

# SUPER MUNCHKIN

ARRAFFA I SUPER OGGETTI  
SCONFIGGI I SUPER CRIMINALI  
COLPISCI I TUOI SUPER AMICI

CREATO DA  
**STEVE JACKSON**

ILLUSTRATO DA  
**JOHN KOVALIC**

**SVILUPPO DEL GIOCO:** Giles Schildt

**DIRETTORE DELLA PRODUZIONE:** Monica Stephens

**ARTISTI ALLA PRODUZIONE:** Justin De Witt,  
Alex Fernandez e Monica Stephens

**ART DIRECTION:** Steve Jackson e Wil Upchurch

**SUPERVISORE ALLA STAMPA:** Monique Chapman

**PLAYTESTING:** Ken Burnside, Monique Chapman, Paul Chapman, Nathaniel Eliot,  
Andrew Hackard, Jan Hendriks, Birger Kraemer, Monica Stephens, Wil Upchurch,  
Loren Wiseman, Erik Zane, Bree Zastrow

Al Warpcon 2005, un'asta di beneficenza tenutasi a Cork dove John Kovalic era presente come ospite, tre fan hanno acquistato il diritto di comparire in alcune carte di *Super Munchkin*. Un ringraziamento a Stephen Bradley (Carisma), Brian Kenny (Mr. Ecomiqua) e Howard Samuel (Capitan Corrosione) per la loro generosissima donazione a favore della "Irish children's charities". Inoltre abbiamo messo tre carte in asta su eBay, in modo da poterci comprare un computer migliore; i nostri ringraziamenti a David Louttit (Super Munchkin) e Comickaze (Barone Sborone). Il terzo acquirente è svanito dopo averci pagato; speriamo che si rifaccia vivo, un giorno o l'altro, in modo che possa essere inserito in un altro set...

*Super Munchkin*, *Munchkin Bites!*, *Munchkin*, *Munchkin Fu*, *Star Munchkin*, e la piramide che tutto vede sono marchi registrati o marchi della Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2005 della Steve Jackson Games Incorporated. I personaggi di *Dork Tower* compaiono su gentile concessione di John Kovalic. Versione 1.0 (Luglio 2005).

Edizione italiana: Raven Distribution 2005

Traduzione ed editing: Alberto Vitali e Simone Tampieri    Responsabile di produzione: Roberto Petrillo    Grafica e impaginazione: Ilaria Lazzaroni  
Si ringraziano: Paolo Carraro, Michele Damiani, Justin De Witt, Serena 'Ambaratane' Emiliani, Matteo 'Pooh' Fiorese, Jan Hendriks, Luigi 'Atbaratan' Purgato

## MUNCHKIN AL SALVATAGGIO!

Guarda! Stanno volando sopra le strade di Munchkin City! Sono i difensori di verità e giustizia... hanno acquisito ancora più bonus! Sono... sono... sono i Super Munchkin!

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

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

I nemici di questo gioco sono principalmente dei Super Criminali, ma le regole si riferiscono a loro come "mostri" per mantenere una coerenza con le precedenti versioni. Se puoi esserti di aiuto, nel momento in cui li sconfiggi, rivolgiti a loro con "Piglia questo, mostro!".

Le regole inoltre parlano di "uccidere" i mostri; tuttavia sei libero di pensare che li stai eroicamente sconfiggendo per portarli in prigione. In poche parole: "Siete munchkin! e se volete uccidere, per noi va bene".

## COME INIZIARE

Si può giocare da 3 a 6 giocatori (ma, se stai utilizzando più mazzi, possono giocare più giocatori; questo tuttavia potrebbe rallentare in gioco). 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 presentano la porta sul retro) e in quelle Tesoro (quelle che sul retro presentano la pila di tesori). Mescola entrambi i mazzi e 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.

Come praticamente ogni altra frase presente nel regolamento, 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 Classe (pensavi ci fossimo stufati di questa cosa, non è vero?)

Guarda le tue quattro carte iniziali: se hai carte **Classe** (**Mutante**, **Esotico**, **Techno**, o **Mistico**) o qualsiasi **Potere** di Rango 1, puoi (se lo desideri) giocare una per tipo mettendola scoperta di fronte a te. Se hai una carta che ti permette di giocare più di una Classe, metti anche quella in gioco. E se hai carte **Oggetto**, **Compagno**, oppure **Origini**, puoi giocare anche quelle. 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 ti soddisfi (risata malefica). 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 *sei obbligato* a raggiungere il 10° Livello uccidendo un Mostro; se due giocatori uccidono insieme un mostro e raggiungono il 10° Livello nello stesso momento, vincono entrambi.

**ANCORA PIÙ ROBBA MUNCHKIN SU [WWW.RAVEN-DISTRIBUTION.COM](http://WWW.RAVEN-DISTRIBUTION.COM)**

## FASI DI GIOCO

(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 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) **Saccheggiare 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 amichevole, cerca nella stanza: pesca una seconda carta dal mazzo delle carte **Porta, coperta**, e prendila in mano.

(4) **Carità:** Se hai più di cinque carte in mano, 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 controlla il Livello indicato in alto sulla sua carta. Se il tuo Livello, più i Bonus derivanti da ogni oggetto che hai equipaggiato, Poteri, Compagni, 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 classe: fai in modo di prenderli in considerazione prima di dichiarare concluso il combattimento.

Hai anche la possibilità di usare carte a Uso Singolo *dalla tua mano* durante il combattimento, come Guardaroba Difettoso o Infrazione di Copyright. Una carta è a Uso Singolo se è segnalato su di essa, oppure se ti permette di aumentare di livello.

Non si possono scambiare carte durante il combattimento.

Se altri mostri (come ad esempio un Mostro Errante) 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, 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 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; se proprio vogliamo essere sinceri, 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 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 Esotico, ma un Esotico di aiuto, la Valanga di Fan avrà un -3 contro di te. Ma se stai affrontando Il Professor Polare ed un Mutante ti sta aiutando, il livello del mostro aumenta di 3 (a meno che anche tu sia un Mutante, nel qual caso il livello del mostro è *già* stato aumentato... non aumentarlo due volte).

Se qualcuno riesce ad aiutarti con successo, il mostro è ucciso. Scartalo e pesca il suo tesoro (vedi oltre), e segui ogni altra istruzione speciale 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 e non puoi neppure saccheggiare la stanza (cioè pescare una carta Porta coperta); e non sempre riesci a fuggire...

Tira un dado: riesci a fuggire soltanto con un 5 o più. Alcuni Poteri ed oggetti rendono la fuga più semplice, ma alcuni mostri sono davvero veloci e danno penalità sul lancio del dado.

Se riesci a fuggire, scarta il mostro; non ricevi alcun tesoro e, di solito, non ci sono 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 subire Brutte Cose da tutti quelli che ti raggiungono.

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.

## MORTE

Se **muori** perdi tutta la tua roba, mantenendo soltanto la tua Classe(i), Potere(i) e Livello: il tuo nuovo personaggio sarà comunque uguale a vederli 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, seguendo le regole, ogni Classe, Potere o carte Oggetto desiderati... 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; pescate scoperte, in modo che 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, Classe e Potere. Puoi descrivere il tuo personaggio come "un Mutante di 9° Livello, con Cintura Portatutto, Costume Spray e Solco Stordente".

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 acquistare 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* in combattimento può comunque essere negativo se subisci un numero sufficiente di effetti a tuo sfavore.

**Classe:** I personaggi possono essere Mutanti, Esotici, Techno, o Mistici, tramite le appropriate carte Classe. Se non hai carte Classe davanti a te, sei un gracile Umano.

Gli umani non hanno abilità speciali mentre ogni classe ha differenti abilità speciali o penalità proprie (indicate sulla carta): ottieni le abilità di una classe nel momento stesso in cui giochi la carta in questione di fronte a te, e le perdi nel momento in cui la scarti.

Puoi scartare una carta Classe in qualsiasi momento, persino in combattimento: "Non voglio più essere un Mistico". Non puoi appartenere a più di una Classe contemporaneamente a meno che tu non giochi la carta Super Munchkin.

**Potere:** Ci sono 20 super abilità. Se ne ottengono i vantaggi non appena poni le relative carte di fronte a te, e si perdono nel momento in cui perdi o scarti le carte.

Alcune sono limitate in quanto alcune Classi 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 Rango totale non eccede il numero del tuo Livello.

I Poteri vengono trattati come le Classi: non puoi scambiarli con altri giocatori, ma puoi giocare un Potere dalla tua mano in qualunque momento sia legale utilizzarlo. Non puoi giocare Poteri che non sono legalmente utilizzabili, ma puoi scartarli in qualunque momento e rimpiazzarli con altri Poteri che hai in mano.

Se il tuo Livello scende sotto il Rango totale dei tuoi Poteri, dovrai scartarne alcuni fino a quando il loro Rango totale non sia pari o inferiore al tuo Livello.

(Eccezione: le Origini possono aumentare il numero di Poteri che puoi utilizzare).

Quando muori mantieni tutti i Poteri che hai in gioco, così come avviene per la Classe.

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

## META-ABILITÀ

Queste abilità vengono acquisite giocando alcune carte.

**Volo:** +1 alla fuga, ma questo bonus non può incrementare (in pratica non importa quanti oggetti Volanti hai equipaggiati, ottieni solamente un +1 dalla tua abilità di Volo).

**Quartier Generale (QG) Segreto:** Puoi tenere una carta in più in mano per ogni QG Segreto che hai.

**Identità Segreta:** Riduce la possibilità che un avversario ha di intrappolarli. Quando incontri una Trappola, per qualunque motivo, tira un dado: con 1-3 la eviti, con 4-6 la trappola ha effetto. Se tiri un 6 perdi *inoltre* la tua carta Identità Segreta! Puoi usare una sola Identità Segreta per Trappola.

**Furto:** Puoi scartare una carta per tentare di rubare un oggetto piccolo equipaggiato da un altro giocatore. Tira un dado: con 4 o più riesci a farlo, altrimenti vieni colto sul fatto e picchiato... e perdi 1 Livello. Se usi più Poteri che ti danno l'abilità Furto, compresa la Classe Ladro di *Munchkin*, la tua Meta-Abilità Furto aumenta. In pratica, se hai due Poteri con l'abilità Furto, riesci a sottrarre l'oggetto con un 3 o più; se hai 3 Poteri riesci a sottrarre l'oggetto con 2 o più, e così via. Non puoi rubare durante un combattimento.

## ORIGINI

Puoi avere un qualunque numero di carte Origini.

Se muori devi scartare tutte le tue carte Origini; se ora il Rango totale dei tuoi Poteri eccede il numero del tuo Livello, devi scartarne fino a quando il loro Rango totale non sia nuovamente pari o inferiore al tuo Livello.

## 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: ad esempio, l'Elmetto Elettro Mentolato può essere utilizzato soltanto da un Mutante, 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 pezzi d'oro ed 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 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, 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 o 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", 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 singolo mostro, anche se il nome sulla carta è plurale.

## POTENZIAMENTI PER I MOSTRI

Alcune carte alzano il livello del mostro (mentre una lo riduce) e "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 tra loro e, 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 sul tavolo 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 a Uso Singolo può essere giocata durante un combattimento, 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 davvero molto divertente.

Una trappola colpisce la sua vittima immediatamente (se possibile), dopodiché viene scartata. **Eccezione:** se una carta 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 influenzare più di un oggetto, è la vittima che sceglie quale oggetto è perduto o modificato.

Se una trappola ha effetto su qualcosa che non possiedi, ignorala. Ad esempio, se peschi “Trappola! Terrore Invisibile” e non hai Classi, non succede nulla e la trappola viene scartata.

## CLASSI E POTERI

Queste carte possono venire giocate nel momento stesso in cui vengono acquisite o in qualsiasi momento durante il proprio turno, sebbene ogni restrizione sul numero di Classi (solo una, a meno che tu non sia un Super Munchkin) e Poteri debba essere seguita.

## SUPER MUNCHKIN

Questa carta ti permette di avere due Classi contemporaneamente in gioco.

Puoi giocare la carta Super Munchkin in qualunque momento tu abbia una carta Classe in gioco e una seconda carta classe da aggiungere a questa. Perdi la carta Super Munchkin nel momento in cui perdi una qualsiasi delle due carte classe.

## COMPAGNI

Se peschi un Compagno, coperto o scoperto, puoi giocarlo immediatamente o tenerlo in mano per rivelarlo in seguito. Ciò può accadere in qualsiasi momento, anche durante un combattimento, finché hai solo un Compagno in gioco. Puoi scartare un Compagno in qualsiasi momento. Puoi scambiare solamente i Compagni che hanno un valore in pezzi d'oro, gli altri Compagni non sono “oggetti”.

Un Compagno può sacrificarsi per te: se perdi un combattimento, invece di tirare un dado per fuggire, puoi scartare un Compagno. 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 in combattimento, sarai TU a decidere se anche questa persona potrà scappare automaticamente o se dovrà tirare il dado per la fuga.

## ALTRA ROBA DA MUNCHKIN

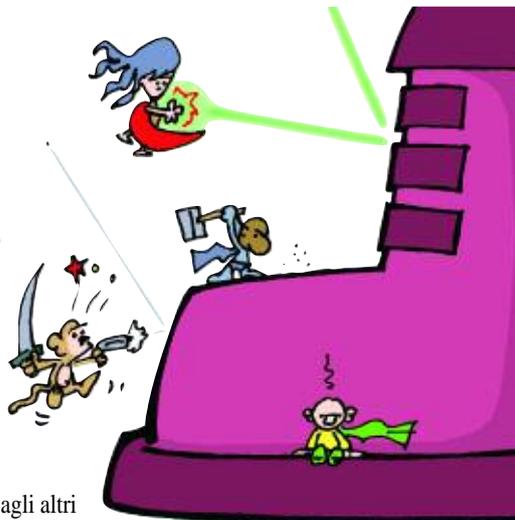
Ci sono occasioni in cui può essere utile giocare una Trappola o un Mostro a proprio danno, oppure “aiutare” un altro giocatore in modo che questo tuo aiuto gli faccia perdere dei tesori. Questa cosa è molto da Munchkin. Fallo!

## 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 il Rivelatore del Male se tu non aiuterai Rob a combattere Professor Fiatella!”.

Puoi anche mostrare la tua intera mano agli altri giocatori... e chi può impedirtelo?



## GIOCO 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, o Potere 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.

## INTERFERIRE NEL COMBATTIMENTO

Puoi interferire nel combattimento degli altri in vari modi:

**Utilizzare una carta a Uso Singolo.** Se hai il Super Siero, ad esempio, puoi aiutare qualcuno utilizzandolo contro il suo nemico. Naturalmente puoi anche “accidentalmente” colpire il tuo amico con il Siero, facendo sì che esso funzioni **contro** di lui.

**Giocare una carta per potenziare un mostro.** Vedi *Potenziamenti per i Mostri*, sopra. 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.

## CONTRADDIZIONI SULLE REGOLE O DISPUTE

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

## COMBINARE QUESTO GIOCO CON MUNCHKIN, MUNCHKIN MORDE!, MUNCHKIN FU, E/O STAR MUNCHKIN

Perché no? Fafelo! Il tuo Elfo Vampiro Techno-Chierico e il Celeritoso Mezzo Licantropo e Mezzo Felino, assieme al Mistico con Filo-Fu e Birra Super Rutto, possono irrompere nelle catacombe di... ah, piantala e mescola!

Mescolate tutte le carte Tesoro assieme. Mescolate tutte le carte Porta, Dungeon, Vicolo e Stazione assieme e trattatele come fossero dello stesso genere; ogni riferimento ad una di queste vale anche per le altre. Perché diavolo non le abbiamo chiamate tutte “Porta” fin dall'inizio?

Vivi ed Impara.

Usate le regole del Gioco Veloce (vedi sopra) e, già che ci siete, infilategli pure il *Munchkin Blender* se lo avete (*Munchkin Mix*, in italiano, molto presto).

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

Ogni personaggio può avere Razze, Classi, Poteri e Stili!

Lacchè, Seguaci, Compagni e Mook appartengono tutti alla stessa categoria di servitori sacrificabili, e ogni carta che ne colpisce uno li colpisce tutti (tuttavia il potere speciale dei Mook del *Munchkin Fu* ha effetto solo sui Mook).

I giocatori di *Star Munchkin* ricorderanno certamente che in quel gioco c'è già una razza chiamata “Mutante”... BENE! Questo gioco, *Super Munchkin*, ha una classe chiamata “Mutante”. Questi Mutanti sono totalmente differenti tra loro e non dovete confonderli. Sì, potete combinare i due giochi e giocare un Mutante Mutante; tuttavia un Mutante (razza) è completamente differente da un Mutante (classe), ma i mostri NON capiscono questa differenza. Ogni avversario che ha un bonus o una penalità contro uno di questi Mutanti, ha lo stesso bonus o penalità pure con l'altro. E se sei un Mutante Mutante questo bonus o penalità... RAD-DOPPIA!

I giocatori di *Munchkin*, invece, ricorderanno certamente che in quel gioco c'è già una classe chiamata “Mago”; quella classe non ha nulla a che vedere con il Mistico di questo gioco; no, no e poi no!