Munchkin

REGELS WAAR ZELFS MUNCHKINS ZICH AAN MOETEN HOUDEN

Je moet een monster verslaan (en winnen!) om het tiende level te bereiken. Kaarten gaan boven regels (en dit schema). Zodra een gevecht begint kun je niet veranderen wat je draagt, (maar je kan wel je ras of klasse afleggen.) Alleen de kaarten die in het spel zijn (dus die je voor je hebt liggen) tellen voor ruilen, omkopen, gevechten etc. Zodra een kaart in het spel is gebracht kan je het niet terug in je hand nemen – je kan het alleen gebruiken om mee te ruilen, te verkopen of af te leggen.

Ontworpen voor uw Munchkinachtig plezier door Bob Portnell
Copyright 2002 Steve Jackson Games Incorporated.
Permission to Photocopy.

1 Open de Deur

Beurt Begint

Neem 1 kerker kaart, OPEN

Is het een… MONSTER? — Ja → Gevecht

Is het een VERVLOEKING of een VAL? — Nee → Neem de kaart in je hand OF breng de kaart meteen in het spel

Ja → De val heeft effect… op JOU! Nu meteen! Wat een mazzel…

2 Zoek problemen

Heb je een Monster kaart in je hand? — Ja → Wil je met dit monster vechten? — Ja → Speel de monsterkaart van je hand naar de tafel

Nee / Nee → 3 Plunder de kamer

Neem een Kerkerkaart GESLOTEN in je hand OF speel hem direct uit

4 Liefdadigheid

Heb je meer dan 5 kaarten in je hand? — Ja → Heb jij, of ben je iemand met, het laagste level? — Ja → Leg het teveel aan kaarten af

Nee / Nee → Geef het teveel aan kaarten aan de nog levende karakters met het Laagste Level (of die gelijk staan op het Laagste Level)

Beurt Eindigt

Gevecht

Vergelijk de TOTALE levels van ALLE Monsters met jouw Totale levels & bonussen (plus de level & bonussen van je helper)

Kun je het monster verslaan? — Nee → Moet je wegrennen? — Nee → Haal iemand over je te helpen. Kies niet meer dan één helper. Kies verstandig.

Ja → Is er iets veranderd tijdens de pauze van 2,6 sec.? — Ja → (terug naar Vergelijk)

Nee → Je hebt het monster gedood. Verhoog je level(s); Neem de schatkaart GESLOTEN (OPEN als je een Helper hebt gehad)

Ja → Renners moeten een d6 Werpen voor elk monster

4 of minder → Portie Ellende gebeurt… Misschien wel meerdere Porties Ellende.

5 of meer → Renner ontsnapt!

Ga naar 4 Liefdadigheid

RUIL JE SPULLEN met andere spelers op elk ogenblik dat jij of zij niet in gevecht zijn; je kan alleen maar spullen ruilen die in het spel zijn.
VERKOOP JE SPULLEN alleen tijdens jouw beurt en alleen als je niet in gevecht bent. Je kan verkopen wat in het spel is of in je hand zit.

WANNEER SPELEN?

VERVLOEKINGEN: altijd, zelfs tijdens een gevecht.
DRANKJES: tijdens elk gevecht, van kaarten in het spel of in je hand.
SCHATTEN, RAS, KLASSE: Speel deze als je ze krijgt of uit je hand tijdens je beurt.

JE KAN IN HET SPEL DRAGEN:

1 Hoofddeksel
1 Schoeisel
1 Harnas
2 1-hand voorwerpen
1 2-hand voorwerp
1 Groot voorwerp
1 Hulpje
Voorwerpen in het spel die niet kunnen worden gedragen dienen zijdelings neergelegd te worden.

DINGEN OM TE DOEN ALS JE DOOD BENT

* Behoud je Level, Ras en Klasse
* Leg je hand open op tafel, naast andere kaarten die je in het spel hebt.
* In Level volgorde (van hoog naar laag), mogen alle levende personages een kaart afpakken.
* Leg overgebleven kaarten af.
* Je komt aan het begin van de beurt van de volgende speler weer tot leven.
* Neem, vlak voor het begin je volgende beurt, GESLOTEN twee schatkaarten en twee kerkerkaarten.
  Als je wilt kun je direct kaarten in het spel brengen.

Nederlandse vertaling: Gavin Treep
Bewerking: Robert van Dongen
PS GAMES