

MUNCHKIN GN

I. Objectif

Obtenir la meilleure panoplie au terme du jeu.

II. Organismes

Effectif variable en fonction du nombre de participants.

Un Maître du donjon et un organisateur par salle. Prévoir environ une salle par tranche de 5 joueurs.

III. Participants

20 à 40 joueurs.

A partir de 12 ans.

IV. Lieu

Les **salles d'épreuves** : Elle doivent être proches les unes des autres, espacées par des lieux où les participants peuvent se défier ou élaborer leurs stratégies. Elles sont aménagées en fonction des épreuves qui s'y déroulent.

Chaque salle doit être représentée par une couleur ou un symbole.

V. Durée

Environ 1h30.

VI. Matériel

Un jeton de vie par joueur.

Des cartes salles, environ le double des joueurs.

Des cartes de malédictions (6 cartes par salle, 3 rouges et 3 noires d'un jeu de carte classique).

Des cartes de trésors représentant les différents éléments de l'armure et une race :

⇒ Bottes

⇒ Plastron

⇒ Arme (épée, hache, dague, marteau...)

⇒ Bouclier

⇒ Cape

⇒ Casque

⇒ Race (Humain, Elfe, Nain, Hobbit, Gnome...)

Chacun de ses éléments d'armure ou de race a une valeur allant de +1 à +5. Pour l'ambiance du jeu, il est utile de donner des noms amusants à chaque élément (Bottes Deuradi, l'épée d'Al, Heaume Suitom...). Il faut le triple du nombre de joueurs pour chaque élément (30% de +1, 25% de +2, 20% de +3, 15% de +4, 10% de +5 environ). Ces trésors sont répartis à peu près équitablement entre chaque salle au début du jeu.

Une affiche présentant les différentes composantes de l'équipement dans le lieu de présentation du jeu.

Le matériel nécessaire aux différentes épreuves des salles.

VII. Déroulement

A. Introduction

Les joueurs sont regroupés en un lieu où le seigneur du royaume annonce qu'il va devoir nommer son nouveau champion. Pour mériter cet honneur, les prétendants devront se rendre dans le donjon afin d'y récupérer la plus belle armure possible. A l'issue de l'épreuve, celui qui obtiendra l'équipement le plus héroïque deviendra le nouveau champion.

Chaque joueur se voit alors remettre un jeton de vie et une carte salle. Les organisateurs doivent faire en sorte que chaque salle soit donnée en un nombre à peu près égal.

B. Les règles

1. Les salles

Les joueurs peuvent se rendre dans les salles par groupe de 1 à 3 participants.

Pour entrer dans une salle, il faut que l'un des joueurs dispose de la carte de la salle correspondante. Il devient alors le chef de groupe pour cette salle.

Deux groupes au maximum peuvent entrer dans une salle en même temps. Le maître de la salle commence par prendre la carte de la salle correspondante pour chaque groupe. Il oppose ensuite les deux groupes dans un défi. Le groupe perdant quitte la salle alors que le groupe vainqueur peut passer l'épreuve.

Pour passer l'épreuve, chaque membre du groupe doit présenter son jeton de vie au maître de la salle. Si ce n'est pas le cas, tout le groupe quitte la salle sans passer l'épreuve.

Chaque épreuve réussie rapporte de 1 à 4 trésors (les cartes équipement et race). Le chef de groupe doit annoncer avant de commencer l'épreuve, comment seront répartis les trésors en cas de victoire, à savoir quel sera l'ordre de répartition. Il faut bien entendu que tout le groupe se mette d'accord. Si les joueurs n'y parviennent pas, ils quittent la salle sans passer l'épreuve.

Les épreuves doivent être étudiées afin d'être difficiles pour un joueur seul, moyennes à deux et faciles à trois.

Au cours de l'épreuve, le maître de la salle est autorisé à semer la zizanie dans le groupe. Il peut ainsi proposer au joueur le moins favorisé par la répartition de lui donner quelque chose (deux trésors, un trésor du type de son choix, des cartes salle...) s'il se débrouille pour faire perdre le groupe. Il n'est pas nécessaire d'utiliser cette option au tout début du jeu mais elle devra prendre de plus en plus d'importance au cours du jeu. En fin de jeu, si de nombreux joueurs se mettent à trahir, il sera alors temps de les surprendre en ne leur donnant pas la récompense promise pour leur trahison mais une malédiction à la place... eh oui, les maîtres des salles sont aussi des monstres sans scrupules.

Si le groupe remporte l'épreuve, le maître de la salle détermine aléatoirement le nombre de trésors, par exemple en lançant

1d3+1. Les joueurs doivent alors respecter les règles de répartition qu'ils se sont fixées.

En cas d'échec, les perdants (on ne prend pas en compte un joueur qui a trahi en faisant perdre son équipe pour son profit personnel, il n'est donc pas considéré comme perdant) tirent une carte de malédiction. Ceux qui tirent une carte rouge s'en sortent sans problème. Ceux qui tirent une carte noire subissent une malédiction.

Un joueur qui subit une malédiction remet son jeton de vie au maître de la salle. Ce dernier choisit une malédiction à lui infliger. Le joueur ne pourra récupérer son jeton de vie qu'une fois qu'il aura résolu ce que la malédiction exige.

Tous les joueurs quittent alors la salle.

Note : Les épreuves des salles doivent être assez courtes de façon à ce qu'il n'y ait pas d'attentes longues devant les salles. Les maîtres de salle sont autorisés à adapter la difficulté de leur épreuve au cours du jeu. Les trésors les plus forts ne doivent pas être donnés en début de jeu. On peut se limiter aux +1 et +2 en début de jeu puis ajouter petit à petit les +3, +4 et +5.

2. En dehors des salles

Quand ils ne sont pas dans les salles, les joueurs peuvent accomplir les actions suivantes :

⇒ Aller à la recherche du seigneur (ou de son bouffon s'il y a assez d'organiseurs) qui se balade dans le jeu et propose de courtes épreuves. En cas de réussite, il remet une carte salle de façon aléatoire ou choisie s'il estime que le joueur a particulièrement bien réussi l'épreuve. Cela peut aussi lui permettre d'envoyer des joueurs dans une salle où il n'y a personne, faute de carte. Il peut aussi reprendre des trésors devenus sans intérêt contre des cartes salle. Enfin, il doit faire le tour des salles pour récupérer les cartes salle qui s'y trouvent et redonner les trésors récupérés.

⇒ Chercher un moyen de lever une malédiction afin de récupérer son jeton de vie.

⇒ Faire des échanges de cartes salles ou trésors.

⇒ Constituer une équipe et se mettre d'accord sur la répartition des trésors afin de gagner du temps dans la salle.

⇒ Se défier : Un joueur peut en défier un autre qui est libre d'accepter ou de refuser. Si le défi est accepté, les deux joueurs se mettent d'accord sur le type de l'épreuve et sur le type et le nombre de cartes qu'ils souhaitent miser. Le vainqueur remporte toutes les cartes.

3. Exemples d'épreuves

Jeu de hasard (dés, cartes...).

Faire faire un parcours défini à des cailloux avec une brosse à dents.

Tangram.

Jeu d'équilibre (Jenga).

Jeu de paris et d'enchère.

Jeu d'adresse (chamboulou).

Parcours à effectuer (course de vêtements).

Origami.

Jeu de mémoire (memory).

4. Exemples de malédictions

Donner un objet au hasard, au choix ou défini par le maître de salle.

Rester prisonnier de la salle pendant 5 minutes.

Revenir avec une personne ayant une caractéristique particulière (par exemple une fille à lunettes) en s'assurant qu'il y a bien plusieurs personnes dans le jeu qui correspondent au critère demandé.

Raconter une blague sur un thème donné.

Chanter une chanson.

Faire une chorégraphie.

Répéter une phrase difficile sans erreurs (un chasseur sachant chasser...).

Inverser ses chaussures.

Ramener un objet improbable ou particulier.

Réciter l'alphabet à l'envers.

Faire le tour de la salle à cloche pied.

Résoudre une énigme, une charade, une anagramme.

Aller chercher une information dans le donjon (un nom sur une affiche...)

Faire un bisou à l'organisateur.

Imiter un animal.

Note : Le but des malédictions est d'amener les équipes à se séparer, le temps que les malédictions soient résolues. Elles ont aussi et surtout pour objectif d'être amusantes et loufoques. En aucun cas, une malédiction ne doit mettre un joueur dans une situation où il ne se sentirait pas à son aise (PJC). De plus, les malédictions doivent pouvoir être rapidement levées (pas plus de 5 minutes). Si le joueur rencontre trop de difficulté, pour la résoudre, le maître de salle doit lui en donner une autre plus facile.

5. Exemples de défi

Je te tiens par la barbichette.

Chi fu mi (aussi appelé pour l'occasion Hachis Fourmi).

Bataille de pouces.

Bataille de paumes.

Duel d'insultes.

Shababada.

VIII. Conclusion

Au terme du jeu, les joueurs sont répartis à peu près équitablement dans chaque salle.

Chaque maître de salle demande à chaque joueur de lui présenter son équipement final, note le score total du joueur et récupère ses cartes trésor. **Attention, un même joueur ne peut avoir qu'un seul équipement de chaque type !**

Tous les joueurs sont rassemblés dans le lieu de départ. Pendant que le seigneur fait un petit discours ou propose une chanson, les autres organisateurs se réunissent rapidement pour savoir quel joueur a obtenu le plus haut score.

Le joueur vainqueur est appelé pour siéger en tant que champion aux côtés du seigneur.

IX. Variantes

Si l'effectif est important, au lieu de nommer un seul champion, le seigneur peut vouloir se constituer un ordre de chevalerie dont le nombre peut représenter de 10 à 20 % de l'effectif des joueurs. Ce sont bien entendu ceux qui ont obtenus le plus haut score qui sont nommés.

Il peut y avoir des cartes spéciales rares :

⇒ Des objets donnant des bonus supplémentaires s'ils sont associés à d'autres, par exemple une hache +6 si le joueur est de race naine.

⇒ Un élément supplémentaire d'armure comme un anneau +1.

⇒ Des objets très forts mais donnant une restriction, par exemple une épée à deux mains +8 mais n'autorisant pas de porter un bouclier.