

TOUT MUNCHKIN SUR PRESQUE UNE PAGE

RÈGLES DE BASE

Pour gagner, vous devez atteindre le niveau 10 en tuant un monstre. Les cartes supplantent les règles (et ce tableau). Une fois qu'un combat a commencé, vous ne pouvez pas changer ce que vous portez (mais vous pouvez défausser votre Classe ou votre Race). Seules les cartes devant vous comptent pour les échanges, les corruptions, le combat, etc. Une carte posée ne peut pas être reprise en main mais vous pouvez la vendre, l'échanger ou la défausser.

QUAND JOUER...

Malédiction : N'importe quand (même en combat).

Potions : lors d'un combat, d'une carte en jeu ou en main.

Trésors, Classe, Race :

Quand vous vous les procurez ou de votre main lors de votre tour.

VOUS POUVEZ PORTER

1 Couver-chef
1 Armure
1 Paire de Chaussures
1 Objet à Deux Mains ou
2 Objets à Une Main
1 Gros Objet

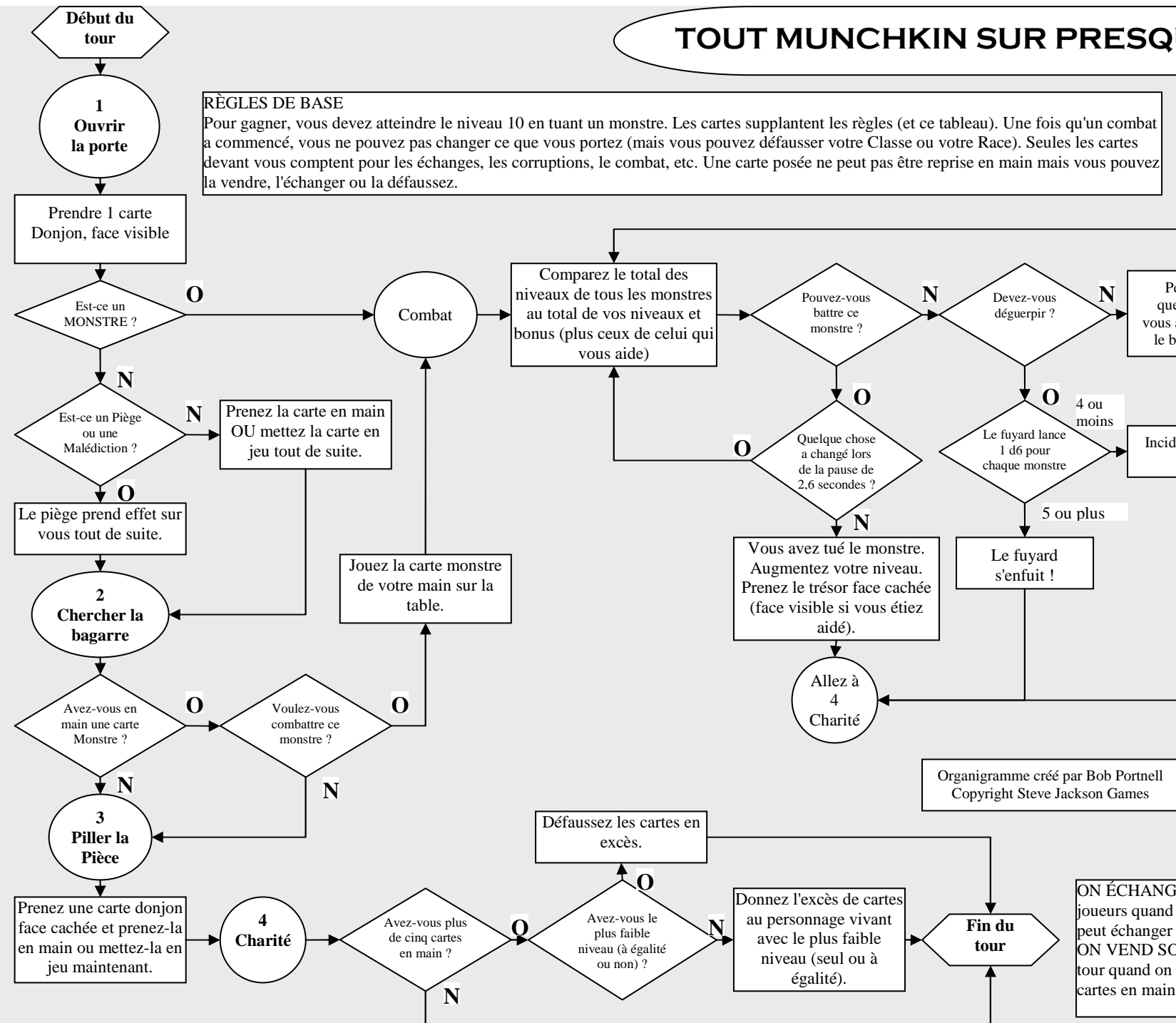
Les objets qui ne peuvent être portés sont inclinés.

QUAND ON EST MORT, ON...

Garde son niveau, classe, race
Expose ses cartes en main à côté de celles déjà en jeu
Par ordre de niveau décroissant, chaque personnage vivant prend une carte

Défaussez les cartes restantes
On revient vivant au début du tour du prochain joueur.
Juste avant le début de son prochain tour, on pioche face cachée 2 cartes Trésor et 2 cartes Donjon. On joue ces cartes quand on veut.

ON ÉCHANGE SON ÉQUIPEMENT avec les autres joueurs quand on (et eux) n'est pas au combat. On ne peut échanger que les cartes déjà en jeu.
ON VEND SON ÉQUIPEMENT seulement durant son tour quand on n'est pas au combat. On peut vendre des cartes en main et des cartes en jeu.



Organigramme créé par Bob Portnell
Copyright Steve Jackson Games