

MUNCHKIN FU™



Creato da Steve Jackson e Illustrato da Greg Hyland

Aiuto allo sviluppo e produzione: Monica Stephens
Graphic design: Kellar Hall

Playtest: Michelle Barrett, Wayne Barrett, JHG Hendriks, Andrew Hackard,
Mia Sherman, Muz Van Dijk, Cyndy Westrich, Erik Zane, Rachel Zane

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

Copyright © 2001-2007 Steve Jackson Games Incorporated. Versione 1.2 (Settembre 2005).

Edizione italiana a cura di
Raven Distribution srl 2007

Traduzione ed Editing: Matteo Fioresi,
Roberto Petrillo, Alberto Vitali.
Supervisione: Roberto Petrillo.
Art Direction: Ilaria Lazzaroni.

Adattamento grafico: Alessia Boarelli e Ilaria Lazzaroni.

Grazie a: Paolo Carraro, Michele Damiani, Luigi Purgato, Piero Santovito,
tutti i ragazzi e le ragazze del forum Raven.

Copyright © versione italiana 2007 Raven Distribution srl.

I Munchkin sono andati al cinema...

e ora stanno percorrendo i vicoli di Hong Kong (o si tratta di Tokyo? Ci stiamo ancora pensando). Sono diventati tutti Ninja, Yakuza, Samurai e Monaci... ma stanno ancora uccidendo i Mostri e prendendo la loro roba!

Munchkin Fu è basato sull'originale gioco *Munchkin* e può essere combinato con esso, e con *Star Munchkin*, e con qualunque altro *Munchkin* (leggi l'ultima pagina).

Questo gioco comprende le 168 carte dell'edizione base, le 112 carte dell'espansione *Munchkin Fu 2*, *Roba da Monaco* e, ovviamente, queste regole. È necessario avere un dado da 6 per giocare.

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 Vicolo (quelle che presentano la porta sul retro) e in quelle Tesoro (quelle che sul retro presentano una pila di tesori). Mescola entrambi i mazzi. Dai due 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. 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. Queste non ti possono essere d'aiuto, ma non ti possono essere sottratte 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 di fronte a te, scoperte, per renderle "oggetti equipaggiati". Vedi **Oggetti**, più avanti.

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

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 personaggi di 1° Livello, senza Classe e senza alcuno Stile (he he...)

Guarda le tue carte iniziali, se hai carte **Classe (Ninja, Samurai, Yakuza o Monaco)** o carte **Stile**, puoi (se lo desideri) giocare una per tipo mettendola scoperta di fronte a te. Se hai carte che ti permettono di giocare più di una Classe o Stile, metti anche quelle in gioco. E se hai carte **Oggetto** o **Mongo**, 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 (he he...). 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. Se due giocatori uccidono insieme un mostro e raggiungono il 10° Livello nello stesso momento, vincono entrambi.

Fasi di Gioco

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

Se la carta è una trappola - vedi **Trappole**, più avanti - applica immediatamente i suoi effetti (se possibile) e poi scartala.

Se peschi qualunque altra carta, puoi prenderla in 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 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 guadagni Tesori!

Se non hai incontrato un mostro (o ne hai incontrato uno che era amichevole), cerca nella stanza. Pesca una seconda carta dal mazzo delle carte **Vicolo**, **coperta**, e prendila in mano.

(4) Carità: Se hai più di cinque carte, dai le carte in eccesso al giocatore col livello più basso tra quelli presenti al tavolo. Se i personaggi col livello più basso sono più di uno, dividi il più equamente possibile le carte tra loro. 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 il livello indicato in alto sulla sua carta. Se il tuo Livello, più i Bonus derivanti da ogni oggetto che hai equipaggiato, più quelli dati da eventuali Stili, aiutanti, ecc., è maggiore di quello del mostro, lo uccidi. Alcune carte mostro hanno poteri speciali che possono influenzare il combattimento, ad esempio un bonus nei confronti di una specifica razza o classe. Fai in modo di prenderli in considerazione prima di dichiarare concluso il combattimento.

Hai anche la possibilità di usare carte ad uso singolo, come le polveri o la Grande Muraglia, *dalla tua mano* durante il combattimento. Una carta è ad uso singolo se è segnalato su di essa, oppure se ti permette di aumentare di livello. Non si possono scambiare oggetti durante il combattimento.

Se altri mostri (un Mostro Errante o un Controfigura) si uniscono al combattimento, devi superare la somma dei loro livelli per poter vincere. Se hai le carte giuste, puoi eliminare un mostro dal combattimento e combattere l'altro normalmente, ma non puoi scegliere di combatterne uno e fuggire dall'altro(i). Se riesci ad eliminarne uno grazie ad una carta ma scegli poi di scappare dall'altro(i), non guadagni alcun tesoro.

Se uccidi un mostro, avanzi di un livello (2 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 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, anche se gli altri hanno ancora diritto a piagnucolare e lamentarsi. Se non puoi sconfiggere il mostro hai due possibilità: chiedere aiuto o fuggire via.

Chiedere Aiuto

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. Solo un giocatore può aiutarti.

Puoi corrompere qualcuno per ottenere il suo aiuto. In effetti questo è spesso l'unico metodo per ottenerlo, a meno che non vi siano Yakuza in giro. 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 su altre simili condizioni.

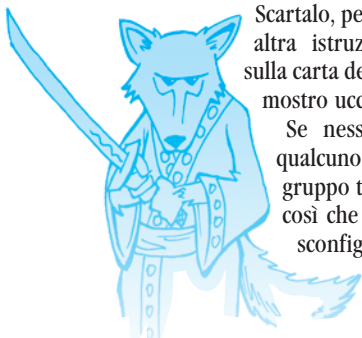
Quando qualcuno ti aiuta, aggiungi il suo Livello e i suoi Bonus ai tuoi.

Le abilità speciali o le vulnerabilità del mostro si applicano anche al tuo alleato, e viceversa, quindi, se tu non sei un Monaco, ed un Monaco ti aiuta a combattere contro la Tigre Fantasma, il mostro ha un -2 contro di te. Ma se stai affrontando gli Hong Kong Viet-Cong ed un Samurai ti sta aiutando, il livello del mostro *aumenta* di 4 (a meno che non sia un Samurai anche tu e il livello del mostro non sia *già stato* aumentato... non si aumenta due volte).

Se qualcuno riesce ad aiutarti con successo il mostro è 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 alleato **non** avanza di livello.

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 *comunque* a sconfiggerlo... dovete fuggire!



Fuga

Se fuggi non ricevi livelli o tesori. Non puoi neppure svuotare la stanza (cioè pescare una carta Vicolo coperta).

E non sempre riesci a fuggire...

Tira un dado. Riesci a fuggire soltanto con un 5 o più. (I Ninja possono fuggire automaticamente se scartano la loro intera mano, ma solo se è composta da almeno 2 carte). Alcuni Stili e Oggetti rendono più difficile o più semplice la fuga, e alcuni mostri sono così veloci da darti una penalità sul 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, alla Morte.

Se due giocatori sono alleati e non riescono comunque a uccidere il mostro(i), devono *entrambi* fuggire. 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.

Morte

Se *muori*, perdi tutta la tua roba. Mantieni soltanto la tua Classe(i), Stile(i) e livello - il tuo nuovo personaggio sarà comunque uguale a vedersi a quello vecchio.

Saccheggio del cadavere: Mostra la tua mano mettendo le carte di fianco a quelle che avevi in gioco. Iniziando da quello col livello *maggiore*, ogni giocatore 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.

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

Nel tuo turno successivo, inizia pescando due carte coperte *da ogni mazzo* e giocando ogni Stile, Mongo, Classe, o carte Oggetto tu 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. Pescale coperte se hai ucciso il mostro da solo. Pescale 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. Carte Oggetto possono essere equipaggiate di fronte a te. 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, Stile e Classe. Puoi descrivere il tuo personaggio come "un Ninja di 9° Livello con Filo Fu, Unghie di Cinque Anni e Katana Dente di Drago".

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 quando una carta dice che lo puoi fare. Puoi anche vendere oggetti per comperare livelli (vedi **Oggetti**).

Puoi perdere livelli a seguito dell'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.

Classe: i personaggi possono essere Ninja, Yakuza, Samurai o Monaci, con la carta Classe appropriata. Ogni classe ha differenti abilità speciali (indicate sulla carta). Ottieni le abilità di una classe nel momento stesso in cui giochi la sua carta di fronte a te, e le perdi nel momento in cui la scarti.

Alcune abilità di classe vengono attivate dallo scarto di altre carte. Puoi scartare qualunque carta, in mano o in gioco, per attivare un'abilità speciale. Nota che se NON hai carte in mano, non puoi scartare "la tua intera mano".

Puoi scartare una Classe in qualsiasi momento, anche durante un combattimento: "Non voglio più essere un Ninja."

Non puoi appartenere a più di una Classe contemporaneamente a meno che tu non giochi la carta Super Munchkin.

Stili: esistono 12 Stili, ognuno dei quali è una forma unica di combattimento che dà a chi la conosce determinati vantaggi. Ottieni questi vantaggi nel momento stesso in cui poni la carta di fronte a te, e li perdi nel momento in cui la scarti.

Puoi conoscere un solo Stile per volta, con le seguenti eccezioni: i Monaci possono conoscerne due, e alcune carte permettono di conoscere Stili Extra. Puoi scartare una carta Stile in qualsiasi momento, persino durante un combattimento.

Oggetti: ogni carta Oggetto ha un nome, un potere 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.

Alcuni oggetti hanno restrizioni al proprio uso: la Maschera Ninja, ad esempio, può essere utilizzata soltanto da un Ninja, quindi il suo bonus conta soltanto per qualcuno che in quel momento appartenga a quella Classe.

Puoi inoltre usare soltanto un copricapo, un'armatura, un paio di calzature, due oggetti "a una mano" (oppure un oggetto "a due mani"), a meno che tu non abbia carte o un'abilità speciale che ti permetta di equipaggiarne di più, oppure fino a quando gli altri giocatori ti becchino a barare.

Se sei equipaggiato con due elmi, 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 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 crediti ed avanzare immediatamente di un livello. Se, per esempio, vendi oggetti per un valore di 1100 crediti, non ricevi il resto, ma se riesci a totalizzarne un valore di 2000, puoi avanzare di due livelli in una sola volta, e così via. Puoi vendere in questa maniera 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 le carte in tuo possesso.

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 od un mostro al 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", essi hanno effetto sul personaggio che li ha pescati. Devono essere affrontati immediatamente.

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 i Mostri

"Straffatto di Loto", "Posseduto da un Demone", "Addestrato da un Maestro", e "Con Seguaci Malvagi" alzano il livello del mostro (mentre "Con Fili Visibili" ne riduce il livello). "Mostro Errante" e "Controfigura" portano 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 sul suo doppio. Se "Straffatto di Loto", "Posseduto da un Demone" e "Controfigura" vengono giocati assieme, in *qualsiasi ordine*, ti ritrovi davanti un mostro strafatto di loto e posseduto da un demone e il suo strafatto e posseduto doppio. Al contrario, se ci sono due mostri distinti 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 stesso in cui vengono ricevuti, oppure in qualsiasi 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 ad uso singolo ("Uso Singolo.") può essere giocata durante un combattimento, sia che tu l'abbia in mano o sul tavolo.

Altri oggetti non possono essere utilizzati a meno che non siano già in gioco. Se è il tuo turno, puoi giocarli ed 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 al tavolo.



Trappole

Se pescate scoperte, durante la fase "Aprire la Porta", hanno effetto sulla persona che le ha pescate.

Se pescate coperte o acquisite 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 aver ucciso un mostro è molto divertente.

Una trappola affligge la sua vittima immediatamente (se possibile), dopodiché viene scartata. *Eccezione:* se una carta (ad esempio "Cambi Sesso") ti dà una penalità "nel tuo prossimo combattimento" e non sei in combattimento quando la ricevi, tieni la carta fino al tuo prossimo combattimento, come promemoria.

Se una trappola può affliggere più di un oggetto, la vittima sceglie quale oggetto è perduto o modificato.

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

Classi e Stili

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

Super Munchkin e Stili Extra

Queste carte ti permettono di avere, rispettivamente, due Classi e uno Stile extra.

Puoi giocare la carta Super Munchkin in qualunque momento tu hai una carta classe in gioco e una seconda carta classe da aggiungere a questa. Da questo momento hai due Classi, con i vantaggi e gli svantaggi di entrambe. Perdi la carta Super Munchkin nel momento in cui perdi una qualsiasi delle due carte classe.

Puoi giocare Stile Extra in qualunque momento lo ottieni, anche se in quel momento non ne conosci nessuno. Questa carta incrementa di 1 il numero di Stili che puoi avere in gioco contemporaneamente.

Monghi

Se peschi un Mongo, coperto o scoperto, puoi giocarlo immediatamente o tenerlo in mano per giocarlo più avanti nel gioco. Puoi giocare un Mongo in qualunque momento, anche durante un combattimento, questo fintanto che hai solo un Mongo in gioco. Puoi scartare un Mongo in qualunque momento. Non puoi scambiare i Monghi... non sono "oggetti". Ogni carta che conferisce livelli bonus ai mostri (vedi Potenzamenti, qui sopra) può essere giocata su di un Mongo, e resta con lui fino a quando rimarrà in vita. Puoi giocare una sola carta di questo tipo su un singolo Mongo.

Un Mongo può sacrificarsi per te. Se perdi un combattimento, invece di tirare un dado per fuggire, puoi scartare un Mongo. 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, 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 giocare una Trappola 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 molto da Munchkin. Fallo!

Scambi

Puoi scambiare oggetti (ma non carte differenti) con gli altri giocatori. Puoi scambiare solamente gli oggetti presenti sul tavolo - non dalla tua mano. Puoi fare scambi in qualsiasi momento tranne che quando ti trovi in 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 Corda Strangolante dell'Amicizia Eterna se tu non aiuterai Rob a combattere la Lady Drago!". 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 ad uso singolo. Se hai una Polvere, o Talco, puoi aiutare qualcuno utilizzandola contro il suo nemico. Naturalmente, puoi anche "accidentalmente" colpire il tuo amico con la polvere, facendo sì che essa funzioni *contro* di lui.

Giocare una carta per potenziare un mostro. Queste sono carte che rendono un mostro più pericoloso... e danno più tesori. Puoi giocare sia 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 in qualsiasi combattimento.

Intrappolare un personaggio. se hai una carta Trappola.

Hong Kong

Quando appare in gioco un mostro di "Hong Kong" (HK) qualunque giocatore può aggiungere mostri di HK dalla sua mano per aiutarlo.

Quando appare un mostro di HK qualunque giocatore può dargli oggetti di HK, dalla sua mano o dai suoi Oggetti in gioco, ma deve specificare quale mostro sta aiutando. Ignora il numero di "mani" richiesto e poteri speciali o limitazioni per gli oggetti dati ai mostri: solo il bonus principale conta, dopodiché gli oggetti vengono scartati e il combattimento finisce.

Esempio: Ila dà un calcio e apre la porta per incontrare la Hong Kong Squadrong. Matteo prende Hong Kong Kong dalla sua mano e lo manda in combattimento. Michele prende l'HK Bong dalla sua mano e lo dà a Kong; il bonus di +2 conta. Ale al momento sta indossando l'Hong Kong Mutandong, ma se lo toglie e lo dà sempre a Kong. Anche questo bonus di +2 conta per Kong.

GIOCO VELOCE

Vuoi che il gioco sia ancora più veloce? Per un gioco più veloce ogni giocatore inizia con quattro carte da ogni mazzo, e ne pesca **quattro** da ogni mazzo al ritorno dalla morte.

Ogni qualvolta una carta Classe, Super Munchkin, Stile o Stile Extra si trova in cima alla pila degli scarti, qualunque giocatore può scartare una carta "Avanzi di Livello" dalla sua mano per reclamarla. Se più giocatori tentano di reclamare una carta, ognuno tira un dado. Il vincitore la riceve; il perdente mantiene la sua carta "Avanzi di Livello" in mano.

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 gli altri Munchkin!

Perché no? Fatelo! Il vostro Chierico Mutante Cacciatore di Taglie mezzo Licantropo e mezzo Nano potrà irrompere nel Vicolo e...

Mescolate tutte le carte Tesoro assieme. Mescolate tutte 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. Usate le regole del Gioco Veloce (leggi sopra).

Trappole e Maledizioni vengono trattate come fossero lo stesso tipo di carta. Ogni riferimento alle Trappole intende anche le Maledizioni e viceversa. Sì, un Inventore può "disattivare" Maledizioni. Allo stesso modo, Crediti e Pezzi d'Oro sono la stessa cosa e possono essere combinati per comperare Livelli, pagare tasse, e così via.

Tutti i personaggi possono avere razze, Classi e Stili!

Seguaci, Lacchè, Compagni e Monghi sono considerati come Compagni, e possono essere sacrificati, ma ogni carta può portare oggetti o essere potenziata solo come specificato su di essa.

Tutte le carte di Munchkin Fu descritte come "demone" hanno +5 contro i Chierici. Ad ogni modo, i Chierici di Munchkin possono "scacciare" i Gaki come se fossero non morti.

Alcune carte di **Munchkin Fu** (come Strafatto di Loto) menzionano cose che non si trovano in questo gioco, per permettere gli scambi tra i vari giochi. E infine sì, la Spada del per Spappolare Tutti Tranne i Totani, è inutile contro il Karatetotano! Fuggite!

Oggetti Grandi (da **Munchkin** e **Munchkin Morde!**) e gli oggetti Complessi (da Star Munchkin)

NON sono la stessa cosa, e ad essi si applicano le regole di entrambi i giochi. Personaggi normali possono portare solo un oggetto Grande ed usare solo un oggetto Complesso.

MUNCHKIN FU EPICO

Ogni Classe di Munchkin Fu che hai in gioco ti conferisce uno Stile extra.

MONACO - Chiarovegenza: Puoi guardare le carte in mano al giocatore alla tua sinistra, e quelle in mano al giocatore alla tua destra, ogni volta che vuoi. Devono inoltre mostrarti qualunque cosa peschino coperta.

NINJA - Combatteremo un altro giorno: Se stai affrontando più di un mostro in combattimento e il loro valore è più del doppio del tuo livello (e quello del tuo alleato, se presente), puoi nasconderti nell'ombra e fuggire via. Questo non consente al tuo alleato di fuggire con te.

SAMURAI - Estrai e Colpisci: Durante il combattimento scarta la tua intera mano (minimo 3 carte) per rimuovere un Mostro dal combattimento. Lo hai ucciso. Tuttavia, se il mostro non era l'unico nel combattimento e fuggi dai restanti, guadagni solo 1 Livello e nessun Tesoro per questa uccisione.

YAKUZA - Signore del Crimine: Puoi avere un qualunque numero di Monghi in gioco. Ricorda che questo vale anche per i Lacchè, i Seguaci e i Compagni.