Munchkin

Mise en place

- La pioche des cartes donjon (race ◆, classe ◆, monstre ◆, action ◆)
  + la pioche des cartes trésor (objet ◆ ◆, action ◆) → sur la table.
- 1 dé + des marqueurs de niveau → sur la table.
- 1 marqueur de niveau → à chaque joueur.
  Chaque joueur débute en humain, sans classe, niveau 1, de même sexe que le joueur.

Cartes

Les cartes peuvent contredire les règles.
Défausser séparément face visible les cartes donjon et les cartes trésor jouées. Mélanger la défausse, si pioche vide.
Défausser des cartes posées ou en main, pour alimenter certains pouvoirs de race ou classe.
Défausser toute sa main ⇨ au moins 1 carte en main à défausser.

Tour de jeu

Personnage débutant ou mort	Piocher 4 cartes donjon + 4 cartes trésor.

0	*Ecouter à la porte = piocher 1 carte donjon, face cachée. A jouer ou prendre en main.*
1	Ouvrir une porte = piocher 1 carte donjon, face visible. • Monstre ◆ ⇨ **Combattre**. • Malédiction ◆ ⇨ Subir les effets, puis défausser. • Autre ⇨ A jouer ou prendre en main. *Variante jeu rapide*
2	Optionnel : **Combattre** 1 monstre de sa main, si pas de monstre pioché.
3	Piller la pièce, si pas de monstre rencontré = piocher 1 carte ~~donjon,~~ *trésor* face cachée.
4	Avoir 5 cartes max en main. Donner le surplus au joueur vivant le + faible, répartir au mieux si égalité. Défausser le surplus, si le joueur est lui-même le + faible, même à égalité.

A tout moment, sauf si combat.	Poser devant soi 1 race ◆ ou 1 classe ◆.	Race = humain, elfe, nain, ou hobbit. 1 race / joueur, min humain. Classe = guerrier, magicien, voleur, prêtre. 1 classe max / joueur.
	Poser devant soi des objets ◆◆. Changer les objets utilisés. Vendre = défausser des objets portés ou de sa main. +1 niveau / 1000 pièces.	Objets portés = posés devant soi. Utiliser à la fois 1 couvre-chef + 1 armure + 1 paire de chaussures + 2 objets 1 main OU 1 objet 2 mains. Incliner d'1/4 de tour les objets inutilisés. 1 gros objet porté max / joueur. Pour se séparer de gros objets, les vendre pendant son tour, sinon les donner aux joueurs les + faibles qui peuvent les porter, sinon les défausser.

Actions possibles par tous, à tout moment

Sauf si combat	Voler ou échanger des objets ◆◆ <u>portés</u>.
Même si combat	Défausser 1 race ◆ ou 1 classe ◆. Défausser super munchkin si 1 seule classe devant soi.
	Jouer des objets ◆ à usage unique, portés ou en main.
	Jouer des actions ◆ en main, exemple : ○ Gagnez 1 niveau. ○ Amélioration de monstre = vénérable, enragé, intelligent, énooorme, bébé. Appliquer sur 1 monstre <u>et</u> sa petite amie OU sur 1 monstre errant. ○ Malédiction : prochain combat = combat en cours.

Combattre

P = Niveau personnages	Joueur + 1 allié max + bonus objets <u>utilisés</u> joueur et allié. Trouver 1 allié, en promettant des cartes trésor à gagner au combat ou des objets portés. Appliquer les caractéristiques du joueur à l'allié, et vice-versa.
M = Niveau monstres	Monstre + petite amie + monstres errants. Les mort-vivants s'entre-aident sans avoir besoin du monstre errant. Ne pas compter les monstres éliminés du combat.
Si P ≤ M	Poursuite = 1 dé lancé / personnage / monstre. • ≥ 5 ⇨ Le personnage déguerpit. • < 5 ⇨ Incident fâcheux. Niveau personnage ≥ 1
Si P > M	<u>Le joueur gagne 1 niveau / monstre tué.</u>
Si tous les monstres tués ou éliminés	Piocher autant de cartes trésor qu'indiqué sur les cartes monstre, face cachée si le joueur a combattu seul, face visible sinon.
Si personnage mort	Le mort garde ses cartes race ◆ et classe ◆, son niveau et les malédictions ◆ actives. Il ne peut recevoir de cartes, ni monter de niveau. Il revit dès le tour du joueur suivant. Chaque autre joueur choisit 1 carte du mort, dans l'ordre des niveaux, en commençant par le + fort. Départager les égalités par le dé. Défausser les cartes restantes.

Fin du jeu : <u>Le niveau 10 ne peut être atteint qu'en tuant un monstre</u>.
Variante : L'allié gagne, même s'il n'a pas atteint le niveau 10.