

MUNCHKINTM ZOMBIES

TUEZ LES VIVANTS ! DEVOREZ LEUR CERVEAU !
CERVEAAAAAUX !



UN JEU DE
STEVE JACKSON



ILLUSTRE PAR
JOHN KOVALIC

CERVEAUAUUUUUUUUUX !

Les munchkins sont morts, mais ça ne les arrête pas pour autant ! Transformés en zombies, ils gagnent des niveaux en dévorant de succulents cerveauuuuuuuux !

Munchkin Zombie 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.

Dans ce jeu, les ennemis sont essentiellement des gens normaux qui essaient juste de ne pas se faire dévorer, mais les règles les désignent malgré tout sous le nom de « monstres » par souci de cohérence avec les précédents jeux.

Vous êtes des zombies. Ça ne devrait vous faire ni chaud ni froid.

Les ennemis qui ne sont pas des gens ordinaires sont des zombies renégats. Et ils sont tout aussi savoureux que les autres.

PRÉPARATION

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 Porte et un tas de cartes Trésor. Mélangez les deux paquets. Distribuez à chaque joueur 4 cartes issues de chacun des paquets (4 cartes Trésor et 4 cartes Porte).

GESTION DES CARTES

Ménagez deux défausses distinctes, une pour chacun de ces tas. Vous n'avez pas le droit de regarder les cartes de la défausse, à moins que le texte d'une carte vous y autorise !



Quand un tas est épuisé, mélangez sa défausse. Si un paquet est épuisé et qu'il n'y a pas de carte dans la défausse, plus personne ne peut tirer ce genre de cartes !

En jeu : ce sont les cartes posées sur la table devant vous. Elles montrent votre Mojo et vos Pouvoirs si vous en avez, ainsi que les Objets que vous transportez. Les Malédictions permanentes et certaines autres cartes demeurent également sur la table une fois jouées.

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.

Objets utilisés : tous les objets que vous transportez (ceux que vous avez mis en jeu) ne sont pas forcément utilisés. Par exemple, si vous avez mis deux Armures en jeu devant vous, vous ne pouvez en utiliser qu'une à la fois : seul le bonus de cette armure s'ajoute à votre force de combat. Quant à l'autre, vous devez incliner sa carte sur le côté pour que les autres joueurs sachent qu'elle est uniquement transportée, mais pas « utilisée ».

Quand peut-on jouer une carte ? Chaque type de carte peut être utilisé à un moment particulier (voir page 14).

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

CRÉATION DE PERSONNAGE

Tout le monde commence en tant que zombie de niveau 1 sans mojo (c'est un film de zombies, alors pour la classe, vous repasserez...).

Regardez vos huit cartes de départ. Si vous avez des cartes **Mojo**, vous pouvez (si vous le désirez) en jouer une en la plaçant devant vous. Si vous avez des cartes **Objet** (page 13), 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...



CONTRADICTIONS ENTRE LES CARTES ET LES RÈGLES

Ce que vous avez devant les yeux, ce sont les règles générales. Les cartes peuvent en ajouter d'autres : par conséquent, dans la plupart des cas, quand les règles sont contredites par une carte, vous devez vous fier à la carte. Toutefois, vous devez ignorer tout effet de carte qui semble contredire une des règles citées ci-dessous, à moins que le texte de la carte n'indique de *façon explicite* qu'il l'emporte sur ces règles :

1. Rien ne peut amener un joueur en dessous du Niveau 1, même si des cartes peuvent réduire la force de combat (voir page 6) d'un joueur ou d'un monstre en dessous de 1.
2. Vous ne gagnez un niveau après un combat que si vous *tuez* un monstre.
3. Vous ne pouvez pas récupérer les récompenses liées à la défaite d'un monstre (les Trésors et les niveaux) au milieu d'un combat. Le combat doit être entièrement terminé pour que vous puissiez les gagner.
4. Vous devez *tuer* un monstre pour atteindre le Niveau 10.

Toutes les autres querelles doivent être gérées à coups d'arguments déraisonnables et tonitruants.

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, à moins d'utiliser une carte dont le texte indique de façon explicite qu'elle vous permet de gagner autrement.

PHASES D'UN TOUR DE JEU

Au début de votre tour de jeu, vous pouvez jouer des cartes, faire passer des objets du statut de « utilisés » à « simplement transportés », ou vice-versa, échanger des objets avec d'autres joueurs, et vendre des objets pour obtenir des niveaux. Quand vos cartes sont arrangées comme vous le désirez, passez à la phase 1.



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) et gagnez le nombre de Trésors adéquat.

Si la carte est une malédiction – voir **Malédictions** page 16 – 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 n'avez pas rencontré de monstre, ni cherché la bagarre, vous fouillez la pièce vide... Tirez une deuxième carte du paquet de cartes **Porte**, face *cachée*, et mettez-la dans votre main.

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

4. **La charité, siouplait** : si vous avez plus de cinq cartes, vous devez en *jouer* jusqu'à ce qu'il ne vous en reste que cinq, ou donner les cartes en excédent au joueur

4

5

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, comparez sa **force de combat** à la vôtre. La force de combat est égale à la somme du Niveau et de tous les modificateurs, positifs ou négatifs, conférés par d'autres cartes. Si la force de combat du monstre est supérieure ou égale à la vôtre, vous **perdez le combat** et vous devez Déguerpir (voir plus loin). Si votre force de combat est supérieure à celle du monstre, **vous l'avez tué** et vous gagnez un niveau (voire deux pour les gros monstres). Vous obtenez également le nombre de Trésors indiqué sur sa carte (que vous piochez dans le paquet de cartes Trésor).

Il arrive qu'une carte vous permette de vous débarrasser d'un monstre sans le tuer. On considère dans ce cas que vous avez bien « gagné », mais vous n'obtenez pas de niveau. Avec certaines cartes, vous ne gagnez même pas de Trésor.

Certaines cartes de monstre ont des pouvoirs spéciaux qui affectent le combat : un bonus contre un Mojo ou un Pouvoir, par exemple. Lisez bien le texte de ces cartes.

Les cartes à Usage unique (cette mention apparaît dans leur texte) peuvent être jouées directement depuis votre main durant un combat. Vous pouvez également utiliser des Objets à usage unique que vous avez déjà en jeu. Défaussez ces cartes après le combat, que vous gagniez ou perdiez.



Certaines cartes Porte peuvent aussi être jouées en combat, comme les améliorations de monstre (voir page 15).

Tant que vous êtes engagé dans un combat, vous ne pouvez pas vendre, voler, équiper, retirer ou échanger des objets, ni les jouer à partir de votre main (à l'exception des Objets à Usage unique). Une fois que vous révélez une carte monstre, vous devez résoudre le combat avec votre équipement tel qu'il est à ce moment précis, plus toutes les cartes à Usage unique que vous voudrez jouer.

Défaussez la ou les cartes monstre, y compris toutes les améliorations et cartes à Usage unique qui ont été jouées sur lui, 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.

COMBATTRE DES MONSTRES MULTIPLES

Certaines cartes (et notamment les **Monstres errants**) permettent à vos rivaux d'envoyer d'autres monstres se joindre à la mêlée. Vous devez alors l'emporter sur le **total** de leurs forces de combat. Toutes vos capacités spéciales, comme le fait de combattre avec votre Niveau seul, s'appliquent à la totalité du combat. Si vous avez les bonnes cartes, vous pouvez éliminer un monstre du combat et combattre le ou les autres normalement, mais vous ne pouvez pas choisir d'en combattre un et de Déguerpir devant le ou les autres. Si vous éliminez un monstre avec une carte et que vous Déguerpissez devant les autres, vous n'obtenez *aucun* Trésor.

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 : dans ce cas, il ajoute sa force de combat à la vôtre. Toutefois, n'importe qui peut jouer des cartes qui affectent votre combat !

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 ?

Les capacités et vulnérabilités spéciales du monstre s'appliquent également à votre allié, et vice versa. Par exemple, si vous n'êtes pas un **Zombie Vaudou** vous-même et qu'un **Zombie Vaudou** vous aide contre la **Nonne**, celle-ci aura un malus de -2 contre vous. Mais si vous combattez le **Percepteur** et qu'un **Zombie Vaudou** vous aide, la force de combat du monstre augmente de 5.

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... **Vous** tirez les cartes Trésor, même si c'est la capacité spéciale de votre allié qui a permis de vaincre le monstre.

INTERVENIR LORS D'UN COMBAT

Vous pouvez intervenir lors des combats des autres joueurs de plusieurs façons.

En utilisant une carte à Usage Unique. Vous pouvez aider un autre joueur en infligeant une carte à Usage unique à un de ses adversaires. Naturellement, vous pouvez aussi « accidentellement » jouer la carte contre votre ami, afin qu'elle le handicape.

En jouant une carte pour modifier un monstre. Ces cartes rendent (généralement) les monstres plus forts... et donnent plus de Trésors. Vous pouvez les jouer pendant vos propres combats ou ceux d'un autre joueur.

En jouant une carte Monstre errant en même temps qu'un monstre de votre main pour qu'il rejoigne n'importe quel combat.

En maudissant un autre joueur si vous disposez d'une carte Malédiction.

DÉGUERPIR

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

Si vous fuyez, vous ne gagnez ni Niveau, ni Trésor. Vous n'avez même pas le droit de piller la pièce. Et vous n'êtes même pas sûr de vous en sortir.

Lancez 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 sont plus ou moins rapides, affectant le résultat d'un bonus ou 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.

Vous défaussez ensuite le ou les monstres.

LA MORT

Si vous mourez, vous perdez toutes vos affaires. Vous gardez votre ou vos Mojo(s), votre ou vos Pouvoir(s), et votre niveau, ainsi que toutes les Malédictions qui vous affectaient au moment de votre mort. Si vous avez la carte **Double Mojo**, vous la conservez également. Votre nouveau personnage ressemble trait pour trait au précédent.

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.

Les personnages morts ne peuvent en aucun cas recevoir de cartes, même par Charité, et ne gagnent pas de niveau.

Votre nouveau personnage apparaît dès que le joueur suivant commence son tour. Vous pouvez alors aider les autres lors des combats... mais vous n'avez aucune carte.

Dès votre prochain tour, commencez par tirer *quatre cartes de chacun des paquets*, face cachée, et jouez les cartes de Mojo, de Pouvoir ou d'Objet de votre choix, comme au début du jeu. Ensuite, jouez normalement.

TRÉSOR

Quand vous l'emportez sur un monstre, que ce soit en le tuant ou en utilisant une carte pour l'éliminer, 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, son Mojo et ses Pouvoirs. Par exemple, vous pourriez décrire votre personnage comme étant un « **Zombie Nucléaire Rapide** et **Furtif** de niveau 9 doté de **Griffes phosphorescentes** et d'un **Chariot de supermarché** ».

Niveau : il permet de déterminer à quel point vous êtes un vrai grosbill de derrière les fagots. Quand les textes des cartes se réfèrent à votre Niveau, c'est de ce nombre qu'ils parlent.

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 force de combat peut devenir négative, si on joue assez de cartes néfastes contre vous.

Mojo : votre « Mojo » est la source de vos capacités spéciales de zombie. Les personnages peuvent être des Zombies Nucléaires, Pesticides ou Vaudou. Si vous n'avez pas de carte Mojo devant vous, vous n'êtes qu'un insipide zombie ordinaire.

Chaque Mojo dispose de capacités spéciales indiquées sur les cartes. Vous gagnez les capacités d'un Mojo dès que vous jouez cette carte devant vous, et vous les perdez dès que vous la défaussez. Certaines capacités sont alimentées en défaussant des cartes. Vous pouvez défausser n'importe quelle carte en jeu ou de votre main pour alimenter une capacité spéciale. Lisez le texte des cartes de Mojo pour savoir comment les utiliser.

Vous pouvez défausser une carte de Mojo à n'importe quel moment, même au cours d'un combat : « Je ne veux plus être un **Zombie Pesticide** ». Quand vous défaussez une carte de Mojo, vous devez un simple zombie jusqu'à ce que vous en jouiez une autre.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'un Mojo, à moins de jouer la carte **Double Mojo**. Vous ne pouvez pas avoir deux exemplaires de la même carte Mojo en jeu.

Pouvoirs : il existe six horribles capacités de mort-vivant (et quinze cartes, car chacune apparaît en plusieurs exemplaires). Vous bénéficiez de ces avantages dès que vous jouez la carte devant vous, et vous les perdez dès que vous perdez ou défaussez la carte en question.

Chaque pouvoir de **Munchkin Zombies** a un rang de 2, 3 ou 4. Vous pouvez avoir autant de Pouvoirs que vous le désirez tant que le total de leurs Rangs ne dépasse pas votre Niveau. Il n'y a pas de Pouvoir de rang 1 : les zombies débutants ne peuvent donc pas avoir de Pouvoir.

Les Pouvoirs sont traités comme les Mojos. Vous ne pouvez pas les échanger avec les autres joueurs, mais vous pouvez jouer un Pouvoir de votre main à tout moment, à condition de respecter les autres règles. Vous ne pouvez pas jouer de Pouvoirs dont vous ne remplissez pas les conditions (ceux qui sont réservés à certains Mojos, ou si le rang total de Pouvoirs dépasse votre Niveau). Vous pouvez cependant défausser des Pouvoirs à tout moment et les remplacer par d'autres, issus de votre main.

Si votre Niveau décroît et qu'il se retrouve inférieur au total de vos rangs de Pouvoir, vous devez en défausser certains jusqu'à ce que la situation soit rétablie et que le total des rangs n'excède plus votre Niveau.

EXEMPLE DE COMBAT AVEC LES NOMBRES ET TOUT ET TOUT...

Carole la Folle est un **Zombie Nucléaire** de niveau 4 doté de **Griffes phosphorescentes** (qui lui donnent un bonus de +3 en force de combat). Elle ouvre une porte et découvre le **Livreur de pizza**, un monstre de niveau 6. Carole a donc une force de combat de 7, et l'emporte sur le Livreur et sa force de 6.

Carole : veux pizza ! Pizza au cerveauuuuu !

Manu le Macchab' : la pizza, ça fait grossier. Je te rends service, tiens.

Manu joue **Maniant un fusil**, ce qui ajoute 5 à la force de combat du **Livreur de pizza**. Carole est en train de perdre : 11 à 7.

Carole : méchaaaaant zombie. Moi me souvenir de ça... autant que moi pouvoir...

Manu : je être désolé. CERVEAUUUUUX ! Je t'aider si tu vouloir ? (*Manu joue un zombie de niveau 5 sans pouvoir spécial, mais armé d'Un bras et une jambe, ce qui lui vaut un bonus de +5 : sa force de combat est donc de 10. Ajouté à celle de Carole, cela ferait un total de 17, de quoi vaincre sans difficulté le Livreur de pizza avec son 11*).

Carole : ha ! Pourquoi toi si méchant et après si gentil ? (Carole lit la carte du **Livreur de pizza** et découvre pourquoi).

Carole, à nouveau : hé, celui qui m'aide à tuer ce type gagne un niveau. Pas question que je donne un trésor en prime. Qui veut m'aider gratuitement ?

Yuri le Pourri : moi fort. Moi t'aider gratuit !

(Yuri n'est que de niveau 3, mais il est équipé d'**Un autre zombie**, ce qui lui donne un bonus de +4, et il y a le **Nichoir à oiseaux**, qui lui donne encore +4, sur la tête. Sa force de combat est donc de 11.)

Carole : c'est Yuri qui a le plus petit niveau parmi nous. J'accepte à moins que quelqu'un ne me fasse une meilleure offre. Non ? O.K., Yuri, marché conclu. Allons-y, à moins que quelqu'un d'autre ne veuille nous mettre des bâtons dans les roues...

Personne n'ajoute quoi que ce soit, et le **Livreur de pizza** est donc vaincu, malgré son fusil. Carole gagne un niveau et s'accapare les Trésors du **Livreur de pizza** : deux mentionnés sur sa carte, plus un à cause de son fusil. Elle les tire face visible, car quelqu'un l'a aidée : tout le monde sait donc ce qu'elle a obtenu. Yuri ne gagne pas de trésor, mais il gagne un niveau, comme indiqué sur la carte du **Livreur de pizza**. Et la partie continue...

Les cartes Pouvoir en double ne donnent aucun bonus supplémentaire.

Quand vous mourez, vous gardez tous les Pouvoirs que vous avez en jeu, tout comme vous gardez votre Mojo.

Certains pouvoir nécessitent parfois de défausser des cartes. Vous pouvez défausser n'importe quelle carte, en jeu ou dans votre main, pour alimenter un Pouvoir.

OBJETS

Chaque carte d'Objet a un nom, une taille et une valeur en Pièces d'or. Chaque Objet sert également à quelque chose. Il peut vous donner un bonus de combat, des capacités spéciales, voire les deux.

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. Tout objet qui n'est pas expressément désigné comme Gros est considéré comme étant Petit.

Si quelque chose vous permet de posséder plus d'un Gros objet (par exemple, le pouvoir **Costaud**) 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 ce que vous n'en ayez plus qu'un. Si c'est votre tour de jeu et que vous n'êtes pas engagé dans un combat, vous pouvez vendre les Gros objets en trop (à condition d'en avoir au moins pour 1000 Pièces d'or). Sinon, vous devez les donner au joueur ayant le plus petit Niveau capable de les porter ! S'il reste encore des Gros objets après cela, défaussez-les.

Par ailleurs, vous n'avez droit de porter 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 une carte qui vous permette d'en porter plus, ou que les autres joueurs ne se rendent compte de rien. Si vous portez deux Couvre-chefs, 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. Vous ne pouvez pas défausser des cartes Objets juste parce que vous en avez envie. Vous pouvez vendre des Objets pour obtenir un niveau, ou donner un objet à un autre joueur qui le veut. Vous pouvez défausser des objets pour alimenter certaines capacités de votre Mojo ou de vos Pouvoirs. Et une Malédiction peut vous forcer à vous débarrasser de quelque chose.

Échanger : vous pouvez échanger des Objets (mais pas d'autres cartes) avec les autres joueurs. Vous ne pouvez échanger que des Objets joués sur la table, et en aucun cas ceux de votre main. Vous pouvez échanger à tout moment sauf quand vous êtes engagé dans un combat : en fait, le meilleur moment pour échanger, c'est quand ce n'est pas à votre tour de jouer. Tout Objet que vous recevez suite à un échange doit être mis en jeu devant vous : vous ne pouvez pas le vendre tant que ce n'est pas votre tour de jouer.

Vous pouvez également céder des objets sans échange, pour acheter l'aide (ou la non-intervention...) des autres joueurs. « Je te donne **Un bras et une jambe** pour que tu n'aides pas Bob à combattre le **Héros de film d'action !** »

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

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 pouvez vendre des objets de votre main comme ceux que vous avez en jeu. Vous ne pouvez pas vendre d'objets pour obtenir le Niveau 10 : il faut tuer un monstre pour ça.

QUAND JOUER LES CARTES ?

Quelques conseils, en bref...

MONSTRES

S'ils sont tirés face visible durant la phase « Ouvrir une porte », ils attaquent immédiatement la personne qui les a tirés.

S'ils ont été acquis d'une autre manière, ils se placent dans votre main et vous pouvez 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.

HORDES DE ZOMBIES

Plusieurs monstres de cette version du jeu sont des zombies renégats. Le mot-clef **Mort-vivant** apparaît sous leur niveau. Tout monstre de type Mort-vivant peut se joindre à n'importe quel autre monstre Mort-vivant dans un combat sans avoir besoin de la carte **Monstre Errant**.

Si vous mélangez **Munchkin Zombies** avec d'autres jeux de la série **Munchkin**, les Morts-vivants de ceux-ci obéissent eux aussi à la règle de la horde ! Par ailleurs, les Prêtres du jeu **Munchkin** d'origine ont des bonus contre tous les monstres Morts-vivants, même si ces Prêtres sont des zombies eux-mêmes.

AMÉLIORATIONS DE MONSTRES

Certaines cartes augmentent ou réduisent la force de combat des monstres (oui, on parle d'amélioration même quand la carte inflige un malus au monstre. Bon, c'est fini, de chipoter, oui ?). Ces cartes peuvent être jouées pendant n'importe quel combat.



Toutes les améliorations appliquées à un monstre donné sont cumulatives. Cependant, s'il y a plusieurs monstres *différents* en jeu, le joueur qui joue l'amélioration doit choisir à quel monstre elle s'applique.

OBJETS - QUAND LES JOUER ?

Toutes les cartes Objet peuvent être jouées (posée sur la table) dès que vous les tirez, ou à n'importe quel moment pendant votre tour de jeu, sauf pendant un combat (à moins que la carte ne précise le contraire).

OBJETS - 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. Certaines, comme l'**Anneau de souhait**, peuvent même être utilisées hors du combat.

D'autres Objets restent sur la table, devant vous, une fois qu'ils sont joués. Vous pouvez garder devant vous des Objets que vous n'avez pas le droit d'utiliser (à cause de votre Mojo, de vos Pouvoirs, ou parce que vous utilisez déjà d'autres Objets de ce type). Tournez les cartes qui les représentent de côté. Ces objets sont « transportés », mais pas « utilisés ». Exception : vous ne pouvez avoir qu'un Gros objet en jeu à la fois, à moins de disposer d'un Pouvoir ou d'une carte vous autorisant à en porter plusieurs.

Les Objets dont les cartes sont ainsi inclinées de côté (transportés et non utilisés) ne vous donnent aucun avantage.

AUTRES TRÉSORS

D'autres cartes Trésor, comme les cartes **Gagnez un Niveau**, sont « spéciales ». Vous pouvez les jouer à tout moment, à moins que le texte de la carte elle-même ne précise le contraire. Suivez les instructions de la carte, puis défaussez-la, à moins qu'elle ne confère un bonus permanent à la manière d'un Objet.

MALÉDICTIONS

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. Je répète pour ceux du fond : **n'importe quel moment**. Réduire les capacités de quelqu'un alors qu'il pense avoir tué un monstre est particulièrement amusant.

Généralement, une malédiction affecte sa victime immédiatement (si elle peut s'y appliquer), et est défaussée. Toutefois, certaines donnent un malus plus tard dans la partie, ou ont un effet permanent. Gardez ces cartes jusqu'à ce que vous vous soyez débarrassé de la Malédiction ou que le malus prenne effet. Si quelqu'un joue une Malédiction qui s'applique « lors de votre prochain combat » alors que vous êtes déjà engagé dans un combat, celle-ci s'applique dans *ce combat* ! Les cartes Malédictions que vous conservez pour vous souvenir de leur effet ne peuvent pas être défaussées pour utiliser des capacités de Mojo ou des Pouvoirs. Bien essayé !

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 **Tue par-dessus quête** et que vous n'avez pas d'armure, rien ne se passe et la carte est simplement défaussée.

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. Voilà de vraies techniques de grosbill pur et dur, donc pas d'hésitation.

MOJOS ET POUVOIRS

Ces cartes peuvent être jouées sur la table dès qu'elles sont obtenues, ou à tout moment durant votre propre tour de jeu. Il en va de même pour **Double Mojo**, mais vous devez déjà avoir un Mojo pour pouvoir la jouer.

Classes

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



MUNCHKIN KING SIZE

Les études montrent que 8,4 joueurs de *Munchkin* sur 9,7 sont avides de nouvelles façons de jouer à ce jeu : ils n'en ont jamais assez. Voici quelques idées pour faire atteindre de nouveaux sommets (ou toucher le fond) à vos parties de *Munchkin* :

♣ **Combiner plusieurs boîtes de Munchkin** : vous pouvez mixer deux jeux de base et extensions (ou plus) pour mélanger les genres : des Super-MunchkinsZombies ? Des Star-Munchkins adeptes de Cthulhu ? Pas de problème !

♣ **Les extensions** : elles ajoutent de nouveaux monstres à tuer, de nouveaux Trésors à piller, et parfois des types de cartes inédits.

♣ Réclamez à corps et à cris les boîtes et les extensions *Munchkin* à votre revendeur local ou achetez-les sur le site www.edgeent.com et sur www.sjgames.com

PARTIE RAPIDE

Pour accélérer le jeu, vous pouvez ajouter une « étape 0 » appelée **Écouter aux portes**. Au début de votre tour, tirez une carte Porte face cachée, que vous pouvez choisir de jouer ou non. Ensuite, arrangez vos cartes et passez à l'étape Ouvrir une porte normalement. Si vous Pillez la pièce, tirez une carte **Trésor** face cachée, et non une Porte.

Vous pouvez aussi autoriser les victoires communes : si un joueur atteint le Niveau 10 dans un combat alors qu'un autre l'aidait, le second remporte lui aussi la partie, quel que soit son Niveau.



18

Un jeu conçu par
Steve Jackson

Illustré par
John Kovalic

Invité sur la carte La main sur le bureau cerveau
Alex Fernandez

Base de données BRAINpower et vérification de prépresse
Monica Stephens

Agent d'exploitation en chef
Philip Reed

Tsar de Munchkin
Andrew Hackard

Production artistique
Alex Fernandez

Responsable des Achats
Philip Reed

Directeur de marketing
Paul Chapman

Directeur des ventes
Ross Jepson

Testeurs

Curt Brayfield, Merinda Brayfield, Eric Dow, Jonathan Grabert, Richard Kerr, Ilya Khorosh, Aaron Nessim, Kristopher Peterson, Will Schoonover, James Vicari et Loren Wiseman

Remerciements aux participants de PAX Prime 2010 et à Con*Stellation 2010 pour leurs excellents commentaires !

Adaptation française

Sandy « of the Dead » Julien
pour Edge Entertainment

Mise en page
Edge Studio

Plus de Zombies et Munchkins sur

WWW.EDGEENT.COM

WWW.SJGAMES.COM

Munchkin, *Munchkin Zombies*, Warehouse 23, e23, la pyramide qui voit tout et les noms de tous les autres produits de Steve Jackson Incorporated sont des marques déposées appartenant à Steve Jackson Games Incorporated, ou utilisés sous autorisation. Les personnages de *Dark Tower* sont © John Kovalic. *Munchkin Zombie* : copyright 2011 de Steve Jackson Games Incorporated. Tous droits réservés. Règles en version 1.01 pour la version originale (juillet 2011). Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés. Ceci n'est pas un Jouet.

19