



MUNCHKINTM MORDE!

CREATO DA STEVE JACKSON
ILLUSTRATO DA JOHN KOVALIC

Con la collaborazione di: Monica Stephens

Design e produzione: Wayne Barrett, Justin De Witt, and Alex Fernandez

Playtesting: Michelle Barrett, Moe and Paul Chapman, JHG Hendriks, Andrew Hackard, Jennifer e Tobias Loehr, Chris Rentz,

Giles Schildt, Mark Schmidt, Mia Sherman, Loren Wiseman, Erik Zane.

Grazie per le orribili idee a Moe e Paul Chapman, Douglas Cole, Steven Ehrbar, Mark R. Ford, Andrew Hackard, Josh Jeffries, e Fade Manley.

Munchkin Bites, Munchkin, Munchkin Fu, Star Munchkin, e la piramide che tutto vede sono marchi registrati o marchi della Steve Jackson Games Incorporated.

Copyright © 2001-2004 della Steve Jackson Games Incorporated. I personaggi di *Dork Tower* appaiono per gentile concessione di John Kovalic. Versione delle regole 1.0 (Ottobre 2004).

Traduzione ed editing: Roberto Petrillo - Art director: Juri Guidi - Impaginazione e grafica: Luca Veronesi - Si ringraziano: Zappus, Piero Santovito, Simone Tampieri

I MUNCHKIN SONO DIVENTATI TENEBROSI...

...e ora si aggirano nelle sale di una orribile casa stregata. Sono diventati vampiri, licantropi, e arroganti changeling fatati... ma, come sempre, uccidono i mostri e prendono la loro roba. Solo che adesso hanno il nero sotto gli occhi e Poteri fichissimi.

Munchkin Morde! è basato sull'originale gioco di *Munchkin* e può essere combinato con esso, ma anche con *Star Munchkin* e *Munchkin Fu* (guarda in fondo alle regole).

Il gioco comprende 168 carte e queste regole. È necessario avere un dado da 6 per giocare.

COME INIZIARE

Si può giocare da 3 a 6 giocatori (se stai facendo uso di molteplici mazzi, possono giocare anche più persone, ma il gioco risulterà più lento). Avrai bisogno anche di 10 segnalini (monete, fiches, qualsiasi cosa, oppure un accessorio capace di contare fino a 10) per ogni giocatore.

Dividi il mazzo nelle carte Porta (quelle che sul retro presentano la porta) e in quelle Tesoro (quelle che sul retro presentano la pila di tesori); mescola entrambi i mazzi, dai 2 carte da ognuno dei due mazzi a ogni giocatore.

GESTIONE DELLE CARTE

Tieni una pila degli scarti separata per ogni mazzo, con le carte a faccia in su; quando un mazzo termina, rimescola la sua pila degli scarti. Se un mazzo dovesse terminare senza che ci siano carte scartate nessuno può più pescare carte di quel tipo!

La tua mano: le carte nella tua mano non sono in gioco, non ti possono essere d'aiuto e non ti possono essere sottratte via tranne che da carte che agiscono specificatamente sulla "tua mano" invece che sugli oggetti di cui sei equipaggiato. Alla fine del tuo turno non puoi avere più di 5 carte in mano.

Oggetti equipaggiati: le carte tesoro possono essere giocate scoperte per renderle "oggetti equipaggiati". Vedi **Oggetti**, più avanti.

Quando si possono giocare le carte: ogni tipo di carta può essere giocata soltanto in un momento specifico (vedi oltre).

Le tue carte in gioco non possono essere riprese in mano, devono essere scartate o scambiate se vuoi liberartene.

Come praticamente ogni altra frase in queste regole, ciò che è appena stato detto potrebbe essere smentito da un potere speciale garantito dalle carte.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Tutti iniziano come umani di 1° Livello, senza Poteri e senza Razza (pensavi ci fossimo stufati di tale meschinità?!?!?).

Guarda le tue quattro carte iniziali: se hai carte **Razza** (**Vampiro**, **Licantropo**, o **Changeling**) o qualunque Potere di Rango I, puoi (se lo desideri) giocare una per tipo mettendotela scoperta di fronte. Se hai una carta che ti permette di avere più di una Razza, metti anche quella in gioco. E se hai carte **Oggetto** o **Lacchè**, puoi giocare anche quelle. Se hai dubbi sul giocare una carta o meno, puoi leggere oltre, oppure andare dritto per la tua strada e fregartene.

INIZIARE E CONCLUDERE IL GIOCO

Si decide chi inizia mettendosi d'accordo in qualunque modo possibile (eheheh...).

Il gioco procede a turni, ognuno dei quali è composto da fasi diverse (vedi oltre). Quando il primo giocatore ha terminato il proprio turno tocca al giocatore alla sua sinistra, e così via.

Il primo che raggiunge il 10° livello vince... ma sei *obbligato* a raggiungere il suddetto livello uccidendo un mostro; se due giocatori uccidono insieme un mostro e raggiungono il decimo livello nello stesso momento, vincono entrambi.

FASI DI GIOCO

(1) **Aprire la porta:** pesca una carta dal mazzo delle Porte e mostrala a tutti: se si tratta di un mostro devi combatterlo, vedi **Combattimento**. Risolvi il combattimento prima di continuare: se lo uccidi, avanzi di un livello (oppure, per i mostri più potenti, di due livelli, come specificato sulla carta).

Se la carta è una trappola o maledizione, vedi **Trappole e Maledizioni**, oltre, applica immediatamente i suoi effetti (se possibile) e poi scartala.

Se peschi una carta di tipo diverso puoi prenderla in mano oppure giocarla immediatamente.

(2) **Cercar guai:** se NON hai incontrato alcun mostro quando hai aperto la prima porta, hai ora l'opzione di giocare un mostro (se ne hai uno) *dalla tua mano* e combatterlo, come descritto in precedenza. Non giocare un mostro che non puoi affrontare, a meno che tu non sia certissimo di poter ricevere aiuto da qualcuno!

(3) **Svuotare la stanza:** se hai ucciso un mostro, prendi il numero di Tesori indicati sulla carta del mostro: pescali coperti se hai ucciso il mostro da solo oppure mostrali a tutti se hai avuto l'aiuto di qualcuno.

Se hai incontrato un mostro ma sei scappato via, non puoi svuotare la stanza.

Se non hai incontrato nemmeno un mostro, o ne hai incontrato uno che ti era amichevole, dai un'occhiata alla stanza vuota... pesca una seconda carta dal mazzo delle **Porte**, *coperta*, e prendila in mano.

(4) **Carità:** Se hai più di cinque carte, dai le carte in eccesso al giocatore col livello inferiore tra quelli presenti al tavolo. Se i giocatori col livello più basso sono più di uno dividi equamente le carte tra loro, ma decidi tu a chi assegnare le eventuali carte in più. Se TU sei il giocatore con il livello più basso, da solo o alla pari con uno o più altri giocatori, scarta le carte in eccesso.

Ora tocca al giocatore successivo.

COMBATTIMENTO

Per combattere contro un mostro, confronta il Livello indicato in alto sulla sua carta col tuo più eventuali bonus derivanti dagli oggetti equipaggiati, Poteri o Lacchè, ecc.: se il tuo totale è maggiore di quello del mostro, lo uccidi. Alcune carte mostro hanno poteri speciali che possono influenzare il combattimento, per esempio un bonus nei confronti di una specifica razza: fai in modo di prenderli in considerazione prima di dichiarare concluso il combattimento.

Hai anche la possibilità di giocare carte a uso singolo *dalla tua mano* durante il combattimento, come ad esempio le Lacrime di Vergine o la Polvere di Fate. Le carte sono a uso singolo se è segnalato su di esse o se concedono l'aumento di un livello. Non si possono scambiare carte durante il combattimento.

Se altri mostri (come ad esempio un Mostro Errante o un Pipistrello) si uniscono al combattimento, devi superare la somma dei loro livelli per poter vincere. Se hai le carte adatte in mano puoi eliminare uno dei mostri dal combattimento per poi combattere contro i restanti normalmente, ma non puoi scegliere di combatterne uno e di fuggire dagli altri; se riesci ad eliminarne uno grazie a una carta ma scegli poi di fuggire dagli altri non guadagni alcun tesoro.

Se uccidi in qualche modo un mostro, avanzi automaticamente di un livello (due livelli nel caso di mostri particolarmente pericolosi): se stavi combattendo contro più carte mostro (vedi oltre **Interferire nel combattimento**) avanzi di un livello per ogni mostro ucciso! Ma, se sconfiggi un mostro senza ucciderlo, non avanzi MAI di livello.

Scarta le carte mostro affrontate e pesca il tesoro (vedi oltre). Ma Nota Bene: qualcuno può giocarti contro carte ostili, o utilizzare un potere speciale, proprio nel momento in cui pensi di aver vinto; dopo aver ucciso un mostro devi attendere un ragionevole lasso di tempo, circa 2.6 secondi, perché ognuno possa dire la sua, dopodiché il mostro sarà definitivamente morto e tu potrai avanzare di livello e ricevere il tesoro, anche se gli altri hanno ancora diritto a piagnucolare o a lamentarsi.

Se non riesci a sconfiggere il mostro hai solo due possibilità: chiedere aiuto o fuggire via.

CHIEDERE AIUTO

Puoi chiedere a qualsiasi altro giocatore di aiutarti: se si rifiuta puoi chiedere a un giocatore diverso e così via fino a che non hai ricevuto il rifiuto di ognuno oppure qualcuno non accetta di aiutarti; puoi essere aiutato soltanto da un giocatore per volta. Puoi corrompere qualcuno per ottenere il suo aiuto; se proprio vogliamo essere sinceri, questo è spesso l'unico metodo per ottenerlo, a meno che non ci siano Licantropi in giro (ottengono un beneficio automatico se ti aiutano). Per ottenere aiuto puoi offrire uno o più degli oggetti con i quali sei equipaggiato o un qualsiasi numero di carte Tesoro possedute dal mostro: se offri una parte del tesoro del mostro devi prima accordarti col tuo alleato su chi abbia la prima scelta o su altre simili condizioni.

Quando qualcuno ti aiuta, aggiungi il suo Livello e i suoi Bonus ai tuoi.

Le abilità speciali o le vulnerabilità del mostro si applicano anche al tuo alleato, e viceversa, quindi, se tu non sei un Changeling, ma un Changeling ti aiuta, la Banshee sarà a -4 contro di te, ma se stai affrontando il Raggo di Sole e sei aiutato da un Vampiro, il livello del tuo nemico sarà aumentato di 4 (a meno che anche tu non sia un Vampiro e che il livello del mostro non sia quindi già stato aumentato).

Se qualcuno riesce ad aiutarti con successo il mostro è sconfitto e ucciso: scartalo, pesca il suo tesoro (vedi oltre), e segui le altre istruzioni speciali eventualmente presenti

sulla carta mostro. Tu avanzi di un livello per ogni mostro ucciso mentre il tuo alleato non avanza.

Se nessuno viene in tuo aiuto... oppure se qualcuno tenta di aiutarti e i tuoi compagni del gruppo ti danneggiano oppure aiutano il mostro così che anche in due non riuscite a sconfiggerlo... dovete fuggire.

FUGA

Se fuggi non ricevi livelli o tesori e non puoi neppure svuotare la stanza (cioè pescare una carta Porta coperta). In più non è proprio così sicuro che tu riesca sempre a fuggire...

Tira un dado, riesci a fuggire soltanto con un 5 o più; alcuni Poteri e oggetti rendono la fuga più semplice, ma alcuni mostri sono molto veloci e danno penalità al tuo lancio del dado.

Se riesci a fuggire, scarta il mostro; non ricevi alcun tesoro e non ci sono solitamente altri effetti spiacevoli... ma leggi prima la carta: alcuni mostri riescono a farti del male anche se sei riuscito a sfuggirgli!

Se il mostro ti prende, ti fa Brutte Cose, come descritto sulla sua carta: le Brutte Cose possono variare dal perdere un oggetto, al perdere uno o più livelli, alla Morte.

Se stai fuggendo da più di un mostro, devi tirare separatamente per ognuno di essi nell'ordine che preferisci, e soffrire Brutte Cose da tutti quelli che ti raggiungono.

Se due giocatori sono alleati e non riescono comunque a uccidere il mostro o i mostri, devono fuggire *entrambi*, tirando i dadi separatamente; il mostro PUÒ comunque raggiungerli entrambi.

MORTE

Se *muori* perdi tutta la tua roba, mantenendo soltanto la tua razza/e, Potere/i e il livello: il tuo nuovo personaggio sarà comunque uguale a vedersi a quello vecchio.

Saccheggio del cadavere: Mostra la tua mano di fianco alle carte che hai in gioco: iniziando da quello col livello *maggiore*, ogni giocatore sceglie una carta... in caso di parità si tira un dado. Se il tuo cadavere esaurisce le carte possedute, peccato, qualcuno non ne riceverà nessuna. Dopo che ogni giocatore ha scelto una carta, le altre vengono scartate.

Il tuo nuovo personaggio appare immediatamente e può anche aiutare gli altri in combattimento nel prossimo turno... ma non ha carte.

Nel tuo turno successivo inizia pescando due carte coperte *da ogni mazzo* e giocando ogni Razza, Potere o Oggetto desideri, esattamente come avviene all'inizio della partita.

TESORO

Quando uccidi un mostro, arraffi il suo tesoro. Ogni mostro ha un numero Tesoro indicato in basso sulla sua carta: pesca quel numero di carte Tesoro. Le carte Tesoro possono essere pescate coperte nel caso tu sia riuscito a uccidere il mostro da solo mentre nel caso qualcuno ti abbia aiutato, tali carte vanno mostrate a tutto il gruppo.

Le carte Tesoro possono essere giocate nel momento in cui vengono trovate: puoi equipaggiare gli Oggetti ponendoli di fronte a te, mentre le carte "Avanzi di Livello" possono essere usate istantaneamente.

CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio è fondamentalmente un insieme di armi, armatura e gadget con tre caratteristiche: Livello, Razza e Potere. Puoi così descrivere il tuo personaggio come "un Vampiro di nono livello con Celerità e Ascendente, una Trousse Oscura e un'Ascia della Contrizione".

Il sesso iniziale del personaggio è uguale a quello del giocatore.

Livello: rappresenta la misura di quanto sia sveglio e tosto il tuo personaggio (anche i Mostri hanno un livello): tieni traccia del livello raggiunto usando i segnalini, il punteggio del Livello va da 1 a 10 e varia per tutto il corso della partita.

Avanzi di un livello quando uccidi un mostro o in seguito all'utilizzo di una carta che ti autorizza a farlo; puoi anche vendere Oggetti per comprare livelli (vedi **Oggetti**).

Puoi anche perdere livelli in seguito all'effetto di una carta, ma comunque sia il tuo livello non può mai essere inferiore a 1. Il tuo livello *effettivo* di combattimento può comunque essere negativo se subisci un numero sufficiente di cose a tuo sfavore.

Razza: i personaggi possono essere Vampiri, Licantropi o Changeling con le carte appropriate, ma se non hai carte Razza davanti, sei solo un povero umano.

Gli umani non hanno abilità speciali mentre ogni altra razza ha diverse abilità o penalità proprie (indicate sulla carta): ottieni le abilità di una razza nel momento in cui giochi la carta in questione e le perdi quando la scarti.

Puoi scartare una carta razza in qualsiasi momento, persino in combattimento:



"Non voglio più essere un Vampiro". Quando scarti una carta Razza torni a essere umano.

Non puoi appartenere a più di una razza contemporaneamente a meno che non giochi la carta Mezzosangue.

Potere: ci sono 19 di queste mistiche abilità (e 21 carte, perchè Celeritezza e Rodomontata vengono entrambe ripetute). Se ne ottengono i vantaggi non appena le poni di fronte a te, e si perdono se la carta viene persa o scartata.

Alcune sono limitate in quanto alcune Razze possono o non possono averle, nello stesso modo in cui accade per gli Oggetti.

Ogni Potere può essere di Rango 1, 2 o 3. Puoi avere un numero qualunque di Poteri fino a quando il loro totale non supera il tuo Livello.

I Poteri vengono trattati come le Razze: non puoi scambiarli con altri giocatori, ma puoi giocarli in qualunque momento sia permesso. Non puoi usare Poteri che non sia corretto utilizzare, ma puoi scartarli in qualunque momento e rimpiazzarli con quelli che hai in mano.

Se il tuo Livello scende al di sotto del numero totale dei tuoi poteri, dovrai scartarne fino a quando il loro totale non sia pari o inferiore al tuo Livello.

(Eccezione: un Changeling mantiene tutti i suoi Poteri anche se il suo Livello scende. Per esempio, supponiamo che tu sia di Livello 7 e un totale di Rango 7 in Poteri. Se il tuo Livello scende di 1, potrai tenere tutti i Poteri. Ma se accade qualcosa che elimina uno dei tuoi Poteri, NON potrai ottenerlo nuovamente fino a quando non sarai tornato al 7° Livello).

Poteri doppi non forniscono effetti aggiuntivi.

Quando muori, mantieni tutti i Poteri che avevi in gioco, così come la tua Razza e Classe.

Alcuni Poteri hanno nomi oscuri e contorti, e questo è solo per far vedere quanto misteriosi ed intellettuali noi siamo. Se giochi a questo gioco, e ti vesti parecchio di nero, anche tu sarai misterioso ed intellettuale.

Alcuni Poteri richiedono di scartare un certo numero di carte: puoi scartare qualunque tua carta, in gioco o in mano, per fare uso di un Potere. Nota che se NON hai carte in mano, non puoi "scartare l'intera mano".

OGGETTI

Ogni carta Oggetto ha un nome, un potere, una dimensione e un valore in pezzi d'oro.

Una carta Oggetto tenuta in mano non viene considerata fino a che non viene giocata: in quel momento essa viene "equipaggiata". Puoi equipaggiarti con qualsiasi numero di Oggetti Piccoli, ma soltanto con un Oggetto Grande (tutti gli oggetti non indicati come Grandi sono considerati Piccoli).

Alcuni Oggetti hanno speciali restrizioni, ad esempio la Bara può essere utilizzata solo dai Vampiri e il suo Bonus conta solamente per coloro che sono in quel momento, dei Vampiri.

Similmente, ognuno può utilizzare soltanto un copricapo, un'armatura, un paio di calzature, e due oggetti "a una mano" oppure un oggetto "a due mani", a meno che tu non abbia una carta o un'abilità che ti permetta di portarne di più, oppure puoi barare e sperare che gli altri giocatori non ti becchino. Se sei equipaggiato con due elmi, per esempio, soltanto uno di questi può esserti d'aiuto per volta.

Dovresti indicare gli oggetti che non stai utilizzando, o altri extra che non indossi, girando la carta orizzontale. NON puoi cambiare copricapo (per esempio) durante un combattimento o un tentativo di fuga.

Vendere gli oggetti: durante il tuo turno, puoi vendere oggetti per un valore di 1000 pezzi d'oro e avanzare immediatamente di un livello; se per esempio vendi oggetti per un valore di 1100 pezzi, non ricevi il resto, ma se riesci a totalizzarne un valore di 2000 puoi avanzare di due livelli in una volta, e così via. Puoi vendere in questa maniera sia oggetti con cui sei equipaggiato sia oggetti che tieni in mano.

Non puoi vendere, scambiare o rubare oggetti DURANTE un combattimento: una volta che viene scoperta una carta mostro devi concludere il combattimento usando soltanto l'equipaggiamento di cui disponi.

QUANDO GIOCARE LE CARTE

Le indicazioni sulle carte hanno sempre la precedenza sulle regole generali del gioco. Ad ogni modo, nessuna carta può portare un giocatore o un mostro a Livello 0 o inferiore, e nessun giocatore può raggiungere il Livello 10 a meno che non uccida un mostro.

MOSTRI

Se pescati e mostrati pubblicamente durante la fase "Aprire la porta" vengono affrontati immediatamente dal personaggio di turno.

Se ricevuti in altre maniere possono essere giocati durante la fase "Cercar guai" o giocati su di un altro giocatore insieme alla carta Mostro Errante.

Per ragioni di regolamento, ogni carta Mostro rappresenta un mostro singolo, anche se il nome sulla carta è plurale.

POTENZIAMENTI PER MOSTRI

"Corrotto", "Velenoso", "Non morto" e "Orribile, Pregno del Male, Eppure Commiserabile" alzano il livello del mostro (mentre "Puccettoso" ne riduce il livello); "Gemello Malvagio" duplica un mostro che si trova già sul tavolo; "Mostro Errante" porta in campo un altro mostro che si unisce alla battaglia: queste carte possono essere giocate durante qualsiasi combattimento.

Tutti i potenziamenti si sommano e tutto quello che innalza il livello di un mostro ha effetto anche sul livello del suo compagno... se Corrotto, Velenoso e Gemello Malvagio vengono giocati assieme, *in qualsiasi ordine*, ti ritrovi davanti a un corrotto e velenoso mostro insieme al suo corrotto e velenoso gemello malvagio. Al contrario, se ci sono due mostri diversi già in gioco grazie all'utilizzo di una carta Mostro Errante, il giocatore che gioca il potenziamento deve scegliere a quale dei due esso si applichi.



GIOCARE I TESORI

La maggior parte delle carte Tesoro rappresentano Oggetti: questi possono essere giocati nel momento in cui vengono ricevuti oppure in qualunque momento durante il proprio turno.

Alcune carte Tesoro sono "speciali", come "Avanzi di Livello". Puoi farne uso in qualsiasi momento, a meno che la carta non dica altrimenti. Segui le sue istruzioni e poi scartala.

USARE I TESORI

Qualsiasi carta a uso singolo ("Uso singolo.") può essere giocata durante un combattimento, che sia tenuta in mano oppure che sia già equipaggiata e presente sul tavolo.

Gli altri oggetti non possono essere utilizzati a meno che non siano già in gioco: se è il tuo turno puoi giocarli e utilizzarli immediatamente. Se stai aiutando qualcuno, o combattendo per qualche ragione al di fuori del tuo turno, non puoi giocare nuovi oggetti dalla tua mano.

TRAPPOLE E MALEDIZIONI

Le Trappole e le Maledizioni funzionano esattamente allo stesso modo: se pescate scoperte, durante la fase "Aprire la porta", le Trappole e Maledizioni hanno effetto sulla persona che le ha pescate.

Se pescate coperte, o ricevute in qualche altra maniera, possono essere giocate su QUALUNQUE giocatore in QUALUNQUE momento. Ridurre di colpo le abilità di qualcuno nel momento in cui pensa di riuscire ad uccidere un mostro può essere molto divertente.

Una maledizione affligge la sua vittima immediatamente (se possibile), dopodichè viene scartata. *Eccezioni:* se una carta mostra una penalità "nel tuo prossimo combattimento" e non sei in combattimento quando la ricevi, tieni la carta fino al tuo prossimo combattimento per porla in gioco.

Se una trappola o maledizione può affliggere più di un oggetto, la vittima sceglie l'oggetto perduto o modificato.

Se una trappola o maledizione affligge qualcosa che non possiedi, ignorala: ad esempio, se peschi "Maledizione: Perdi il tuo Copricapo" e non hai un copricapo, non succede nulla, e la maledizione viene scartata.

RAZZE E POTERI

Queste carte possono venire giocate nel momento in cui vengono ricevute oppure in qualsiasi momento durante il proprio turno, sebbene ogni restrizione sul numero di Razze (solo una, a meno di non essere dei Mezzosangue) e Poteri debba essere seguita.

MEZZOSANGUE

Queste carte ti permettono di avere due razze contemporaneamente.



Puoi giocare Mezzosangue ogni volta che hai una razza già in gioco: ora sei per metà di quella razza e per metà umano, hai tutti i vantaggi di quella razza e *nessuno* svantaggio (ad esempio, le creature che hanno un bonus contro di quella razza non ricevono bonus contro di te). Puoi aggiungere una seconda razza subito o più avanti durante il corso della partita, almeno fino a che continui ad avere in gioco la carta Mezzosangue, potendo diventare così, per esempio, metà Vampiro e metà Licantropo, con i vantaggi e gli svantaggi di entrambi. Perdi la carta Mezzosangue nel momento in cui ti trovi senza nessuna carta razza in gioco.

LACCHÈ

Se peschi un Lacchè, coperto o scoperto, puoi giocarlo immediatamente o più avanti nel gioco. Puoi anche giocarlo durante un combattimento, ma ricorda che puoi avere sempre e solo un Lacchè in gioco. I Lacchè non possono essere scambiati... non sono "oggetti".

Un Lacchè può sacrificarsi per te. Se perdi un combattimento, invece di tirare un dado per fuggire, puoi scartare il Lacchè. In questo modo scappi automaticamente da tutti i mostri in combattimento, anche se la carta del mostro dice che la fuga è impossibile. Se qualcuno ti stava aiutando a combattere, sarai TU a decidere se anche questa persona potrà scappare automaticamente o se dovrà tirare un dado per la fuga.

ALTRA ROBA DA MUNCHKIN

Ci sono occasioni in cui può essere utile giocarsi sopra una Trappola, Maledizione o un Mostro, oppure "aiutare" un altro giocatore in un modo che gli faccia perdere il tesoro. Tutto questo è molto da munchkin. Fallo!

SCAMBI

Puoi scambiare Oggetti (ma non carte di tipo differente) con altri giocatori: puoi scambiare soltanto oggetti presenti sul tavolo, non dalla tua mano; puoi fare scambi in qualsiasi momento tranne che quanto ti trovi in combattimento (per dirla tutta, il momento migliore per effettuare uno scambio è al di fuori del tuo turno). Qualsiasi oggetto venga ricevuto attraverso uno scambio deve essere messo sul tavolo: non puoi venderlo fino a che non è il tuo turno.

Puoi anche donare oggetti senza chiedere nulla in cambio, per corrompere gli altri giocatori, "Ti darò il mio Completino Sadofreudiano se non aiuterai Rob contro il Dizionario dei Sinonimi!!".

Puoi anche mostrare la tua intera mano agli altri giocatori, come se noi potessimo impedirti di farlo...

INTERFERIRE NEL COMBATTIMENTO

Puoi interferire nel combattimento degli altri in vari modi:

Utilizzare una carta a uso singolo. Se hai della Polvere di Fate, ad esempio, puoi aiutare qualcuno utilizzandola contro il suo nemico. Naturalmente, puoi anche "accidentalmente" colpire il tuo compagno con la polvere, facendo sì che essa funzioni *contro* di lui.

Giocare una carta per potenziare un mostro. Vedi *Potenziamenti per Mostri*. Puoi usarle durante il tuo combattimento oppure durante il combattimento di qualcun altro.

Giocare un mostro errante. Questa carta fa intervenire un mostro che hai in mano nel combattimento.

Intrappolare o Maledire il personaggio, se hai una carta Trappola o Maledizione.

PIPISTRELLI

Questo posto è pieno di pipistrelli (*tutte* le bestiole con ali membranose e che finiscono con "strello/i/a"), e quando ne vedi uno, vuol dire che ce ne sono altri vicini. Quando appare un pipistrello qualunque giocatore può metterne in gioco un altro per aiutarlo.

Gioco Veloce

Vuoi che il gioco sia ancora più veloce? Se davvero lo vuoi, ogni giocatore inizia con *quattro* carte in mano, e ne riceverà solo quattro da ogni mazzo al ritorno dalla morte.

Ogni volta che una carta Razza, Mezzosangue o Potere si trova in cima alla pila degli scarti, qualunque giocatore può scartare una carta "Avanzi di Livello" per ottenerla. Se più giocatori la vogliono, ognuno tira un dado: il vincitore la riceve, il perdente mantiene la sua carta in mano.

UNA NOTA MUNCHKINESCA SUL POTERE DEI VAMPIRI



Puoi arrivare al 10° Livello solo uccidendo qualcosa, e non puoi rubare un Livello perchè tanto non potresti usarlo. Quindi, un giocatore al 9° Livello non può rubare Livelli. Il che significa che un Vampiro di 9° Livello non può usare tutto il suo potere per danneggiare un altro giocatore. Che peccato, eh?

CONTRADDIZIONI SULLE REGOLE O DISPUTE

Quando una carta va contro le regole generali, segui la carta: tutte le altre dispute vanno trattate attraverso litigi rumorosi tra i giocatori, con il padrone del gioco che deve avere l'ultima parola.

COMBINARE QUESTO GIOCO CON MUNCHKIN, MUNCHKIN FU, E/O STAR MUNCHKIN

Perchè no? Fate! Il vostro Ninja-Chierico Vampirico Transmutato e il vostro Mago Fu Drago MezzoLicantropo MezzoFelino con Celeritezza potranno affrontare le catacombe di... oohh, stà un po' zitto e dai le carte!

Mescolate tutte le carte Tesoro assieme. Mescolate le carte Porta, Dungeon, Stazione e Vicolo assieme e trattatele come fossero dello stesso genere: ogni riferimento ad una di queste vale anche per le altre. Ma perchè non sono state chiamate tutte "Porte", tanto per dirne una? Impara l'arte e mettila da parte.

Usate le regole del Gioco Veloce, qui sopra. E ad ogni modo, non mancate di metterci dentro anche *Munchkin Mix* se lo avete!

Le Trappole e le Maledizioni vengono trattate come se fossero lo stesso tipo di carta. Ogni riferimento alle Trappole intende anche le Maledizioni e viceversa.

Tutti i personaggi possono avere Razze, Classi, Poteri e Stili!

Lacchè, Seguaci, Compagni e altri appartengono tutti alla stessa categoria di servitori sacrificabili, e ogni carta che ne colpisce uno li colpisce tutti.

Qualunque carta di *Munchkin Morde!* descritta come "demone" è +5 contro i Chierici di *Munchkin*.

Gli Oggetti Grandi (di *Munchkin Morde!*) e gli Oggetti Complessi (di *Star Munchkin*) NON sono la stessa cosa, e si applicano normalmente ad essi le regole di entrambi i giochi. Personaggi normali possono portare solo un oggetto Grande e usare solo un oggetto Complesso.

