et personne ne peut le prendre.

Et la question la plus Munchkinienne...

Q : Est-ce qu'un Prêtre peut utiliser Pillaaaaage ! encore et encore en le défaussant avant de commencer à piocher ses trois cartes, et le piocher à nouveau, puis le défausser pour piocher trois carets, et ainsi de suite ?

R : Non. On le défausse APRÈS avoir pioché trois cartes. Belle tentative !