

almeno il valore di 1000 Pezzi d'Oro), altrimenti dovrai darli al giocatore/i di Livello più basso che possa portarli! Se dopo tutto questo ti rimangono ancora Oggetti Grandi in eccesso, devi scartarli.

Tutti possono portare qualunque Oggetto, ma alcuni oggetti hanno restrizioni al proprio uso: ad esempio, la **Ammazza che Mazza** può essere utilizzata soltanto da un Chierico, quindi il suo bonus conta soltanto per qualcuno che sia un Chierico in quel momento.

Puoi inoltre usare soltanto un Copricapo, un'Armatura, una Calzatura, due Oggetti "a una mano" (oppure un Oggetto "a due mani"), a meno che tu non abbia carte o un'abilità speciale che ti permettano di ignorare questo limite. Se sei equipaggiato con due copricapi, per esempio, soltanto uno di questi può esserti d'aiuto.

Dovresti indicare gli Oggetti che non stai utilizzando, o altri extra che non indossi, girando la carta di lato (in orizzontale). NON puoi cambiare un Oggetto in uso o equipaggiato durante un combattimento o un tentativo di fuga. Non puoi scartare Oggetti semplicemente perché ti va. Puoi *venderli*, o *darli* ad un altro giocatore che li vuole. Puoi scartarli per azionare abilità di Classe o Razza, ma le Maledizioni potranno costringerti a privartene!

**Scambiare Oggetti:** puoi scambiare Oggetti (ma non altre carte) con gli altri giocatori. Puoi scambiare solo gli Oggetti presenti sul tavolo, non nella tua mano.

Puoi fare scambi in qualsiasi momento tranne che durante un combattimento: in effetti, il momento migliore per effettuare uno scambio è al di fuori del tuo turno. Qualsiasi Oggetto venga ricevuto a seguito di 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 la mia Armatura Flamè se non aiuterai Rob a combattere contro quel Drago!"

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

**Vendere Oggetti per ottenere Livelli:** durante il tuo turno, puoi vendere Oggetti per un valore di almeno 1000 Pezzi d'Oro ed avanzare immediatamente di un Livello. Se per esempio, vendi Oggetti per un valore di 1100 Pezzi d'Oro, non ricevi il resto, ma se riesci a totalizzare un valore di 2000, puoi avanzare di due Livelli in una sola volta, e così via. Puoi vendere in questa maniera sia Oggetti con cui sei equipaggiato sia Oggetti che tieni in mano.

*Non puoi vendere Oggetti per raggiungere il Livello 10.*

## QUANDO GIOCARE LE CARTE

Una guida rapida...

## MOSTRI

Se pescati e mostrati pubblicamente durante la fase "Aprire la Porta", attaccheranno immediatamente la persona che li ha pescati.

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.

## MOSTRI NON MORTI

Ci sono parecchi mostri in questo set contrassegnati col nome di **Non morti**. Quando affronti un Non morto in combattimento, gli altri giocatori possono farlo raggiungere da qualunque altro Non morto abbiano in mano. Se hai una carta che rende un mostro normale Non morto, puoi giocarla e seguire questa regola.

## POTENZIAMENTI PER I MOSTRI

Alcune carte, chiamate Potenziamenti per i Mostri, aumentano o abbassano la forza di combattimento di un singolo mostro (si, possono esserci anche potenziamenti negativi). Queste carte possono essere giocate durante qualsiasi combattimento.

Se ci sono molteplici mostri in gioco, il giocatore che gioca il potenziamento deve scegliere a quale di questo si applichi.

Tutti i potenziamenti su di un singolo mostro si sommano. Se c'è più di un mostro in combattimento, la persona che gioca il potenziamento decide a quale mostro si applichi. Eccezione: qualunque carta potenzi un mostro, potenzierà anche il suo Partner... se **Antico**, **Infuriato** e **Partner** vengono giocate assieme su di un singolo mostro, in *qualsiasi ordine*, significa che starai affrontando un mostro Antico e Irascibile, più il suo Partner altrettanto Antico e Irascibile. Buona fortuna...

## OGGETTI - COME METTERLI IN GIOCO

Qualunque carta Oggetto può essere giocata sul tavolo non appena la ottieni, o in qualunque momento durante il tuo turno tranne che in combattimento (a meno che la carta non dica diversamente).

## OGGETTI - COME USARLI

Qualsiasi carta ad Uso Singolo può essere giocata durante un combattimento, sia che tu l'abbia in mano o sul tavolo (alcuni Oggetti come l'**Anello del Desiderio** possono essere utilizzati anche fuori dal combattimento).

Altri Oggetti staranno sul tavolo una volta giocati: puoi tenere davanti a te Oggetti che non puoi usare al momento (a causa della tua Classe o Razza, o perché ne stai già usando un altro dello stesso genere). Gira questi Oggetti di lato. Questi ora sono Oggetti "trasportati" ma non "in uso".

**Eccezione:** puoi avere un *solo* Oggetto Grande in gioco a meno che la tua Classe o una carta non ti permettano di averne di più.

## ALTRI TESORI

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, a meno che non abbia un bonus permanente, come per gli Oggetti.

## MALEDIZIONI

Se pescate pubblicamente durante la fase "Aprire La porta", le

Maledizioni hanno effetto sulla persona che le ha pescate.

Se pescate coperte o ricevute in altro modo, possono essere giocate su **QUALUNQUE** giocatore in **QUALUNQUE** momento. **Qualunque** momento, capito bene? Ridurre di colpo le abilità di qualcuno nel momento in cui pensa di aver appena ucciso un mostro è molto divertente.

Una Maledizione affligge la vittima immediatamente (se possibile) dopodiché viene scartata.

Ma ci sono alcune Maledizioni che forniscono una penalità successivamente o che hanno effetti continui. Tieni queste carte visibili con te fino a quando non te ne liberi o fino a quando la Maledizione non avrà effetto. Se una Maledizione dice "nel tuo prossimo combattimento" mentre stai combattendo, la carta conta per *quel* combattimento (e no, le carte Maledizione che tieni come promemoria non possono essere scartate per attivare abilità di Classe. Bel tentativo comunque!).

Se una Maledizione può affliggere più di un Oggetto, la vittima sceglie quale oggetto viene perduto o modificato.

Se una Maledizione affligge qualcosa che non possiedi, ignorala. Ad esempio, se peschi **Perdi la tua Armatura** e non ne hai una, non succede nulla e la Maledizione viene scartata.

Ci sono occasioni in cui può essere utile giocare una Maledizione o un Mostro a proprio danno, oppure "aiutare" un altro giocatore in modo che questo tuo aiuto gli faccia perdere il tesoro. Questa cosa è da veri Munchkin. Fallo!

## CLASSI E RAZZE

Queste carte possono essere giocate nel momento stesso in cui vengono acquisite, o in qualsiasi momento durante il proprio turno.

Lo stesso vale per **Super Munchkin** e **Mezzosangue**, ma dovrai già avere una carta Classe o Razza, rispettivamente, per poterli giocare.



Ideato da Steve Jackson - Illustrato da John Kovalic

Aiuto Sviluppo: Monica Stephens - Capo Operazioni: Philip Reed - Munchkin Czar: Andrew Hackard

Aiutante Munchkin: Devin Lewis - Manager di Produzione: Samuel Mitschke

Artista di Produzione: Alex Fernandez - Controllo Pre-stampa: Miranda Horner - Direttore Marketing: Kali Dugan - Direttore Vendite: Ross Jepson

Playtester: Steve Brinich, Moe Chapman, Paul Chapman, Alain Dawson, Jessie D. Foster, Al Griego, Russell Godwin, Susan Rati e Kat Robertson.

I nostri più sentiti ringraziamenti vanno alle centinaia, o migliaia, o forse milioni di munchkin che hanno giocato, parlato con i loro amici, e suggerito nuove carte sin dalla prima uscita di *Munchkin*. Vi adoriamo davvero tutti, e ci spaventate profondamente!

Edizione italiana a cura di Raven Distribution srl 2015

Adattamento Grafico e Art Direction: Dario Lazzari - Traduzione: Roberto Petrillo, Dario Lazzari, Matteo Fiorese e tanti, tanti altri ancora... - Editing e Supervisione: Roberto Petrillo

Si ringraziano in maniera davvero speciale e unica tutti i ragazzi e le ragazze del forum Raven e i MIB di ogni età, soprattutto il primo MIB italiano, Alberto Vitali, e tutti coloro che sono giunti e giungeranno dopo di lui.

*Munchkin*, il personaggio di *Munchkin*, Warehouse 23, la piramide che tutto vede e i nomi di tutti gli altri prodotti pubblicati dalla Steve Jackson Games Incorporated, sono marchi e marchi registrati della Steve Jackson Games Incorporated, qui utilizzati con licenza da Raven Distribution srl. I personaggi di *Dork Tower* sono © John Kovalic. *Munchkin* è un copyright © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014 della Steve Jackson Games Incorporated. Tutti i diritti riservati. Regole versione 1.71 (Ottobre 2014)

munchkin.sjgames.com • www.raven-distribution.com

## MUNCHKIN EXTRA LARGE

Gli studi del settore ci dicono che 8.4 giocatori di *Munchkin* su 9.7 non ne hanno mai abbastanza. Ecco quindi alcune idee per portare le vostre partite di *Munchkin* a nuove altezze (o bassezze)!

**Combinare differenti set di Munchkin.** Potete mischiare due (o più) set di gioco e le espansioni per ottenere un'avventura **Mega-Munchkin** che attraversa i generi! Spazio più Antico West? Vampiri con Kung Fu? Nessun problema!

**Espansioni.** La maggior parte dei set di Munchkin contiene espansioni che aggiungeranno altri mostri da uccidere, nuovi Tesori da arraffare, e a volte alcune carte totalmente nuove. Chiedete al vostro negoziante locale oppure visitate il [www.dragonstore.it](http://www.dragonstore.it) per acquistarle direttamente.

**Trasformate le vostre partite in partite EPICHE!** Arrivare al Livello 10 per certa gente non è abbastanza. Per soddisfare le vostre insane necessità, abbiamo creato *Munchkin Epico*, un nuovo set di regole che potenzierà il tutto per farvi arrivare fino al **Livello 20!** Lo potete trovare direttamente sul [www.dragonstore.it](http://www.dragonstore.it), da scaricare assolutamente GRATUITO!

*Ancora non vi basta!?!?*

## GIOCO VELOCE

Per un gioco più veloce, puoi aggiungere una fase "0" chiamata **Ascoltare Rumori alla Porta**. All'inizio del tuo turno, pesca una carta Porta coperta, che potrai mettere in gioco oppure no. Dopodiché sistema le tue carte e Apri la Porta normalmente. Se Svuoti la Stanza, pesca una carta **Tesoro** coperta, e non una Porta.

Puoi anche permettere vittorie multiple: se un giocatore raggiunge il Livello 10 in un combattimento con un aiutante, anche l'aiutante vince la partita, non importa di che Livello sia.



## MUNCHKIN è una parodia di pessimo gusto che ti porta tutto il sapore di una fantastica esperienza EUMATE (Entra, Uccidi Mostro, Arraffa Tesoro, Esci) di gioco di ruolo... senza tutta quella noiosa interpretazione del personaggio!

Questa confezione include 172 carte e queste regole.

## COME INIZIARE

Si può giocare da 3 a 6 giocatori. 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 e in quelle Tesoro. Mescola entrambi i mazzi. Dai quattro carte da ogni mazzo ad ogni giocatore.

## GESTIONE DELLE CARTE

Tieni una pila degli scarti separata per ogni mazzo, con le carte a faccia in su. Non si può guardare tra gli scarti a meno che non si giochi una carta che lo permetta!

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!

**In Gioco:** queste sono le carte sul tavolo di fronte a te, che mostrano la tua Classe (se ne hai) e gli Oggetti che stai portando. Le Maledizioni che perdurano e alcune altre carte verranno messe sul tavolo dopo averle giocate o ricevute.

**La tua Mano:** le carte nella tua mano non sono in gioco. Queste non ti possono essere d'aiuto, ma non ti possono essere sottratte tranne che da carte che agiscono specificatamente sulla "tua mano". Alla fine del tuo turno non puoi avere più di 5 carte in mano.

**Quando si possono giocare le Carte:** ogni tipo di carta può essere giocata in un momento specifico (vedi pag. 5).

Le carte in gioco non possono essere riprese nella tua mano - devono essere scartate o scambiate se vuoi liberartene.

## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

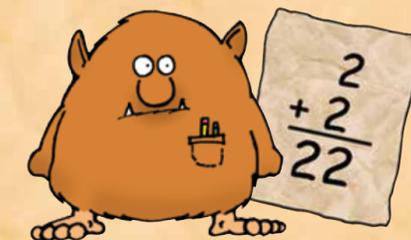
Tutti iniziano come Munchkin di 1° Livello, nudi e crudi, volgari... in pratica senza Classe (no, non ci stanchiamo davvero mai di questo gioco di parole).

Guarda le tue otto carte iniziali, se hai carte **Razza** o **Classe** puoi (se vuoi) giocare mettendole scoperte di fronte a te. Se hai carte Oggetto, puoi giocare anche quelle piazzandole di fronte a te. Se hai dubbi sul giocare una carta o meno, puoi leggere oltre, oppure andare diritto per la tua strada e fregartene.

## INIZIARE E CONCLUDERE IL GIOCO

Si decide chi inizia mettendosi d'accordo in qualunque modo possibile (heheheh...). Il gioco procede a turni, ognuno dei quali è composto da alcune fasi (vedi oltre). Quando il primo giocatore ha terminato il proprio turno, tocca al giocatore alla sua sinistra, e così via.

Il primo giocatore che raggiunge il 10° Livello vince... ma devi raggiungere il 10° Livello uccidendo un Mostro a meno che una carta non ti permetta *specificatamente* di vincere in un altro modo.



## CONTRADDIZIONI TRA CARTE E REGOLE

Questo foglio delle regole fornisce le regole generali. Le carte aggiungono regole speciali, quindi, quando il regolamento è in contrasto con una carta, seguite le regole di quest'ultima. Ma in ogni caso, ignorate qualunque effetto delle carte che vada a contraddire una delle regole seguenti a meno che la carta non dica *specificatamente* che la tal regola viene ignorata!

1. Nulla può ridurre un giocatore o un mostro sotto il Livello 1, anche se gli effetti delle carte possono ridurre la forza di combattimento di un mostro o di un giocatore sotto l'1 (vedi pag. 3).
2. Avanzi di Livello dopo un combattimento solo se *uccidi* un mostro.
3. Non puoi ottenere ricompense per aver sconfitto un mostro (ad esempio Tesori o Livelli) nel mezzo di un combattimento. Devi terminare il combattimento prima di ottenere la ricompensa.
4. Nessun giocatore può raggiungere il Livello 10 se non *uccidendo* un mostro.

Qualunque altra disputa tra i giocatori dovrebbe essere risolta attraverso litigi rumorosi tra i giocatori, con il padrone del gioco ad avere l'ultima parola. Oppure potreste anche decidere di controllare il [forum.munchkin.raven-distribution.com](http://forum.munchkin.raven-distribution.com) ... a meno che litigare non vi diverta di più.

STEVE JACKSON GAMES

## FASI DI GIOCO

All'inizio del tuo turno puoi giocare carte, spostare Oggetti "in uso" a "trasportati" o viceversa, scambiare Oggetti con gli altri giocatori e vendere Oggetti per ottenere Livelli.

Quando hai sistemato le tue carte e le tue scelte, vai alla fase 1.

**(1) Aprire la Porta:** pesca una carta dal mazzo delle carte Porta e mostrala a tutti. Se si tratta di un mostro devi combatterlo. Vedi **Combattimento**. Risolvi il combattimento completamente prima di continuare. Se uccidi il mostro avanzi di un Livello (oppure *due*, per i mostri più cattivelli) e prendi l'appropriato numero di Tesori. Se la carta è una Maledizione - vedi **Maledizioni**, pag. 5 - applica immediatamente i suoi effetti (se possibile) e poi scartala. Se peschi qualunque altra carta, puoi metterla nella tua mano oppure giocarla immediatamente.

**(2) Cercar Guai:** se NON hai incontrato alcun mostro quando hai aperto la 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 contare sull'aiuto di qualcuno!

**(3) Svuotare la Stanza:** se non hai incontrato un mostro aprendo la porta e non hai Cercato Guai, puoi svuotare la stanza... Pesca quindi una seconda carta dal mazzo delle carte **Porta, coperta**, e mettila nella tua mano.

Se hai incontrato un mostro ma sei scappato via, non guadagni Tesori!

**(4) Carità:** Se hai più di cinque carte in mano, *devi* giocare abbastanza fino a scendere a cinque, oppure puoi dare quelle in eccesso al giocatore di Livello più basso. Se i personaggi col livello più basso sono più di uno, dividi il più equamente possibile le carte tra loro, ma decidi tu a chi assegnare la metà più grande. Se TU sei il giocatore col livello più basso, da solo o alla pari con uno o più giocatori, scarta le carte in eccesso.

Ora tocca al giocatore successivo.

## COMBATTIMENTO

Per combattere contro un mostro, confronta la sua **Forza di Combattimento** con la tua. La Forza di Combattimento è il totale del Livello più tutti i modificatori - positivi o negativi - dati dagli Oggetti e altre carte. Se la forza del mostro è pari alla tua, o maggiore, tu **Perdi il Combattimento** e devi Fuggire (vedi sotto). Se la tua forza supera quella del mostro, lo uccidi e avanzi di Livello (due per alcuni mostri davvero tosti). E ricevi anche il numero di Tesori mostrati sulla carta.

A volte una carta, o un potere di Razza o Classe, ti permetterà di liberarti di un mostro senza combatterlo. In quel caso hai di certo "vinto", ma non avanzi di Livello. E in alcuni altri casi, potresti non ricevere nemmeno il Tesoro.

Alcuni mostri hanno poteri speciali che riguardano il combattimento, come ad esempio un bonus contro una certa Razza o Classe. Poni particolare attenzione a queste situazioni.

Gli Oggetti a Uso Singolo possono essere giocati direttamente dalla tua mano durante il combattimento. Puoi anche usare Oggetti a Uso Singolo che avevi già in gioco. Scarta queste carte dopo il combattimento, che tu abbia vinto o perso.

Alcune carte Porta possono essere giocate durante il combattimento, come ad esempio i Potenzianti di Mostri (vedi pag. 5).

Mentre ti trovi in combattimento, non puoi vendere, rubare, equipaggiare, togliere dall'equipaggiamento, o scambiare Oggetti, o giocare Oggetti (eccetto quelli a Uso Singolo) dalla tua mano. Una volta che trovi un mostro, devi risolvere il combattimento con il tuo equipaggiamento così come si trova.

Quando finisce il combattimento, scarta la carta mostro, incluso ogni potenziamento e Oggetto a Uso Singolo utilizzato, e pesca il Tesoro (vedi oltre). Ma nota bene: qualcuno può giocarti contro carte ostili, o usare un potere speciale, proprio nel momento in cui pensi di aver vinto. Quando uccidi o sconfiggi un mostro, devi attendere un ragionevole lasso di tempo, circa 2.6 secondi, affinché ognuno possa dire la sua... trascorsi i quali hai effettivamente vinto, e se hai ucciso il mostro puoi realmente avanzare di un Livello e ricevere il Tesoro, sebbene gli altri abbiano ancora diritto a piagnucolare e lamentarsi.

## COMBATTERE CONTRO MOSTRI MULTIPLI

Alcune carte (come l'infausto **Mostro Errante**) permettono ai tuoi rivali di aggiungere altri mostri al combattimento. Devi sconfiggere la loro forza **combinata**. Qualunque abilità speciale, come ad esempio combattere con solo il tuo Livello, si applica all'intero combattimento. Se hai le carte giuste, puoi eliminare un mostro dal combattimento e agire sugli altri normalmente, ma non puoi scegliere di combatterne uno e fuggire dagli altri. Se ne elimini uno con una carta, o potere di Razza o Classe ma poi fuggi dagli altri, non ottieni *alcun* Tesoro!

## CHIEDERE AIUTO

Se non riesci a vincere un combattimento da solo, puoi chiedere a qualsiasi altro giocatore di aiutarti. Se rifiuta, puoi chiedere ad un giocatore diverso, e così via, fino a che non hai ricevuto il rifiuto di ognuno oppure qualcuno accetta di aiutarti. Puoi ricevere l'aiuto di un solo giocatore, il quale aggiungerà la sua forza di combattimento alla tua. Ma in ogni caso tutti possono giocare carte per intervenire sul tuo combattimento!

Puoi anche corrompere qualcuno per ottenere il suo aiuto. In effetti questo è spesso l'unico metodo per ottenerlo! Per ottenere aiuto puoi offrire uno o più degli Oggetti che hai equipaggiati al momento, 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 altre simili condizioni.

Le abilità speciali o le vulnerabilità del mostro si applicano anche al tuo alleato, e viceversa: se un Guerriero ti aiuta, vinci anche se il vostro totale combinato è uguale a quello del mostro, e questi può andare in Furia combattiva e scartare carte da aggiungere alla sua Forza di combattimento (ma solo una volta per combattimento, non una volta per mostro). Se stai affrontando un **Vampiro Fichissimo** insieme ad un Chierico, questi può scacciarlo automaticamente. Ma se stai affrontando la **Fanga Puzzolente** e vieni aiutato da un Elfo, la forza di combattimento del mostro *aumenta* di 4 (a meno che anche tu non fossi già un Elfo, e la forza del mostro fosse *già* stata aumentata... non aumenterà due volte).

Se qualcuno riesce ad aiutarti con successo, il mostro viene ucciso. Scartalo, pesca il suo Tesoro (vedi oltre), e segui ogni altra istruzione speciale eventualmente presente sulla carta del mostro. Tu avanzi di un livello per ogni mostro ucciso. Il tuo aiutante **non** avanza di livello. Tu pescherai le carte Tesoro, anche nel caso in cui sia stata l'abilità speciale del tuo aiutante a sconfiggere il mostro.

## INTERFERIRE NEL COMBATTIMENTO

Puoi interferire nel combattimento degli altri in vari modi: *Utilizzando Oggetti ad Uso Singolo*. Puoi aiutare un giocatore con oggetti a Uso Singolo, oppure potresti "accidentalmente" colpire il tuo amico con l'Oggetto in questione e far sì che essa funzioni contro di lui.

*Giocando una carta per Potenziare un Mostro*. Queste carte (solitamente) rendono un mostro più forte... e gli forniscono maggior Tesoro. Puoi giocare queste carte durante i tuoi combattimenti o durante quelli degli altri.

*Giocando una carta Mostro Errante* assieme ad un mostro preso dalla tua mano, e inserirlo nel combattimento.

*Attaccare Furtivamente* un giocatore, se sei un Ladro.

*Giocando una Maledizione su di un giocatore*, se hai una carta Maledizione in mano.

## FUGGIRE

Se nessuno viene in tuo aiuto... oppure se qualcuno tenta di aiutarti ma gli altri interferiscono e ti danneggiano, oppure aiutano il mostro, così che anche in due non riuscite *comunque* a sconfiggerlo... dovete fuggire.

Se fuggi non ricevi livelli o tesori. Non puoi neppure Svuotare la Stanza (cioè pescare una carta Porta coperta). E non sempre riesci a fuggire senza conseguenze...

Tira un dado. Riesci a fuggire soltanto con un 5 o più. Ricorda che alcuni oggetti rendono la fuga più semplice o più difficile, e che alcuni mostri sono molto veloci o molto lenti e danno penalità o bonus al lancio del dado.

Se riesci a fuggire, scarta il mostro. Non ricevi alcun tesoro. 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, fino alla Morte.

Se due giocatori sono alleati e non riescono comunque a uccidere il mostro(i), devono fuggire entrambi. Ognuno tira i dadi separatamente. Il mostro PUÒ prenderli entrambi.

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

## MORTE

Se muori, perdi tutta la tua roba. Mantieni soltanto Classe(i), Razza(e) e Livello (e qualunque Maledizione ti tormentasse prima di morire) - il tuo nuovo personaggio sarà comunque uguale a vedersi a quello vecchio. Se sei un **Mezzosangue** o un **Super Munchkin**, mantieni anche quelli.

**Saccheggio del cadavere:** Mostra la tua mano mettendo le carte di fianco a quelle che avevi in gioco. Iniziando dal giocatore col Livello maggiore, ognuno sceglie una carta... in caso di parità di Livello si tira un dado. Se il tuo cadavere esaurisce le carte, peccato, qualcuno non ne riceverà nessuna. Dopo che ogni giocatore ha preso una carta, le altre vengono scartate.

I morti non possono ricevere carte per nessuna ragione, nemmeno con la Carità, e non possono Avanzare di Livello.

Quando il prossimo giocatore inizia il turno, allora apparirà il tuo nuovo personaggio e potrà anche aiutare gli altri in combattimento... ma non avrà carte.

Nel tuo prossimo turno, cominci pescando quattro carte da ogni mazzo, coperte, e potrai mettere in gioco qualunque Classe, Razza o Oggetto tu voglia, esattamente come avviene all'inizio della partita.

Dopodiché gioca il tuo turno normalmente.

## TESORO

Quando elimini un mostro, uccidendolo oppure facendo uso di una carta che lo elimini, ottieni il suo tesoro. Ogni mostro ha un numero di Tesori indicato in basso sulla sua carta. Pesca quel numero di carte Tesoro. Pesca *coperte* se hai ucciso il mostro da solo. Pesca *scoperte*, affinché tutto il gruppo possa vedere cos'hai pescato, se qualcuno ti ha aiutato.

Le carte Tesoro possono essere giocate non appena le ottieni. Le carte Oggetto possono essere equipaggiate di fronte a te. Le carte "Avanzi di Livello" possono essere usate istantaneamente. Puoi anche giocare una carta "Avanzi di Livello" su di un qualunque giocatore successivamente.

## CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio è fondamentalmente un insieme di armi, armatura e oggetti, con tre caratteristiche: Livello, Razza e Classe. Puoi descrivere il tuo personaggio come "un Mago Elfo di 8° Livello con **Stivali del Calcinculo**, **Bastone del Napalm** e **Ginocchiere dell'Attizzamento**."

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

## ESEMPIO DI COMBATTIMENTO CON NUMERI E TUTTO

**Aric è un Guerriero di Livello 4 con una Motosega dello Squartamento Granguignolesco (che gli aumenta di +3 la forza di combattimento). Sfonda la porta e trova l'Impiegatroll, un mostro di Livello 10. Aric quindi ha un totale di 7 contro il 10 dell'Impiegatroll, e quindi sta perdendo.**

*Aric:* Speravo di riuscire a tenermi questa carta...

**Aric gioca Dardo Intelligente, aggiungendo 5 alla sua forza. Ora Aric sta vincendo, 12 contro 10.**

*Aric:* Ahah! L'Impiegatroll cadrà!

*Suzan:* Non così in fretta. Ora è Infuriato.

**Suzan gioca Infuriato, aggiungendo 5 alla forza di combattimento dell'Impiegatroll. Ora Aric sta perdendo, 15 contro 12.**

*Aric:* Accidenti!

*Suzan:* Vuoi aiuto? (*Suzan è un Elfo di Livello 2 con gli Stivali del Calcinculo, quindi la sua forza di combattimento è 4. Combinata con il 12 di Aric, giungerebbero a 16, abbastanza per superare il 15 dell'Impiegatroll.*)

*Aric:* E regalarti un Livello? Non penso proprio! Entro in Furia combattiva!

**Aric usa il potere del suo Guerriero e scarta tre carte: Ladro e un Mostro Errante dalla sua mano, più Acqua Yuppie (utilizzabile solo da un Elfo) dai suoi Oggetti trasportati. Ogni carta aggiungerà +1 alla sua forza di combattimento.**

*Suzan:* Non l'Acqua Yuppie! Nooooo...

*Aric:* Quindi ora ho un +3 e sono in pareggio, 15 contro 15. Ma visto che sono un Guerriero, vinco i pareggi... quindi elimino l'Impiegatroll a meno che qualcuno abbia ancora qualcosa in contrario. Nessuno?

**Nessuno aggiunge altro, quindi Aric avanza di un Livello e raccoglie i Tesori, tre dall'Impiegatroll e uno extra perché era Infuriato.**

E così il gioco continua...

**Livello:** rappresenta la misura di quanto sia sveglio e tosto il tuo personaggio. Quando le regole o le carte fanno riferimento al tuo Livello, intendono questo numero.

Avanzi di un Livello quando uccidi un mostro, o quando una carta dice che lo puoi fare. Puoi anche vendere Oggetti per comperare livelli!

## USARE I CONTALIVELLI NON E' BARARE, E' USARE LE REGOLE!

Se hai un iPhone, iPod touch, iPad o Android, di certo ti piacerà far uso dell'applicazione "Level Counter" nell'iTune Store. Ti basterà cercare "Level Counter" o cliccare al link a **levelcounter.sjgames.com**. Ancora più fico, ti darà *vantaggi in gioco* per ingelosire i tuoi amici. Che in fondo è a quel che serve essere munchkin! Questo significa essere veri munchkin!

(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. La tua forza di combattimento effettiva può comunque essere negativa se subisci una Maledizione, un Attacco Furtivo o un numero sufficiente di cose a tuo sfavore.

**Razza:** i personaggi possono essere Umani, Elfi, Nani o Halfling. Se non hai carte Razza di fronte a te, sei Umano.

Gli Umani non hanno abilità speciali, al contrario delle altre Razze che hanno abilità speciali (indicate sulla carta). Ottieni le abilità di una Razza nel momento in cui giochi la carta in questione di fronte a te, e le perdi non appena perdi o scarti la carta in questione.

Alcune abilità vengono azionate da uno scarto: puoi scartare qualunque carta, in gioco o nella tua mano, per azionare un'abilità speciale.

Puoi scartare una carta Razza in qualsiasi momento, persino durante un combattimento: "Non voglio più essere un Elfo". Quando scarti una Razza, diventi nuovamente Umano.

Non puoi avere più di una Razza a meno che tu non sia un **Mezzosangue**, ma non potrai avere due carte della stessa Razza in gioco.

**Classe:** i personaggi possono essere Guerrieri, Maghi, Ladri o Chierici. Se non hai carte Classe di fronte a te, non hai classe (sì, sì, lo sapevamo già).

Ogni Classe ha abilità speciali, mostrate sulle carte. Ottieni le abilità di una Classe nel momento in cui giochi la carta in questione di fronte a te, e le perdi non appena perdi o scarti la carta in questione. Alcune abilità vengono azionate da uno scarto: puoi scartare qualunque carta, in gioco o nella tua mano, per azionare un'abilità speciale.

Leggi la carte Classe per sapere quando puoi utilizzare un'abilità. Nota che un Ladro non può rubare mentre lui o il suo bersaglio stanno combattendo... e non appena un mostro si rivela, la violenza ha inizio!

Puoi scartare una carta Classe in qualsiasi momento, persino durante un combattimento: "Non voglio più essere un Mago". Quando scarti una Classe, non ne hai alcuna fino a quando non ne giochi un'altra.

Non puoi avere più di una Classe a meno che tu non sia un **Super Munchkin**, ma non potrai avere due carte della stessa Classe in gioco.

## OGGETTI

Ogni carta Oggetto ha un nome, un potere, una grandezza 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 un qualsiasi numero di Oggetti, ma puoi *usare* solo un oggetto Grande (ogni oggetto non indicato come Grande è considerato Piccolo).

Gli Oggetti Grandi non possono essere semplicemente scartati: devi venderli, scambiarli, perderli per una Maledizione o Brutte Cose, o scartarli per attivare un'abilità di Classe o Razza.

Se per qualche ragione puoi avere più di un Oggetto Grande (ad esempio se sei un Nano), e perdi quell'abilità, dovrai correggere la situazione o perdere tutti gli Oggetti Grandi tranne uno. Se è il tuo turno e non sei in combattimento, puoi venderli (se raggiungono