

STARMUNCHKIN™

TUEZ LES MONSTRES · PILLEZ LE TRESOR · TRAHISSEZ VOS AMIS

DANS L'ESPACE!

Les grosbills ont quitté le donjon ! Ils sont en orbite, pillant la Station Spatiale, tuant les monstres et dérobant leurs biens ! *Star Munchkin* est basé sur le jeu *Munchkin* (étonnant, non ?) et peut y être associé (voir en dernière page).

Ce jeu contient 168 cartes, ces règles du jeu, et un dé.

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 Station (celles dont le dos est marqué d'un sas), et un tas de cartes Trésor (dont le dos est marqué d'un tas de trucs). Battez les deux paquets. Distribuez à chaque joueur 2 cartes issues de chacun des tas.

GESTION DES CARTES

Ménagez deux défausses distinctes, une pour chacun de ces tas, où les cartes seront posées face visible. Quand un tas est épuisé, mélangez sa défausse. Si un paquet est épuisé et qu'il n'y pas de carte dans la défausse, plus personne ne peut tirer ce genre de cartes !

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 qu'Humain de niveau 1 sans classe (Gnéhéhé !).

Regardez vos quatre cartes de départ. Si vous avez des cartes de **Race** (Cyborg, Mutant, Félin) ou de **Classe** (Psi, Chasseur de primes, Négociant interstellaire, Savant fou), vous pouvez en jouer une de chaque type en la plaçant devant vous. Si vous avez des cartes **Objet**, vous pouvez les jouer (si vous le désirez) en les plaçant devant vous. 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 en foudroyant les autres joueurs du regard.



COMMENCER ET FINIR LE JEU

Choisissez qui commence avec une méthode sur laquelle tout le monde est d'accord (bonne charice...).

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.

PHASES D'UN TOUR DE JEU

(1) Ouvrir une porte : tirez une carte du paquet de cartes Station 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 un piège – voir **Pièges** 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 (si vous avez une telle carte **dans votre main**) 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 si le monstre était amical), vous fouillez la pièce vide...





tirez une deuxième carte du paquet de cartes **Station**, face **cachée**, et mettez-la dans votre main (les Félines ont la possibilité d'ouvrir une deuxième porte à la place).

(4) **La charité, siouplait** : si vous avez plus de six 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 vous défausser des 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 en haut de sa carte. Si le total de votre propre Niveau plus les Bonus des objets que vous portez 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 races ou classes. Lisez-les bien avant de résoudre le combat.

Vous pouvez aussi utiliser des cartes à usage unique, comme des grenades, *tirées de votre main*, pendant le combat. Les cartes à usage unique sont celles où la mention « Usage unique » apparaît, et celles qui confèrent une augmentation de niveau.

Si d'autres monstres (un Monstre Errant ou un Clone) se joignent au combat, vous devez l'emporter sur le total de leurs niveaux cumulés. Si vous avez les bonnes cartes, 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 ou à vaincre un monstre d'une façon ou d'une autre, vous gagnez automatiquement un niveau (voire 2, dans le cas de monstres très dangereux). Si vous combattiez 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, 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, à moins qu'il n'y ait un Chasseur de primes dans les parages. 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 : choisira-t-il sa part en premier dans les cartes gagnées, ou sera-ce le contraire ?

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 vous-même un Félin mais qu'un Félin vous aide contre l'Étoile de mer... de l'espace, le monstre a un malus de -5 contre vous. Mais si vous affrontez la Boule de poils à dents de sabre et qu'un Félin vous aide, le niveau du monstre *augmente* de 2.

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 joyeux compagnons 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 Donjon, 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. Les Félin ont un bonus pour s'enfuir. Certains objets magiques vous aident à vous enfuir, ou vous handicapent. Et certains monstres rapides gratifient votre jet de dé 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.

LA MORT

Si vous *mourez*, vous perdez toutes vos affaires. Vous gardez votre ou vos classe(s), race(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. 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. Après 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 Race, de Classe ou d'Objet de votre choix, comme au début du jeu.

TRÉSOR

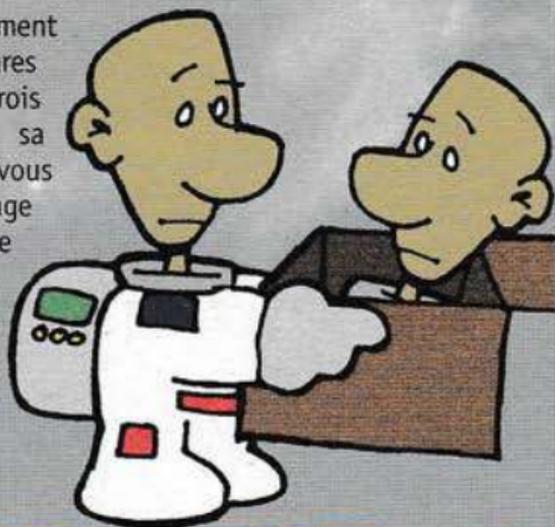
Quand vous tuez un monstre, vous vous emparez de son trésor. Chaque monstre dispose d'un certain nombre de trésors, indiqué en bas de sa carte. Tirez autant de cartes de Trésor qu'indiqué. Tirez-les face cachée si vous avez tué le monstre seul, mais face visible (afin que tout le groupe voie ce que vous 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 ».

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Chaque personnage n'est finalement qu'un tas d'armes, d'armures et de gadgets doté de trois caractéristiques : son Niveau, sa Race et sa Classe. Par exemple, vous pourriez décrire votre personnage comme étant un « Chasseur de primes Félin de niveau 9 doté d'une Armure de combat, de Dents en diamantoïde et d'un Laser-Maser-Dazer. »

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). Tenez le compte de votre niveau en posant des marqueurs 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 *efficace* lors d'un combat peut devenir négatif, si vous en jouez assez de cartes négatives contre vous.

Race : les personnages peuvent être Humains, Mutants, Félines ou Cyborgs. Si vous n'avez aucune carte de Race devant vous, vous êtes Humain.

Les Humains n'ont aucune capacité spéciale, au contraire des autres races qui sont toutes dotées d'avantages et de malus (indiqués sur les cartes). Vous gagnez les avantages d'une race au moment où vous posez une carte de Race devant vous, et vous les perdez dès que vous vous en défaussez. Vous pouvez vous défausser d'une carte de race à n'importe quel moment, même au cours d'un combat : « Je ne veux plus être un Mutant ». Quand vous vous défaussez d'une carte de race, vous redevenez Humain.

Certaines capacités de race (et de classe) sont alimentées en défaussant des cartes. Vous pouvez vous défausser de n'importe quelle carte, qu'elle soit en jeu ou dans votre main, pour alimenter une capacité spéciale. Remarquez que si vous n'avez AUCUNE carte en main, vous ne pouvez pas « vous défausser de toute votre main ».

Vous ne pouvez appartenir à plus d'une race, à moins de jouer la carte Sang-mêlé.

Classe : les personnages peuvent être Savants fous, Psi, Négociants interstellaires ou Chasseurs de primes, grâce aux cartes adéquates. Chaque classe a différentes capacités indiquées sur les cartes. Vous gagnez ces capacités au moment où vous jouez la carte devant vous, et vous les perdez dès que vous perdez la carte ou que vous vous en défaussez.

Vous pouvez vous défausser d'une carte de classe à n'importe quel moment, même pendant un combat : « Je ne veux plus être Savant fou. »

Quand vous vous défaussez d'une carte de classe, vous n'avez plus de classe jusqu'à ce que vous en jouiez une autre.

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

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 de d'objets que vous le désirez, mais vous ne pouvez *utiliser* qu'un objet Complexe (tout objet qui n'est pas désigné comme Complexe est considéré comme normal). Les Savants fous font exception à cette règle : ils peuvent utiliser autant d'objets Complexe qu'ils le veulent.

Certains objets sont assortis de restrictions spéciales. Par exemple, le Fouet neuronal ne peut être porté que par un Mutant. Son bonus ne compte donc que pour quelqu'un qui est Mutant au moment où il l'utilise.

Par ailleurs, vous ne pouvez utiliser qu'un couvre-chef, une armure, une paire de chaussures, et deux objets « à 1 main » (ou un objet « à 2 mains ») à la fois, à moins qu'une carte ou une capacité spéciale ne vous permette de tricher, ou que les autres joueurs ne le remarquent pas. Si vous avez 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 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.

Vendre des objets : durant votre tour, vous pouvez vendre des objets (en vous en défaussant) dont la valeur totale est de 1000 crédits afin de gagner immédiatement un Niveau. Mais si vous vous débarrassez d'objets valant 1100 crédits, par exemple, on ne vous rend pas la monnaie. Cependant, si vous arrivez à vendre pour 2000 crédits 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 un joueur ou un monstre au niveau 0 ou en dessous, et aucune joueur ne peut atteindre le Niveau 10 autrement qu'en tuant un monstre.

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

« Radioactif », « Le dernier de sa race », « Cybernétique » et « ...d'une autre dimension » augmentent le niveau des monstres (tandis que



« Miniature » le diminue). « Monstre Errant » et « Clone » rajoutent un nouveau monstre. Ces cartes peuvent être jouées pendant n'importe quel combat.

Toutes les améliorations sont cumulatives, et tout ce qui améliore un monstre améliore également son Clone... Si on a joué ensemble Radioactif, Cybernétique et Clone, *dans quelque ordre que ce soit*, vous êtes confrontés à un monstre cybernétique radioactif et à son clone cybernétique et radioactif lui aussi. Cependant, s'il y a déjà deux 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. Ils peuvent être joués sur la table dès que vous les tirez, ou à n'importe quel moment pendant votre tour de jeu.

Certaines cartes Trésor sont « spéciales » (les cartes « Gagnez un Niveau, par exemple). Vous pouvez les utiliser à n'importe quel moment, à moins que la carte elle-même n'indique le contraire. Suivez-en les instructions, puis défaussez vous-en.

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.

PIÈGES

Si ces cartes 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. 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 : « Inversion de chromosome » vous afflige d'un malus pour votre prochain combat. Vous gardez cette carte jusqu'à votre prochain combat.

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

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



CLASSES ET RACES

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

SANG-MÊLÉ ET SUPER MUNCHKIN

Ces cartes vous permettent d'avoir respectivement deux Races et deux Classes.

Vous pouvez jouer la carte Sang-mêlé dès que vous avez une Race en jeu : vous êtes désormais moitié humain, moitié de la race en question. Vous pouvez ajouter une seconde race à l'instant ou plus tard, tant que vous avez la carte Sang-mêlé en jeu : vous êtes par exemple mi-Félin, mi-Mutant, avec les avantages et les défauts de chacune de ces races. Vous perdez la carte Sang-mêlé dès que vous n'avez plus aucune carte de Race en jeu.

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.

ACOLYTES

Si vous tirez une carte Acolyte, face cachée ou visible, vous pouvez l'utiliser immédiatement ou le garder dans votre main pour plus tard. Vous pouvez le jouer à n'importe quel moment, même pendant un combat, tant que vous n'avez qu'un Acolyte en jeu à n'importe quel moment (deux pour les Négociants). Vous pouvez vous défausser d'un Acolyte à n'importe quel moment pour en jouer un autre. Vous ne pouvez pas échanger les Acolytes.

Chaque Acolyte a certains pouvoirs qui peuvent vous aider. Ils ne peuvent rien faire qui ne soit indiqué sur leur carte : par exemple, ils ne peuvent pas porter d'objet si leur carte ne le précise pas. Un Acolyte n'est PAS un « objet » ! (ni un numéro ! Bonjour chez vous...) Les Acolytes n'affectent pas le bonus qu'obtiennent les Psi lorsqu'ils combattent seuls (un Psi combattant avec son Acolyte est considéré comme « seul »).

Un Acolyte peut se sacrifier pour vous (et c'est la seule utilité des Cibles vivantes). Si vous perdez un combat, au lieu de jeter le dé pour déguerpir, vous pouvez vous défausser d'un Acolyte et de tout ce qu'il transporte. Vous réussissez automatiquement à échapper à tous les monstres du combat, même si une carte de monstre vous indique que toute fuite est impossible.





Si quelqu'un était en train de vous aider pendant le combat, c'est VOUS qui décidez s'il réussit à s'échapper ou s'il doit lancer le dé.

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 moment, 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.

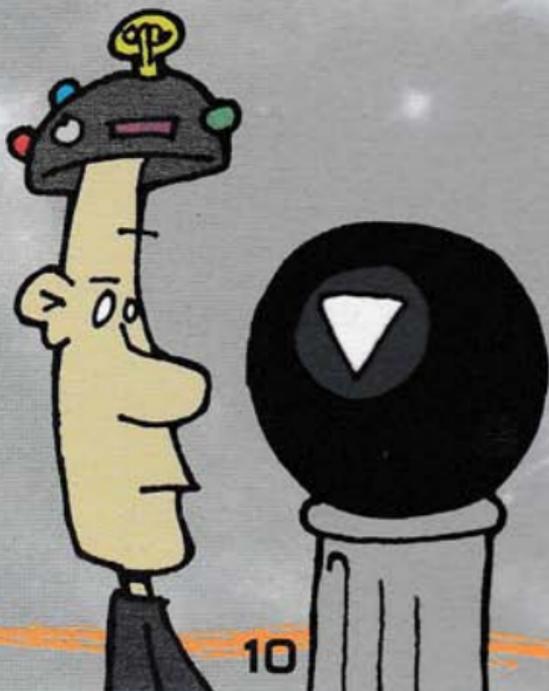
Vous pouvez aussi donner des objets sans rien recevoir en échange, pour acheter les autres joueurs : « Je te donne ma mitrailleuse de queue si tu n'aides pas Bob à combattre ce Plasmôïde ! »

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





Jouer une carte pour améliorer un monstre. Ces cartes rendent le monstre plus dangereux... et augmentent le butin. 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.

Piéger quelqu'un, si vous avez une carte Piège.

VARIANTE PLUS RAPIDE

Vous voulez que la partie soit encore plus rapide ? Dans cette variante, chaque joueur commence avec *quatre* cartes issues de chacun des tas, et il en obtient à nouveau quatre de chaque tas quand il revient d'entre les morts.

À chaque fois qu'une carte Race, Classe, Sang-mêlé ou Super Munchkin se trouve au sommet de la pile de défausse, n'importe quel joueur peut se défausser d'une carte « Gagnez un Niveau » de sa main pour la prendre. Si plusieurs joueurs désirent prendre la carte, ils lancent un dé. Celui qui obtient le plus grand résultat prend la carte, et le ou les perdants gardent leur carte « Gagnez un Niveau ».

ARMES LASER

Les armes laser comprennent tout objet dont le nom se termine plus ou moins en « aser ». Chaque arme laser est une arme à 2 mains, mais tout couple de deux armes laser peut être recombinaison pour créer une arme unique à 2 mains disposant de la puissance combinée des deux. Par exemple, un Laser (+2) et un Dazer (+3) peuvent être associés pour obtenir un Laser-Dazer (+5). Si on y ajoute un autre Laser, on obtient un Laser-Laser-Dazer (+7). Et c'est toujours simplement une arme à deux mains.

Toutefois, l'arme combinée peut être démontée si nécessaire, et chaque carte qui la compose compte pour un Objet. L'Antimatière ne peut donc pas détruire l'arme dans sa totalité, par exemple... juste une carte !

Toutes les armes laser sont considérées comme des armes « à feu » (et utilisant le feu, si certains monstres y sont immunisés).

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.

COMBINER CE JEU AVEC MUNCHKIN

Pas d'hésitation. Votre Prêtre Mutant Chasseur de primes et votre Magicien Mi-Elfe Mi-Félin peut aller piller le Donjon de l'Espace...

Mélangez les cartes Trésor des deux jeux. Mélangez également les cartes Donjon et Station, et considérez-les comme étant les mêmes cartes : toute référence à un de ces types de cartes vaut pour l'autre.



Utilisez la **variante plus rapide** (voir p. 11).

Les Pièges et les Malédiction sont considérées comme étant le même type de cartes. Toute référence à un Piège concerne également les Malédiction, et vice-versa. Oui, les Savants fous peuvent « désamorcer » les Malédiction. De même, les Crédits et les Pièces d'or sont équivalents et peuvent être combinés pour gagner des niveaux, payer des taxes, etc.

Le Fidèle serviteur de **Munchkin** est considéré comme un Acolyte, et la carte Tuer le fidèle serviteur peut être utilisée contre n'importe quel Acolyte comme s'il s'agissait du Fidèle serviteur.

Les Gros objets (issus de **Munchkin**) et les objets Complexes (issus de **Star Munchkin**) ne sont PAS équivalents, et les règles des deux jeux s'appliquent normalement. Un personnage normal ne peut donc porter qu'un Gros objet et *utiliser* qu'un objet Complexe.

CRÉDITS

Star Munchkin – Tuez les monstres – Pillez le trésor – Trahissez vos amis (dans l'espace !)

Munchkin, Star Munchkin et la « all-seeing pyramid » sont des marques déposées par Steve Jackson Games Incorporated. Copyright ©2001-2005 Steve Jackson Games Incorporated – Version des règles 1.3 (mars 2005)

Un jeu conçu par Steve Jackson

Illustré par John Kovalic

Aide au développement : Monica Stephens

Conception et direction artistique : Phil Reed

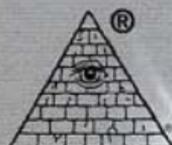
Colorisation : Wayne Barrett

Testeurs : Wayne Barrett, Steve Brinich, Carl Campbell, Monique Chapman, Andy Dawson, Jessie Foster, Drew Hapli, Brian Nisbet, William Toporek, Alex Yeager, et la société secrète internationale des Munchkins in Black. Merci à Tom Wham pour l'Affreux machin vert.

Adaptation française : Sandy Juliën pour UBIK.

UBIK

www.editions-ubik.com



**STEVE
JACKSON
GAMES**