



2-4



12+



45min

Paul Peterson **SMASH UP** MUNCHKIN™



RÈGLES DU JEU



Kavalec

SMASH UP

De la baston pour 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Il est simple : la domination totale !
Alors, faites bon usage de vos Créatures pour conquérir les Bases ennemies. Le premier joueur à marquer 15 Points de Victoire (PV) l'emporte !

CONTENU DU JEU

- 8 Factions de 20 cartes (160 cartes)
- 20 cartes Monstre
- 22 cartes Trésor
- 16 cartes Base
- 1 planche de jetons (à la fois Points de Victoire [PV] et marqueurs Force +1)
- Ce livret de règles

Comme une grande !

Si Smash Up : Munchkin est un jeu indépendant, il est aussi totalement compatible avec Smash Up, le jeu de base, et toutes ses extensions.

Les règles qui suivent considéreront parfois que vous avez plus de 8 Factions à votre disposition, ou feront référence à des cartes non présentes dans cette extension.

Si vous n'avez pas encore le jeu de base, nous ne pouvons que trop vous conseiller de vous le procurer.

SOMMAIRE

Mise en place	3
Construire la pioche de cartes Base	4
Comment jouer	5
Une carte, ça ressemble à quoi ?	6
Monstres et Trésors	7
La Conquête	8
Termes et Restrictions	10
Clarifications	12
Règlement des conflits	13
Les Factions	14
Crédits	15
Pense-bête	16



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit 2 Factions de 20 cartes et les mélange pour former un paquet de 40 cartes.



Si vous possédez deux boîtes de Smash Up : Munchkin, plusieurs joueurs peuvent utiliser une même Faction, Elfes contre Elfes par exemple. Mais un joueur ne peut pas composer son armée en mélangeant deux exemplaires de la même Faction. Soyons raisonnables !

Mélangez toutes les cartes Base et formez une pioche face cachée. Faites de même avec les cartes Monstre et les cartes Trésor. Piochez 1 Base de plus que le nombre de joueurs (par exemple, piochez 4 Bases pour une partie à 3 joueurs). Placez ces Bases face visible au centre de la table. Placez les cartes Monstre demandées sur chaque Base (voir page 7).

Chaque joueur pioche ensuite 5 cartes de son paquet : elles forment sa main de départ. Si un joueur n'a aucune Créature parmi ces 5 cartes, il les dévoile aux autres joueurs, les défausse et pioche 5 nouvelles cartes. Il doit conserver cette deuxième main de départ, peu importe son contenu.

Le joueur qui s'est levé le plus tôt ce matin commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que la baston commence !





Engagez-les, qu'ils disaient...

Pour choisir les Factions de manière formelle, placez 8 Factions au centre de la table. Déterminez aléatoirement un premier joueur qui va choisir une première Faction. Les autres joueurs font ensuite de même dans le sens horaire. Une fois que tous les joueurs ont choisi une Faction, le dernier joueur en prend une deuxième. Le joueur à sa droite fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient en main deux Factions différentes.

Toutes les combos sont possibles

Quatre des Factions de Smash Up : Munchkin correspondent aux races du jeu Munchkin, et les quatre autres correspondent à des classes. Mais vous n'avez pas besoin de choisir une Faction de chaque type. Bien sûr, vous pouvez jouer les Elfes Magiciens, mais vous pouvez aussi faire confiance aux Orques Halfelins ou aux Prêtres Guerriers !

CONSTRUIRE LA PIOCHE DE CARTES BASE

En quelques années, le monde de Smash Up est passé de 8 à 37 Factions, et ce n'est pas fini. Quel succès ! Mais vous n'avez pas besoin de jouer avec toutes les cartes Base. Les Bases de chaque boîte correspondent aux Factions qu'elle contient : les Bases Cthulhu fonctionnent avec les cartes Démence, les Bases Munchkin fonctionnent avec les Monstres et les Trésors. Si vous mélangez les 74 cartes Base, vous avez peu de chances de voir apparaître les Bases qui correspondent aux Factions que vous jouez.

Ainsi, une fois que chacun a choisi ses Factions, sélectionnez uniquement les Bases issues des boîtes correspondantes. Par exemple, si les Orques Ninjas affrontent les Halfelins Vampires, formez la pioche des Bases uniquement à partir des cartes du jeu de base et des extensions Monstres Sacrés et Munchkin. C'est parti !

Remuez bien le tout

Les autres boîtes de Smash Up se combinent à merveille avec cette extension. Leurs Bases ne commencent pas avec un Monstre, mais les Monstres et les Trésors peuvent y être joués comme s'il s'agissait de Bases Munchkin.

COMMENT JOUER

1. Début de tour

Certains effets se déclenchent au début de votre tour. Le plus souvent, c'est quand ça va mal. Cool !

2. Jouer des cartes

Durant votre tour, vous pouvez jouer gratuitement 1 Créature, 1 Action ou une de chaque. Vous pouvez jouer vos cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également ne jouer aucune carte.

Créatures

Pour jouer une Créature, choisissez une Base et placez la carte Créature sur le côté de la Base, face à vous. Appliquez ensuite l'effet de la carte (les effets « Spécial » sont un cas particulier : voir page 11).

Actions

Pour jouer une Action, dévoilez votre carte puis lisez et appliquez son effet. Défaussez ensuite la carte (sauf si elle doit être attachée à une Base ou à une Créature).

3. Conquête

Une fois toutes vos cartes jouées, vérifiez si une ou plusieurs Bases peuvent être conquises (voir page 8). Si une Base est conquise, vous devez procéder à son décompte.

4. Piocher 2 cartes

Ça ne peut pas être plus clair : vous piochez 2 cartes. À tout moment, si vous devez piocher, révéler, rechercher, consulter une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse et placez-la face cachée sur la table : c'est votre nouvelle pioche ! Vous pouvez désormais piocher.

Le nombre maximal de cartes en main est de 10 : si vous vous retrouvez avec plus de 10 cartes après avoir pioché, défaussez les cartes de votre choix pour n'en conserver que 10 en main.

5. Fin de tour

Tous les effets qui ont lieu à la fin du tour sont résolus maintenant. Vérifiez ensuite si un joueur a 15 Points de Victoire ou plus. Si c'est le cas, la partie est finie, rendez-vous en page 8. Sinon, passez la main au joueur à votre gauche : c'est à lui de jouer.

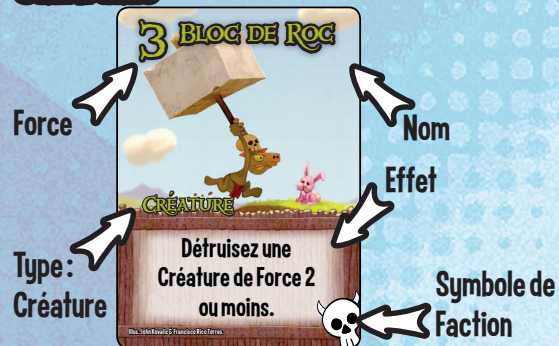
**T'as joué l'effet deux fois ?
Tricheur !**

Les effets des cartes se déclenchent uniquement quand vous jouez une carte de votre main ou quand une carte spécifie « Jouez ». Donc, quand une Créature se déplace, son effet n'est pas déclenché.



UNE CARTE, ÇA RESSEMBLE À QUOI ?

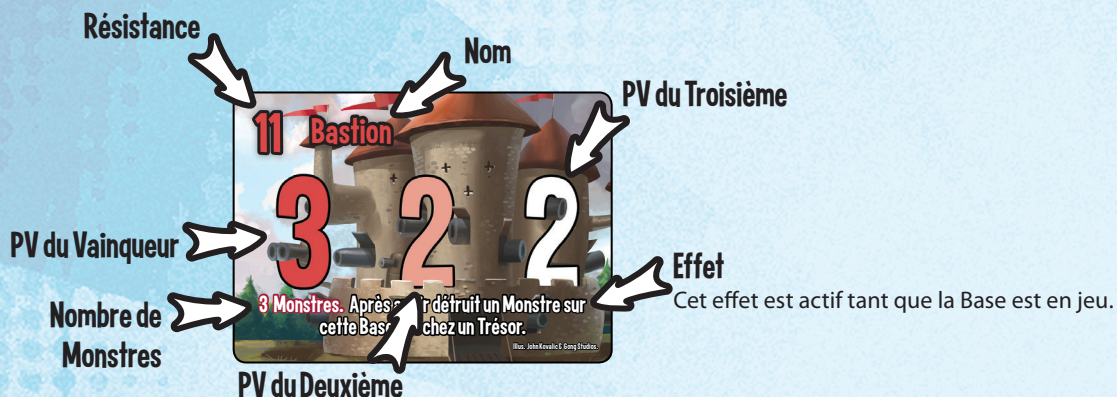
CRÉATURES



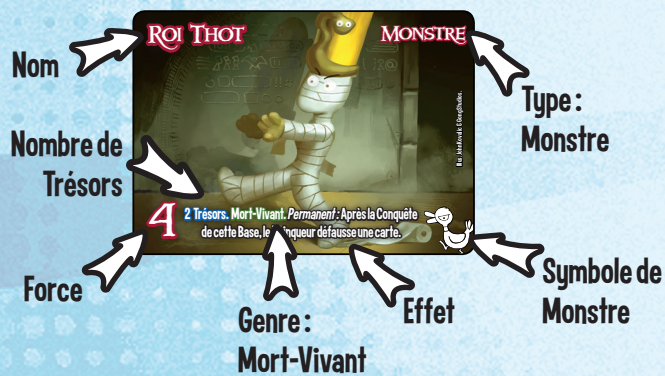
ACTIONS



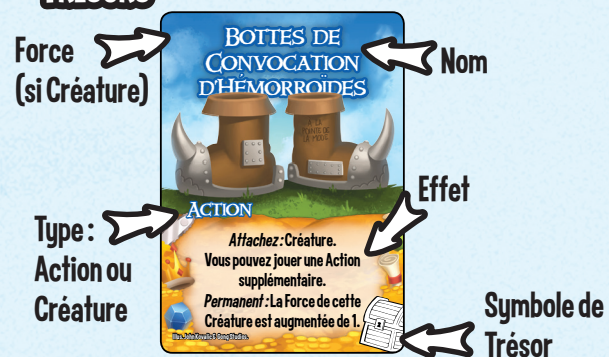
BASES



MONSTRES



TRÉSORS



MONSTRES ET TRÉSORS

Les Monstres et les Trésors sont de nouveaux types de cartes, spécialement conçus pour Smash Up : Munchkin. Pendant la mise en place, les Trésors sont mélangés pour former une pioche, et les Monstres sont eux aussi mélangés et regroupés en une pioche. Les deux pioches sont mises de côté, face cachée, à portée de tous les joueurs. Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes dans ces deux pioches, à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué au cours de la partie. Chacune de ces pioches dispose de sa propre défausse : à chaque fois qu'un Trésor, ou un Monstre, quitte l'aire de jeu, sa carte rejoint la défausse qui lui correspond (et non la défausse d'un joueur).

Monstres

Les Bases Munchkin commencent la partie protégées par des Monstres (voir page 6). Chaque fois qu'une Base est mise en jeu, elle indique le Nombre de Monstres à piocher et à placer sur cette Base. Pour gagner de la place, vous pouvez superposer les cartes Monstre et ne faire apparaître que leur Force et leurs effets. Les Monstres sont des Créatures, leurs effets sont activés de la même manière.

Toutefois, les Monstres sont des Créatures spéciales : elles possèdent un Nombre de Trésors. Lorsqu'un Monstre est détruit, le joueur qui contrôle l'effet qui l'a détruit pioche le nombre de cartes Trésor indiqué et les place dans sa main. Si un ou plusieurs Monstres sont présents sur une Base lors de sa Conquête, les Trésors de tous les Monstres encore présents sont partagés entre les joueurs ayant des Créatures sur cette Base (voir page 9).

Les Monstres sont considérés comme des Créatures normales, sauf que :

Lorsqu'une Base est mise en jeu et qu'elle indique un Nombre de Monstres, piochez et attachez à cette Base un nombre équivalent de Monstres.

Les Monstres ne luttent pas pour la Conquête de la Base. Au contraire, leur Force est AJOUTÉE à la Résistance de la Base. Si un joueur prend le contrôle d'un Monstre, celui-ci ne protège plus la Base et agit désormais comme n'importe quelle Créature de ce joueur.

Les Monstres ne sont pas joués depuis la main des joueurs, mais ils sont directement piochés dans la pioche de cartes Monstre. Ils ne peuvent être joués que lorsqu'une carte spécifique clairement que vous jouez un Monstre. Jouer un Monstre n'empêche pas un joueur de jouer une autre carte Créature pendant son tour de jeu (les Monstres ne rentrent pas dans la limite d'une Créature jouée par tour).

Les Monstres sont toujours placés dans leur propre défausse lorsqu'ils quittent l'aire de jeu.

Les Monstres n'ont ni propriétaire ni Faction, les cartes qui font référence au propriétaire d'une Créature ne s'appliquent pas aux Monstres.

Trésors

Les Trésors sont considérés comme des Actions ou des Créatures normales, sauf que :

Les Trésors sont toujours placés dans leur propre défausse lorsqu'ils quittent l'aire de jeu.

Les Trésors n'ont ni propriétaire ni Faction. Ils sont toutefois contrôlés par un joueur.



LA CONQUÊTE

Si la somme des Forces de toutes les Créatures présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de cette Base (en y ajoutant la Force des Monstres présents sur cette Base, voir page 7), elle est conquise. Si plusieurs Bases sont conquises durant un même tour, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel les Conquêtes sont résolues.

Avant que la Base ne soit conquise, chaque joueur peut déclencher des effets « Avant la Conquête ».

Même si le total des Forces devient alors inférieur à la Résistance de la Base après qu'elle a été désignée, le décompte se poursuit.

Par exemple, deux Hippogriffes protègent la Cabane Sylvestre, montant sa Résistance à 21. La Force totale atteint 22 et déclenche la Conquête. Mais l'effet des Hippogriffes est résolu, et leurs cibles aléatoires se trouvent être un Fanfaron et un Moine Tourneur. Même si la Force totale devient inférieure à 21, la Conquête étant commencée, le décompte a tout de même lieu.

Moi d'abord !

Si plusieurs joueurs veulent utiliser des effets Spécial en même temps, le joueur actif joue en premier, puis les autres joueurs dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Si un joueur joue un effet, un joueur qui a passé peut toujours revenir en jeu. Si un effet permet de jouer des

cartes supplémentaires, elles doivent être jouées immédiatement (sinon, elles sont perdues).

Attribuez les Points de Victoire

Calculez le total des Forces des Créatures de chaque joueur. Le joueur ayant le groupe le plus fort est le Vainqueur, le deuxième joueur le plus puissant est le Deuxième, et le troisième joueur est logiquement le Troisième ! Ils reçoivent les Points de Victoire indiqués par le premier, le deuxième et le troisième chiffres au centre de la carte. Tout joueur ayant un total de Force inférieur au Troisième ne gagne rien. S'il y a moins de 3 joueurs sur une Base, aucun joueur ne remporte les PV des places non attribuées. Chaque joueur reçoit un total de jetons PV correspondant à son score. Les effets Spécial se déclenchant « Lors de la Conquête » d'une Base peuvent affecter l'attribution des PV. Vous devez avoir au minimum une Créature sur une Base pour pouvoir gagner des Points de Victoire.

Fin de la partie

À la fin d'un tour où un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 15 PV, le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur prenne l'avantage au score. On ne partage pas ! Seules les deux Factions du gagnant vont fêter leur victoire au vestiaire : elles sont les meilleures amies du monde... jusqu'au prochain combat !



Jetons Points de Victoire
(PV)

Partage du butin

Après avoir attribué les PV, si la Base conquise accueillait des Monstres, additionnez le Nombre de Trésors indiqué sur chaque Monstre, et piochez un nombre équivalent de cartes Trésor. Mélangez la défausse de cartes Trésor si nécessaire. Le joueur qui dispose du total de Force le plus élevé sur cette Base choisit l'un des Trésors ainsi révélés et l'ajoute à sa main. L'un après l'autre, dans l'ordre de leurs Forces, les joueurs choisissent un Trésor, jusqu'à ce qu'ils soient tous attribués. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche du joueur actif dans le sens horaire qui l'emporte. Un joueur doit contrôler une Créature sur cette Base pour participer au partage du butin. Tous les joueurs sont concernés, pas uniquement les trois meilleurs.

Par exemple, si le joueur A et le joueur B ont au moins une Créature sur cette Base et que les Monstres indiquent un Nombre de Trésors de 5, alors 5 cartes Trésor sont piochées et révélées. Si le joueur A dispose du total de Force le plus élevé sur cette Base, il choisit une carte Trésor et l'ajoute à sa main. Le joueur B en choisit ensuite une autre, puis c'est à nouveau au tour du joueur A, etc. Le joueur A aura donc le premier, le troisième et le cinquième choix, et gagne 3 Trésors. Le joueur B aura le deuxième et le quatrième choix, et gagne 2 Trésors. Comme le joueur C n'avait pas joué de Créature sur cette Base, il ne reçoit pas de Trésor.

Déroulement de la Conquête d'une Base :

1. Regardez si la Résistance d'une ou plusieurs Bases a été atteinte. Si ce n'est pas le cas, passez à la phase suivante.
2. Le joueur actif choisit la Base qui est conquise (parmi celles dont la Résistance est atteinte).
3. Les joueurs peuvent jouer et/ou résoudre des effets « Avant la Conquête ».
4. Les PV sont attribués en fonction de la Force totale actuelle de chaque joueur. Les effets « Lors de la Conquête » peuvent être maintenant déclenchés (ou lors de l'étape suivante).
5. Les Trésors des Monstres de la Base sont partagés entre les joueurs.
6. Les joueurs peuvent jouer et/ou résoudre des effets « Après la Conquête ». Ces effets peuvent affecter les étapes 7, 8 ou 9.
7. Toutes les cartes de la Base sont défaussées.
8. La Base est défaussée.
9. Une nouvelle Base est piochée pour remplacer l'ancienne. Les éventuels Monstres y sont placés.
10. Retour à l'étape 1.

Retour au bercail

Après l'attribution des Points de Victoire, les joueurs peuvent déclencher des effets « Après la Conquête ». Ensuite, toutes les cartes présentes sur la Base sont défaussées (et non pas détruites) dans les défausses correspondantes (Monstres, Trésors ou celles des joueurs) : les éventuels effets liés à la défausse de cartes sont résolus. Placez enfin la carte Base conquise dans sa défausse. Remplacez-la par la première carte de la pioche Base, et placez-y des cartes Monstre si la Base le spécifie. Si nécessaire, mélangez les défausses pour former de nouvelles pioches. Vérifiez si une autre Base est conquise ce tour-ci et procédez de même si nécessaire.

Égalité, fraternité

Si plusieurs joueurs sont à égalité de Force pour la Conquête d'une Base, ils gagnent tous les points de la position qu'ils se disputent. Par exemple, 3 joueurs se disputent une Base : ils ont des Forces de 10, 10 et 5 au moment du décompte. Les 2 joueurs ayant une Force de 10 sont Premiers, et le dernier joueur se retrouve alors Troisième (et non pas Deuxième). De même, si 2 joueurs se disputent la place de Deuxième, aucun joueur ne sera Troisième. Dur...

Lorsque la Conquête d'une Base déclenche des effets concernant plusieurs joueurs à égalité, ils peuvent tous l'utiliser. Voir « Moi d'abord ! », page précédente, pour résoudre les éventuels conflits.



TERMES ET RESTRICTIONS

Explications et précisions sur les différents termes du jeu.



Affectée : Une carte est affectée quand elle est déplacée, renvoyée, détruite, placée, lorsqu'elle change de Force ou de contrôleur, ou qu'une autre carte lui est attachée

Annuler : L'effet ciblé est considéré comme n'ayant jamais existé.

Contrôle : Par défaut, chaque carte que vous jouez est sous votre contrôle. Les Monstres ne sont contrôlés par personne, à moins qu'un joueur en prenne explicitement le contrôle.

Si vous prenez le contrôle d'une carte, c'est comme si vous étiez la personne qui l'a jouée : la Force des Créatures s'ajoute à votre total de Force, les effets s'appliquent à vos cartes, et vous seul pouvez les utiliser, etc. Contrôler une Créature ne veut pas dire que vous contrôlez les Actions qui lui sont attachées, mais leurs effets s'appliquent normalement. Quand la carte contrôlée quitte le jeu, elle est rendue à son propriétaire, et non au joueur qui la contrôle. Les Monstres et Trésors rejoignent leurs propres défausses.

Détruire : Vous permet de supprimer une carte en jeu et de la placer dans la défausse appropriée.



Supplémentaire : Normalement, vous ne pouvez jouer qu'une seule Créature et une seule Action par tour. Un effet permettant de jouer une Créature ou une Action supplémentaire vous autorise à jouer une carte de plus de ce type pendant le tour où il est déclenché. L'effet Supplémentaire est optionnel, et vous n'êtes pas obligé de jouer la carte supplémentaire immédiatement, sauf si elle a été obtenue grâce à un effet Spécial ou en dehors de la phase « Jouer des cartes ». Les Monstres ne comptent pas non plus dans la limite de cartes à jouer par tour.

Force : Si un effet se réfère à la Force d'une Créature, il faut toujours considérer sa valeur modifiée (valeur inscrite dans le coin supérieur gauche de la carte + modificateurs éventuels).



Défausser : Vous permet de placer une carte qui n'est pas en jeu dans la défausse appropriée. La carte défaussée provient de votre main, à moins que cela ne soit clairement spécifié.



Sinon, le texte indique de considérer la Force de départ de la Créature.

En jeu : Désigne les cartes qui sont posées sur la table : les Bases actives et toutes les cartes posées dessus. Les cartes en main, les pioches et les défausses ne sont pas en jeu.

Déplacer : Vous permet de déplacer une carte d'une Base vers une autre. Déplacer une carte ne veut pas dire la jouer : les effets des Créatures ne sont pas activés quand vous déplacez la Créature, mais les effets Permanent, Spécial et Talent restent actifs.



Permanent : La majorité des effets s'appliquent immédiatement ou ne durent que jusqu'à la fin du tour. Les effets Permanent restent actifs tant que la carte est en jeu.



À votre tour : Pendant la phase « Jouer des cartes » de votre tour.

Propriétaire : Désigne le joueur qui joue avec le paquet dont la carte est originellement venue. Les Monstres et les Trésors n'ont pas de propriétaire.

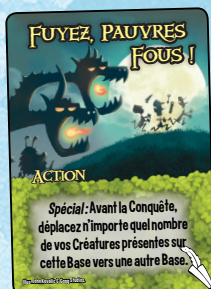
Placer : Vous permet des déplacements de cartes non autorisés par les autres termes, comme prendre une carte d'une Base pour la placer en dessous de votre pioche, ou de votre défausse vers votre main.



Jouer : Les effets des cartes ne sont activés que lorsque les cartes sont jouées : soit comme l'une des cartes jouées gratuitement lors de la phase 2 de votre tour de

jeu, soit lorsqu'un effet indique spécifiquement que vous « jouez » une carte. Un Monstre est considéré comme joué lorsqu'il est placé sur une Base arrivant en jeu. Les cartes placées, déplacées ou renvoyées ne sont pas « jouées » : leurs effets ne sont pas activés. Sauf indication contraire, les Monstres sont joués à partir de leur pioche, et toutes les autres cartes proviennent de la main des joueurs.

Renvoyer : Cela signifie que la carte retourne d'où elle vient (généralement dans la main de son propriétaire). Si une carte présente sur une Base est renvoyée, les cartes qui lui sont attachées sont défaussées. Une carte renvoyée n'est pas considérée comme « détruite » ou « défaussée ».



Spécial : La plupart des effets sont activés quand vous jouez une carte, mais un effet Spécial est déclenché à d'autres moments du jeu. Le texte sur la carte précise quand ces effets peuvent être utilisés, que la carte soit déjà en jeu, dans la main ou dans la défausse de son propriétaire (certaines cartes peuvent donc être jouées pendant le tour des autres joueurs). Si vous utilisez un effet Spécial pour jouer une carte lors de votre tour, cette carte ne compte pas comme l'une des cartes gratuites de votre tour.



Talent : L'effet indiqué sur la carte de la Créature peut être activé une fois, lors de la phase « Jouer des cartes », à chacun de vos tours de jeu.

C'est une sorte d'Action supplémentaire, que vous pouvez décider de ne pas utiliser.

Pour : Certaines cartes indiquent « Faites X pour déclencher Y » (exemple : « Défaussez autant de cartes que la Force d'une Créature pour détruire cette Créature »). Si X est contrecarré, et ce, quelle qu'en soit la raison (par exemple, vous n'avez pas assez de cartes en main), ni X ni Y ne peuvent être résolus. C'est ainsi.

Transférer : Vous permet de déplacer des cartes Action ou des marqueurs d'une Créature vers une autre. Lorsque vous ajoutez des marqueurs (pris dans la réserve) à une Créature, ou lorsque vous défaussez des marqueurs d'une de vos Créatures (pour les remettre dans la réserve), ce n'est pas un transfert.

Mort-Vivant : Il s'agit d'un Genre de Monstres affectés par certaines cartes (les Fanfarons, les Moines Tourneurs et le Chasse-Goule). Si « Mort-Vivant » n'est pas indiqué sur une carte, c'est volontaire, même si la Faction à laquelle elle appartient peut laisser penser le contraire (par exemple, les Zombies, les Fantômes et les Vampires ne sont pas concernés par ce Genre).



CLARIFICATIONS



Fais Dodo ! : Les effets Spécial joués et résolus avant cette carte ne sont pas annulés. Fonctionne aussi si vous êtes à égalité de plus grande Force totale.



Charme : Si un Monstre est contrôlé lorsqu'une Base est conquise, ses Trésors sont tout de même partagés.



Malédiction d'Inutilité : La Créature à laquelle elle est attachée a toujours une Force, mais elle n'est pas prise en compte pour la Conquête de la Base ou le gain de PV. Si c'est un Monstre, sa Force n'est plus ajoutée à la Résistance de la Base. Si vous n'avez que cette Créature sur une Base, votre Force totale est de 0, et si 0 est l'un des 3 meilleurs totaux, vous gagnez tout de même des PV.



Gardien de la Forêt : Comme les cartes sont défaussées après leur résolution, cette carte n'est donc pas mélangée dans sa poche.



Frère Recruteur : Si les deux cartes Frère Recruteur sont sur une même Base, elles sont résolues séparément et ne peuvent donc pas se sauver toutes les deux.



Fille en Fleur : Cette carte et la Créature contre laquelle elle est échangée n'ont pas de lien entre elles : lorsque l'une n'est

plus en jeu, l'autre n'est pas restituée. La Fille en Fleur ne peut pas être échangée avec un Monstre, à moins qu'il ne soit contrôlé par un joueur.



Le Tournoi : Les Monstres joués grâce à l'effet de cette Base ne sont pas joués par un joueur, mais par la Base elle-même. Ils ne déclenchent pas les effets du Trôliste, du Farfadet, etc.



À Moi ! : Vous ne pouvez pas récupérer plus d'une carte ainsi, même si la Créature en avait plusieurs. La carte est transférée même si la destruction échoue.



Zappeur Fou : L'effet se déclenche avant la Conquête de la Base sur laquelle il est, même s'il a déjà été utilisé plus tôt dans le tour.



Prêter Main-Forte : Perdre un PV n'affecte aucune carte. Des cartes comme Grosbill n'empêchent pas cette perte.



Arc-pas-net : « Monstres » n'est pas une Faction, vous ne pouvez donc pas la choisir.



Dragon de Plutonium : Les Trésors des Monstres que le Dragon détruit sont défaussés.



Pousser de la Fonte : Les joueurs ne sont pas obligés de choisir leurs propres Créatures.



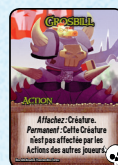
Dépouillement : Retirer des Actions n'est pas considéré comme un effet. Les cartes comme l'Orque Sinoque ne sont donc pas protégées du Dépouillement.



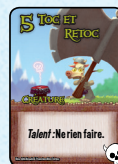
Tanière Souterraine : Vous pouvez résoudre cet effet à tout moment de votre phase « Jouer des cartes », même si vous avez déjà résolu cet effet plus tôt puis déplacé la Créature.



Tigre Monté : Malgré son nom, le Tigre Monté est une Créature à part entière, elle n'est pas jouée sur, ni avec, une autre Créature.



Grosbill : Si cette carte est jouée sur la Créature d'un autre joueur, elle la protège des Actions jouées par ce joueur.



Toc et Retoc : La plupart des Factions possèdent deux Créatures de Force 4. Toc et Retoc a une Force plus élevée, à défaut d'avoir un effet très utile.



Trôliste : Les Monstres joués grâce au Trôliste ne sont pas décomptés dans le Nombre de Monstres de la Base.



Chasse-Goule : Les Monstres Morts-Vivants « chassés » sur cette Base ne sont pas remplacés. Cette Base peut donc commencer sans aucun Monstre.

RÈGLEMENT DES CONFLITS

Il peut arriver que le texte des cartes entre en conflit avec celui des règles. Quand ils se cherchent ainsi des noises, ce sont toujours les cartes qui gagnent. C'est comme ça, elles sont ceinture noire de kung-fu.

Si le conflit oppose deux cartes, celle spécifiant que vous ne pouvez pas faire quelque chose bat systématiquement celle disant que vous pouvez le faire.

Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre de résolution.

Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu. Par exemple, vous pouvez jouer une Action permettant de détruire une Créature même s'il n'y a pas de Créature en jeu. Cela vous permet de vous débarrasser de vos cartes inutiles. Vous devez résoudre entièrement l'effet d'une carte, même si cela est mauvais pour vous. Cependant, si une carte dit que « vous pouvez » faire quelque chose, vous avez le choix de le faire ou non.

Si un effet s'applique à « n'importe quel nombre de cartes », vous pouvez choisir un, voire zéro. De même, vous pouvez jouer une carte indiquant « tous / toutes » même s'il n'y a aucune cible valide.

Si un effet vous permet de jouer des Créatures ou des Actions supplémentaires pendant la phase de Conquête d'une Base, vous devez les jouer immédiatement ou pas du tout. Vous ne pouvez pas les garder pour plus tard.

Lorsqu'une carte est placée dans une main, une pioche ou une défausse, il s'agit toujours de celles de son propriétaire (c'est-à-dire le joueur possédant la pioche de laquelle elle provient), quel que soit le joueur qui l'a jouée ou la contrôle. Exceptions : les Monstres et les Trésors rejoignent leurs défausses respectives.

Les cartes avec un effet Spécial peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour des autres joueurs, du moment que l'effet est applicable. Les défausses peuvent être consultées par tous et à tout moment.

« Une Créature » ou « Des Créatures » désignent n'importe quelles Créatures en jeu, y compris les Monstres et les Trésors, à moins que cela ne soit clairement spécifié. La Force d'une Créature qui n'est pas en jeu est égale au chiffre indiqué sur sa carte, mais une fois qu'elle est en jeu, sa Force inclut toutes les modifications l'affectant. La Force d'une Créature ne peut jamais être inférieure à zéro.

Si une carte rétablit la Résistance initiale d'une Base, elle retrouve la valeur imprimée sur la carte. La Force des Monstres et les autres effets sont ajoutés ou déduits de cette valeur.

Si un Monstre est contrôlé par un joueur, sa Force est ajoutée à la Force totale du joueur sur cette Base. Sinon, la Force du Monstre est ajoutée à la Résistance de la Base. À moins que cela ne soit clairement spécifié, les effets d'une carte prennent fin à la fin du tour ou lorsque cette carte quitte le jeu (dès que la première des deux conditions est respectée). « Vous / Votre / Vos » sur une carte Créature ou Action désigne le joueur qui contrôle la carte. Sur une Base, cela désigne tout joueur décrit, généralement le joueur actif. « Les autres joueurs » désigne tous les joueurs sauf vous.

Les Monstres et les Trésors n'appartiennent à aucun joueur ou Faction, et n'ont ni propriétaire ni main d'origine. Un Monstre n'est contrôlé par aucun joueur tant qu'un joueur n'en a pas pris le contrôle. Les Monstres ne sont pas des adversaires ni des « autres joueurs ». Par contre, chaque joueur est un « autre joueur » pour les Monstres.

Lorsque vous « consultez » une carte, vous ne devez pas la montrer aux autres joueurs. Lorsque vous « révélez » une carte, vous devez la montrer à tous les joueurs.

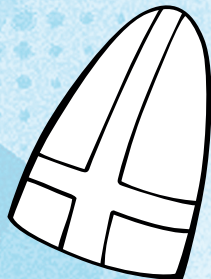


LES FACTIONS

Cette extension contient 8 Factions qui peuvent se combiner pour former 28 armées différentes. Avec les autres extensions (passées ou futures), de nouvelles Factions débarquent pour essayer de conquérir le monde et font exploser le nombre de combinaisons possibles. Mélangez et combinez les Factions afin de trouver le style de jeu qui vous convient.

Prêtres

Les Prêtres de Munchkin sont là pour répandre la bonne parole... et infliger quelques châtiments si nécessaire ! Pour vous : un chapelet de bénédictions. Pour vos adversaires : un déluge de malédictions. Le tout pour une dîme modique !



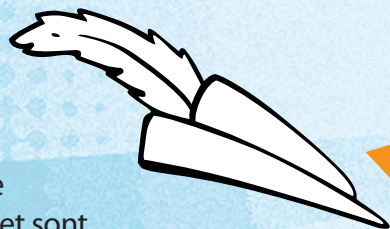
Nains

Avoir passé une grande partie de leur vie à creuser sous terre les a rendus ultrasensibles à la lumière... et en particulier au subtil éclat d'un trésor à demi enfoui ! Ils sont aussi devenus particulièrement musclés. Il ne fait donc pas bon se trouver entre un Nain de Munchkin, sa hache et un trésor rutilant.



Elfes

Les Elfes de Munchkin veulent que tout le monde vive en harmonie, et sont prêts à s'opposer à quiconque ne partage pas cette philosophie. Ils seront ravis de vous aider... et de s'aider au passage, tant qu'à faire.



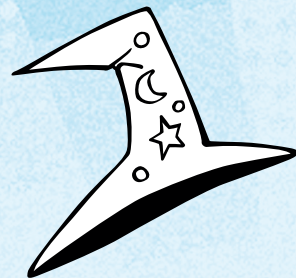
Halfelins

Pas facile de savoir si ce sont des enfants ou des Halfelins de Munchkin qui se trouvent là, à hauteur de vos genoux. Une poignante intuition dans votre cuisse ou une forte odeur de saucisse vous confirmeront que vous êtes bien en présence des Halfelins. Il en sort de partout, difficile d'y échapper !



Magiciens

Quoi de mieux que de se débarrasser de ses ennemis en faisant jaillir des éclairs lumineux du bout de ses doigts ? Invoquer quelque chose capable de le faire à votre place, évidemment ! Les Magiciens de Munchkin sont spécialistes pour détourner l'attention de leurs ennemis en faisant apparaître des monstres sur leur tête. Surprise !



Orques

Les oiseaux voyagent en groupe. Les cerfs voyagent en troupeau. Les Orques de Munchkin voyagent en horde ! Difficile de faire front face à la force accablante d'une telle meute, ou de son odeur... Non, vraiment, n'essayez même pas !

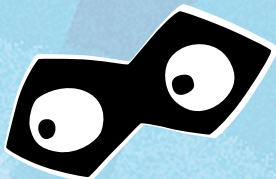


Toujours plus !

Plus d'un joueur veut jouer avec les Guerriers ? Pas de problème ! Combinez deux boîtes de cette extension pour que deux joueurs puissent jouer une même Faction. Mais n'oubliez pas : vous ne pouvez pas associer deux Factions identiques !

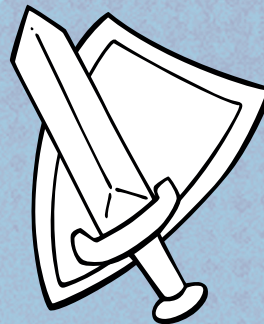
Voleurs

Ne perdez jamais de vue les Voleurs de Munchkin. Dès que vous détournerez les yeux, vous trouverez une dague plantée dans votre dos, et vos précieux trésors mis en sécurité dans une poche... autre que la vôtre.



Guerriers

Qu'ils soient originaires des plaines soufflantes ou de nobles châteaux, les braves Guerriers de Munchkin ne vivent que pour se battre. À mains nues ou à l'aide de trucs pointus, les Guerriers sont des machines à tuer... et tout particulièrement des Monstres.



CRÉDITS

Auteur : Paul Peterson

Développement : Mark Wootton

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations de la couverture : John Kovalic, Gong Studios

Design : Kalissa Fitzgerald

Rédaction : Bryan Stout

Édition : Edward Bolme

Relecture : Edward Bolme, Paul Petersen, Bryan Stout, Mark Wootton

Mise en page : Kalissa Fitzgerald

Production : Dave Lepore

Image de marque : Todd Rowland

Illustrations : John Kovalic, Gong Studios, Francisco Rico Torres

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation, relecture : IELLO

Direction des tests : Bryan Stout

Testeurs : Seth Abraham, Timothy Allen, Alexandra Allen, William Wesley Anderson, Jon Anzalone, Victoria Anzalone, Todd Archer, D.J. Atanasoff, Ben Ayap, Bruce Bangarter, Daryl Bangarter, Bryce Bangarter, Laura Bangarter, Sara Bangarter, Daniel Ben, Brian Besc, Lynda Billard, Trevor Billard, Yvonne Billard, Daniel Blount, Wyatt Bode, Sue Boucher, C.T. Bowen, Sarah Brennick, Geoffrey Briggs, Kirk Brownridge, Shawn Burk, Lana Burk, James Calleja, Alberto Campos, James Cartwright, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, Jessica Cartwright, Kannon Cater, Sacha Cauvin, Dixie Chaille de Nere, Felix Chow, Vando Clemente, Dustin Collins, Chris Dandro, Ashley Daniel, Doug Daniels, Wim Debraekeleer, Charlie Downs, Bradley Dunsford, Emily Ellis, Frank Engelking, Lisa Engelking, Andrew Escobedo, Jessica Faull, Jordan Fei, Aaron Foster, Jared Frail, Kevin Fuhr, Kyle Fuller, Jonathan Fuller, Noah Fuller,

James Gaby, Daphne Galperin, Jonathan Gamble, Scott Gurman, James Gurman, Lisa Gurman, Mackenzie Gurman, Justin Harrell, Dean Harris, Zach Haslem, David Hicks, Emily Hicks, Ethan Hicks, Doug Hilton, Javier Hinojos, Darren Humphrey, Shane Huntley, Stephanie Huntley, Kenneth Jardine, Tom Kiger, Eric Klinger, Robert Koeninger, Ryan Larochele, Calvin LeVally, Benjamin Little, Anthony Lora, Vince Lupo, Kevin Ma, Simon MacDonald, Sydney MacDonald, Joao Marcelino, Sam Martin, Jared McCready, Sean McDonald, Paloma Medina, Fernando Menendez, Aaron Mershon, Jonathan Mersino, Jonathan Morgan, Camille Nichols-Blount, Kavindra Nichols-Blount, Kenneth Osselaer, Isaac Payne, Mason Pember, Danielle Ramirez, Marvin Ramirez, Normand Richer, Simon Roadhouse, Claire Roadhouse, Noah Routhier, Caleb Routhier, David Routhier, Matthew Saille, Marcel Sanchez, Matthew Sanchez, Michael Sanchez, Nathalie Scheelk, Andy Schenkel, Amber Schulze, Kevin Seachrist, Oscar Segoviano, Wesley Sermeus, Thomas Sharoyan, Emmanuel Silva, Trent Sohnle, Josiah Stinson, Bryan Stout, Annie Stout, Emma Strawn, Kevin Stuntz, Alailima Talarou, Adam Taylor, Amy Taylor, Jeroen Tiels, Voltaire Valdellon, Eric Wadsworth, Jenny Wadsworth, Mark Wallemans, Mark Wallis, Kyle Webb, David Wetzel, Elizabeth Weymouth, Andrew Wilson, Michael Wilson, Josh Wilson, Carlos Alexandre Xavier

Machins trucs légaux

© 2015-2016 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2016 IELLO pour la version française.

IELLO. 9 av. des Érables - lot 341 - 54180 Heillecourt, France.

www.iello.info

Smash Up, Alderac Entertainment Group et toutes les marques et images afférentes sont TM et © Alderac Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.

Munchkin, les personnages de **Munchkin** et le logo Pyramide sont des marques Steve Jackson Games Incorporated, utilisées sous licence Alderac Entertainment Group, Inc. Les personnages Dork Tower sont © John Kovalic. Tous droits réservés.



PENSE-BÊTE

Mise en place

Chaque joueur choisit 2 Factions et les mélange pour former un paquet de 40 cartes. Il pioche ensuite une main de 5 cartes. Placez au centre de la table autant de Bases que de joueurs +1 (par exemple, utilisez 5 Bases pour 4 joueurs). Pour chaque Base, jouez autant de Monstres qu'indiqué par le Nombre de Monstres de la Base.

À votre tour

1. Appliquez les effets de début de tour.
2. Jouez au maximum 1 Créature et 1 Action, dans l'ordre de votre choix. Appliquez les effets des cartes au moment où vous les jouez.
3. Vérifiez s'il y a des Conquêtes : si oui, procédez au décompte des Bases concernées.
4. Piochez 2 cartes. Ne conservez que 10 cartes en main.
5. Appliquez les effets de fin de tour.

Conquête

1. Après avoir joué vos cartes, si la Force cumulée de toutes les Créatures présentes sur une Base est égale ou supérieure à la Résistance de la Base (augmentée de la Force des Monstres non contrôlés), la Base est conquise.
2. Les joueurs peuvent jouer des effets « Avant la Conquête ».
3. Le joueur totalisant la plus grande Force avec ses Créatures est le Vainqueur : il marque les points de la première place (à gauche). Le Deuxième gagne les points inscrits au centre. Le Troisième se contente des points de droite. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous les points de la place convoitée.
4. Additionnez le Nombre de Trésors indiqué sur chacun des Monstres survivants. Chacun leur tour, dans l'ordre de leur total de Force sur cette Base, les joueurs qui ont au moins une Créature sur cette Base prennent un Trésor (jusqu'à ce qu'ils soient tous attribués).

5. Résolez l'effet de la Base, défaussez-la ainsi que les Créatures et Actions qui lui sont attachées, et remplacez-la par une nouvelle.

Victoire

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 15 PV à la fin d'un tour, le joueur ayant le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur soit en tête.

Règles additionnelles

Si une carte contredit les règles, la carte l'emporte.

Si deux cartes se contredisent, celle indiquant que vous ne pouvez pas faire quelque chose l'emporte sur celle disant que vous le pouvez.

Si plusieurs effets doivent être résolus en même temps, le joueur actif en détermine l'ordre.

Vous pouvez jouer une carte même si son effet ne peut pas être résolu.

Vous devez résoudre totalement un effet même si cela est négatif pour vous. Si une carte indique que « vous pouvez » faire quelque chose, vous pouvez choisir de le faire ou non.

Si un effet s'applique à « n'importe quel nombre de cartes », vous pouvez choisir zéro. De même, vous pouvez jouer une carte indiquant « tous / toutes » même s'il n'y a aucune cible valide.

Les défausses peuvent être consultées par tous et à tout moment.

Si vous jouez avec l'extension Cthulhu Fhtagn, n'oubliez pas de décompter le malus de PV des cartes Démence à la fin de la partie. Si, après ce décompte, plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui possède le moins de cartes Démence qui l'emporte.

Les Monstres et Trésors n'ont pas de propriétaire ni de Faction. Les Monstres ne sont pas pris en main et ne sont contrôlés que si un effet permet à un joueur de le faire.

Un joueur qui détruit un Monstre gagne ses Trésors.

Les Monstres et Trésors rejoignent toujours leurs défausses respectives lorsqu'ils quittent le jeu.

