

# MUNCHKIN™ 6

## LE DONJON DE LA FARCE

UN JEU DE STEVE JACKSON  
ILLUSTRÉ PAR JOHN KOVALIC

### UN NOUVEAU TYPE DE CARTE : LES FICHES DONJON

Les fiches Donjon sont deux fois plus grandes que les autres : cela permet d'y placer sans problème du texte et une chouette illustration, mais c'est surtout pour QUE VOUS NE LES MÉLANGIEZ PAS avec les autres.

Compris ?

Tant qu'une fiche Donjon est en jeu, elle affecte TOUS les joueurs à moins que le Portail qui vous a expédié là ne précise autre chose (voir plus bas l'explication des Portails).

Certains Donjons vous permettront de gagner des niveaux rien qu'en y entrant, en le quittant ou en faisant quelque chose de particulier. Vous ne pouvez jamais gagner ainsi votre dernier niveau, celui qui vous permet de remporter la partie, à moins que la fiche Donjon ne précise le contraire.

Quand une fiche Donjon est défaussée, suivez les instructions qui y sont imprimées : on vous indiquera si vous devez inverser certains effets, vous défausser de cartes excédentaires, etc.

Au cas où vous vous poseriez la question, vous pouvez vous trouver dans plusieurs Donjons à la fois. Toutes les fiches Donjon posées face visible sont en jeu. Les fiches Donjon défaussées sont mises à l'écart face cachée, à côté du paquet de cartes ordinaires.

*Changer de Donjon sans Portail* : à tout moment durant votre propre tour de jeu, vous pouvez vous défausser de quatre cartes de votre main et « trouver une sortie ». Tirez un nouveau Donjon. Vous avez alors la possibilité de défausser un Donjon existant, mais vous n'y êtes pas forcé.

*Contradictions entre Donjons* : au cas où deux fiches Donjon se

contrediraient l'une l'autre, la dernière à avoir été jouée l'emporte.

*À cheval entre deux aventures* : quand vous quittez un Donjon et entrez dans un autre, il n'existe aucun moment où vous n'êtes ni dans l'un ni dans l'autre. Cela signifie que si un effet spécial est légal dans

les deux Donjons mais pas dans les règles ordinaires de Munchkin, vous n'en perdez pas les bénéfiques quand vous passez d'un Donjon à l'autre. Exemple : un Guerrier évoluant dans le Donjon des prouesses inattendues peut porter deux Gros objets. Normalement, lorsqu'il sort de ce Donjon, il devrait se défaire de l'un d'entre eux. Mais le Donjon des règles d'encombrement truquées permet lui aussi de porter un Gros objet supplémentaire : s'il vient à remplacer le Donjon des prouesses inattendues, le Guerrier peut conserver son Gros objet en surplus plutôt que d'avoir à s'en débarrasser « entre deux Donjons ». (Si vous trouvez curieux que nous établissions une règle précise pour un cas aussi bizarre, c'est que vous en êtes visiblement à votre première partie de *Munchkin*.)

*Variante de règle pour les Donjons* : si un Donjon vous plaît *particulièrement*, jouez avec et laissez de côté toutes les cartes Portail... Vous pouvez également décider que quelles que soient les cartes portail, le « Donjon de base » ne peut jamais être retiré.

## Préparer les Donjons

Les fiches Donjon forment leur propre paquet. Commencez la partie avec une fiche Donjon retournée face visible. C'est le Donjon dans lequel vous vous trouvez actuellement. Pour la choisir, vous pouvez :

- 1) la tirer au hasard ;
- 2) laissez le joueur qui a gagné la dernière partie la choisir parmi les fiches Donjon ;
- 3) laissez le joueur qui a PERDU la dernière partie la choisir ;
- 4) vous mettre d'accord entre joueurs (Ha ! Ha ! Ha ! Heu... ah, ce n'était pas une plaisanterie ?) sur la fiche à utiliser.

Quelle que soit la manière dont vous avez choisi la première fiche Donjon, celle-ci est susceptible de changer. Mélangez les autres et placez le paquet face cachée, prêt à servir dès que les munchkins tomberont sur un Portail.

## UN NOUVEAU TYPE DE CARTE : LES CARTES PORTAIL

Les Portails sont des cartes Donjon (ou des cartes Porte) très spéciales. Toutes les cartes Donjon de ce paquet sont des Portails. Quand vous tirez une carte Portail face visible, vous devez immédiatement suivre ses instructions. Vous pouvez entrer dans un nouveau Donjon, que vous ayez quitté le précédent ou non... Eh oui : vous pouvez vous trouver dans plusieurs Donjons à la fois. Après avoir suivi les instructions du Portail, tirez une autre carte face visible.

Quand vous tirez une carte Portail face CACHÉE, deux options s'offrent à vous :

- 1) Retournez-la immédiatement face visible et suivez-en les instructions. Après cela, tirez une autre carte Donjon/Porte face CACHÉE.
- 2) Placez-la dans votre main. Vous pourrez la rejouer plus tard, mais uniquement si (a) c'est votre tour, (b) vous n'êtes pas engagé dans un combat et (c) vous n'avez pas encore joué de Portail durant ce tour de jeu. Quand vous la jouez, suivez ses instructions et tirez immédiatement une carte Donjon/Porte face CACHÉE.

*Souvenez-vous* : quand vous jouez un Portail, vous tirez toujours une autre carte Donjon/Porte pour le remplacer. Si le Portail d'origine a été tiré face visible, la carte Donjon/Porte est tirée face visible. S'il a été tiré face cachée, elle est elle aussi tirée face cachée.

## Préparer les Portails

Il y a 16 Portails dans cette extension, chacun des 8 Portails différents étant en double. Si vous jouez avec *Munchkin* et sans aucun autre supplément, nous vous suggérons de n'utiliser que 8 portails, un de chaque type. Sinon, vous allez vous retrouver à changer de Donjon chaque fois que quelqu'un cligne des yeux (mais vous pouvez tout à fait utiliser tous les Portails si vous le désirez. Simple, il faudra cligner très souvent des yeux).

Si vous jouez avec un ou plusieurs suppléments, n'hésitez pas : mettez tous les Portails en jeu !

Si vous avez tant de suppléments que les 16 Portails se retrouvent perdus parmi vos innombrables cartes Porte/Donjon, nous vous suggérons de mélanger ces dernières, de ne prendre que les 150 premières, et de placer les Portails parmi ces heureuses élues. Souvenez-vous de les retirer après la partie. Certes, vous pourriez aussi acheter plusieurs exemplaires de *Le Donjon de la Farce*, mais nous préférons vous voir économiser vos deniers pour quelque chose d'inédit, comme une autre extension de *Munchkin* ou une pizza.

## LES RÈGLES ÉPIQUES

Certains Donjons font allusion aux « règles épiques » de *Munchkin*. Vous pourrez les trouver sur le minisite de Munchkin sur [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com).

## MÉLANGER LES PLAISIRS

Le thème de ces cartes correspond au jeu *Munchkin* de base et à son atmosphère fantastique, mais la plupart s'accorderont tout à fait à d'autres versions du jeu... Lisez-les et utilisez celles que vous voulez. Publierons-nous d'autres fiches « Donjon » pour d'autres

thèmes ? Bonne question ! Seriez-vous prêt à les acheter ? N'hésitez pas à nous le faire savoir !

## SERVICE CLIENT

Rendez-vous sur [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)... Il y a toujours des nouveautés et un forum pour rencontrer d'autres Grosbills.

Il existe aussi une Guilde Munchkin sur les Yahoo ! Groups : [groups.yahoo.com/group/Munchkin\\_guild](http://groups.yahoo.com/group/Munchkin_guild). Posez vos questions, partagez vos souvenirs de parties et rencontrez de vrais Grosbills !

Soutenez votre boutique de jeu locale ! Demandez au vendeur les dernières nouveautés de la gamme *Munchkin*. Nous tenons une boutique sur [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com) et comme nous sommes nous aussi des Grosbills, nous serons ravis de vous soutirer vos pièces d'or... mais si vous avez une boutique près de chez vous, mieux vaut la faire travailler.

## CREDITS

Directeur de la rédaction : Phil Reed

Munchkin qui a eu l'idée de cette extension : encore Phil Reed !

Direction artistique : Alex Fernandez

Assistant de développement : Will Schoonover

Coordinatrice des tests : Michelle Barrett

Directeur des ventes : Ross Jepson

**Testeurs :** Jimmie Bragdon, Trevor Evans, Carissa Gragg, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Fade Manley, James Martinson, Don Mohr, Phil Otte, Jeff Schaefer, Jonathon Stierman, Dan Swanson, Jason Swanson, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Duncan Wright, Erik Zane

Traduction : Sandy « Magic » Julien

Mise en page de la version française : Studio Edge

*Munchkin*, *Demented Dungeons*, Warehouse 23 et la "Pyramide qui voit tout" sont des marques déposées appartenant à Steve Jackson Games. Les personnages de *Dork Tower* sont des copyrights © de John Kovalic. *Munchkin 6 – Demented Dungeons* est un copyright © 2008 de Steve Jackson Games Incorporated. Tous droits réservés. Règles version 1.0 (mars 2008).

**edge**<sup>®</sup>

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)



~ 4 ~