

# MUNCHKIN

## **Chiarimenti Importanti (1): Quando puoi rubare**

*Rubare*, per un ladro, funziona come scambiare. Un ladro può provare a *rubare* in qualsiasi momento, eccetto durante i combattimenti... e, appena una carta mostro è rivelata, il combattimento inizia. Questo vuol dire che un ladro non può *rubare* mentre combatte, e nemmeno a qualcuno che sta combattendo.

## **Chiarimenti Importanti (2): Raggiungere il 10° Livello**

La regola generale dice che puoi raggiungere il 10° livello solo uccidendo un mostro. Se sei al 9° livello ed accade qualcosa che normalmente ti avrebbe fatto salire di livello... ignorala. Rimani al 9° livello. Ma... la carta *Intervento Divino* ha una regola specifica che prende il posto di quella generale. La carta stessa specifica che giocarla può portare alla fine della partita.

## **Chiarimento importante (3): Giocare/Usare/Scambiare oggetti durante il combattimento**

- Non puoi cambiare oggetti durante il combattimento. In altre parole, non puoi scegliere di indossare un elmetto differente o una differente armatura una volta che il combattimento è iniziato. Inoltre, non puoi nemmeno “gettare” un oggetto che tieni in mano per impugnarne un altro. In linea di massima, tutti gli oggetti che stai usando o indossando devono rimanere nel loro stato attuale. Sfortunatamente, questo significa che se perdi o cambi classe o razza, non inizi ad usare il bonus degli altri oggetti che hai con te e potrebbero essere usati dalla nuova razza o classe, inclusi gli oggetti che possono essere utilizzati da chiunque. **Facciamo un esempio:** un Elfo sta usando un *Arco Coi Nastrini* e trasporta una *Spada Vorpai*. Non ha mani extra, così utilizza l'*Arco* con le mani a disposizione. Durante un combattimento un altro giocatore gli lancia contro una maledizione, facendogli perdere la razza. Perde quindi il bonus derivato dall'*Arco*, e non può sostituirlo con la *Spada Vorpai*, guadagnando così il suo bonus. Ancora una cosa: se il giocatore ha in mano un'altra carta Elfo, può giocarla immediatamente e riprendere subito il bonus dell'*Arco*.
- Puoi sempre giocare nuovi oggetti durante un combattimento, NEL TUO TURNO, e, se hai il permesso di usare l'oggetto (senza infrangere la regola sopra), puoi utilizzare il suo bonus già dal combattimento in cui ti trovi.

**Esempio 1:** Stai combattendo ed a causa di una *Maledizione*, ora sei un *Chierico*. Tra le carte della tua Mano hai *Ammazza che Mazza* ed hai una mano libera. Puoi giocare la *Mazza* e contare immediatamente il suo bonus.

**Esempio 2:** Sei in combattimento e non stai indossando un *copricapo*. Tra le carte in mano hai un *Elmo del coraggio*. Puoi giocare l'*Elmo* ed utilizzare subito il suo bonus.

**Esempio 3:** Sei un *Nano* con un'*Armatura di Melma*. Tra le carte in mano hai una *Armatura Extra Small*. Puoi giocare la *Armatura Extra Small*, ma non guadagni bonus perché stai già indossando un'*armatura* e non puoi cambiarla durante un combattimento.

## **Chiarimento importante (4): “Sconfiggere” contro “Uccidere” contro “Perdere”**

Per quanto riguarda lo scopo del gioco, “Sconfiggere” un *Mostro* significa rimuoverlo dal gioco in modo che si possa prendere il suo *Tesoro*. Questo significa che un *Mago* che lancia un *charme*, o un uso munchkin della *Pozione Pollimorfica*, o qualsiasi altro metodo che ti fa prendere il *Tesoro* di un *Mostro*, fa sì che il *Mostro* in questione sia considerato “Sconfitto”. “Uccidere” significa sconfiggere il *Mostro* con Livello e Bonus di Combattimento, o usando alcune carte ed abilità speciali che specificano che il *Mostro* viene “Ucciso”. In questo caso guadagni 1 Livello e prendi il *Tesoro*. “Perdere” significa che non sei abbastanza forte e puoi solo Fuggire come una gallina spaventata.

# Frequently Asked Questions

## Domande Generiche

**Domanda: Le regole dicono una cosa. Una carta ne dice un'altra. Cosa devo fare?**

Risposta: Come per la maggior parte dei giochi di carte, il punto focale di molte carte è infrangere le regole. Per questo, ciò che è scritto in una carta ha la precedenza su quello che è scritto nelle regole.

**D. Posso utilizzare una *cosa* (abilità, carta ecc.) simile ad un'altra per ottenere lo stesso effetto? Non è scritto nelle regole o sulla carta, ma sembra logico.**

R: Se non è scritto nelle regole non ha importanza quanto sia logico, a meno che non riesci a convincere gli altri giocatori. Se ci riesci vai tranquillo (e fallo).

**D. Se due  *cose*  (abilità, carte ecc.) sono simili vengono considerate uguali?**

R. No, a meno che non ci sia scritta la stessa identica cosa. Le *armi* sono diverse dall'*armatura*. "Ti schiaccia" è diverso da "ti uccide". E così via

## Sul Tavolo contro In mano

**D. Se hai perso un oggetto, devi scartarlo dalla mano, oppure da quelli in gioco sul tavolo?**

R. Sempre, sempre, da quelli sul tavolo! Quelli sono i solo oggetti che hai, finché sono nella mano, non contano come oggetti trasportati/indossati. Le carte dalla mano sono perse, solo nel caso specifico in cui si debba subire un effetto che ti fa perdere carte *dalla tua mano*.

## Quelle maledette Ginocchiere

**D. Se qualcuno mi sta aiutando, grazie alle *Ginocchiere dell'Attizzamento*, può pugnalarmi alle spalle, giocare una carta contro di me, ecc., affinché entrambi perdiamo il combattimento?**

R. Puoi scommetterci.

**D. Posso usare *Hey, datemi una mano* per prendere le *Ginocchiere dell'Attizzamento* e costringere qualcuno ad aiutarmi?**

R. Se la persona che tu forzi ad aiutarti può fare la differenza tra vincere e perdere (il requisito di *Hey, datemi una mano*), puoi sicuramente farlo. Non aspettarti che qualcuno ti voglia bene dopo questo...

**D. Odio le *Ginocchiere dell'Attizzamento*. Credo che sbilancino il gioco. Cosa posso fare?**

R. Ci sono diverse possibilità:

- Rubi la carta *Ginocchiere* dal mazzo del tuo amico e la MANGI. Se ti scopre, nega.
- Se tutti odiano questa carta, potreste giocare senza, di comune accordo. Lo stesso vale per ogni carta che non vi piace.
- Se il possessore delle *Ginocchiere* sta diventando troppo avvantaggiato, colpiscilo senza pietà. Pugnalalo alle spalle in ogni combattimento. Lanciagli delle *Pozioni*. Mangia il suo cibo quando esce dalla stanza. E qualsiasi altra idea ti venga. Nessuno può resistere contro tutti gli altri giocatori uniti.

## Ladri e Furti

**D. Quante volte un *ladro* può rubare?**

R. Finché ha carte da scartare.

**D. Cosa succede ad un *ladro* di 1° livello che fallisce nel tentativo di rubare? Muore?**

R. Non gli succede niente. Non si può scendere sotto il 1° livello.

**D. Un *ladro* può rubare qualcosa mentre è in combattimento?**

R. No. È troppo occupato.

**D. Può un *ladro* rubare a qualcuno se entrambi si trovano in combattimento?**

R. No. Funziona come per lo scambiare oggetti; vedi sopra.

**D. Può un *ladro* pugnalare se stesso?**

R. No. Sarebbe una mossa molto munchkin, ma la carta dice specificamente *un altro giocatore*.

**D. Come funziona la Furt-A-Matic?**

R. La Furt-A-Matic conferisce ad un personaggio non-ladro la possibilità di *pugnalare alle spalle* durante un combattimento, allo stesso modo di un ladro. Cioè, chi la usa deve scartare una carta per dare ad un altro giocatore una penalità di -2 in quel combattimento, ed è utilizzabile contro ogni personaggio che partecipa al combattimento. Un personaggio ladro che usa la Furt-A-Matic guadagna un bonus alla sua capacità di *pugnalare alle spalle*, in questo modo la penalità conferita agli avversari è di -3 al posto del normale -2.

## Intervento Divino ed altre strane Cose da Chierico

### **D. Ho appena pescato la carta *Intervento Divino* a faccia coperta. Cosa succede?**

R. Come dice la carta, non importa come viene pescata, tutti i *Chierici* guadagnano 1 livello. Mostra la carta, e, se sei un *Chierico*, scartala esultando. In caso contrario, scarta la carta con disgusto mostrando il tuo disprezzo per quei fortunati bastardi *Chierici*...

### **D. Cosa succede se un giocatore trova *Intervento Divino* nella mano iniziale?**

R. Il giocatore mostra la carta immediatamente. Tutti i giocatori che possono diventare *chierici* possono scegliere di farlo, guadagnando così 1 livello. Appena tutti hanno fatto, la carta viene scartata.

### **D. Se un chierico sta affrontando più di un Mostro non-morto, può scartare 3 carte per Mostro per un totale di +9 contro ognuno di loro?**

R. Eeeeeek! È un'idea davvero munchkin, ma ci dispiace, il massimo di 3 carte è per combattimento, non per mostro che si sta affrontando.

## Mago Astuto

### **D. Un Mago può scartare le carte che ha in mano per usare l'abilità di charme. Può farlo anche se non ha carte in mano?**

R. No. Se non ha carte non ha una Mano e quindi niente da scartare.

### **D. Un Mago può scartare le carte per ottenere un bonus alla *Fuga*, dopo aver tirato il dado?**

R. No!

### **D. Un Mago può utilizzare la sua abilità di charme se non è coinvolto nel combattimento?**

R. No. La carte dice che è qualcosa che puoi fare solo se stai combattendo un mostro. Non puoi interferire nei combattimenti degli altri.

### **D. Come funziona il *Divano Arcano*?**

R. Il *Divano Arcano* ti permette di avere tutti i benefici e gli svantaggi della classe Mago solo se possiedi già una classe (o classi con *Super Munchkin*). Di dà, in effetti, una classe opzionale extra. Se decidi di usarlo, in combattimento puoi utilizzare oggetti esclusivi da Mago, potrai usare le abilità *volare* e *charme* specifiche di quella classe, e, se stai giocando una partita Epica, potrai utilizzare il talento Mago Epico se sei di livello 10° o superiore. Puoi decidere di usarlo all'inizio di ogni combattimento (sì, giusto, dopo aver Aperto una Porta e Trovato un mostro, oppure quando Cerchi Guai) e, se scegli di usarlo, avrai un -1 alla fuga.

## Altre domande sulle Razze e Classi

### **D. Se gioco *Mezzosangue* e un'altra carta razza, sono anche mezzo-umano?**

R. Sì.

### **D. Posso usare due carte *Mezzosangue* per avere più di due razze, o due carte *Super Munchkin* per avere più di due classi?**

R. No. A meno che tu non decida di farlo con una house rule, naturalmente.

### **D. Posso usare *Mezzosangue* per avere la stessa razza due volte, o *Super Munchkin* per avere la stessa classe due volte, raddoppiandone così i vantaggi?**

R. Gaaah! No. (Mio padre era un elfo, e mia madre era... un'elfa!) Ogni giocatore può avere solo una copia di una razza o classe in gioco. In altre parole: Se sei un mezz'orco ed hai un'altra carta Orco, non puoi giocare quest'ultima finché non hai perso la carta Orco già in gioco.

### **D. Quando si usa *Super Munchkin* o *Mezzosangue*, si può scartare una carta classe o razza e sostituirla con un'altra, oppure non aggiungere niente?**

R. Puoi diventare da *Mezzosangue* elfo-nano a mezzosangue nano-umano, oppure, se hai la carta *Halfling*, un nano-halfling. Questo non ti fa perdere *Mezzosangue*. *Super Munchkin* segue un principio simile, ma devi avere sempre due classi; se non puoi sostituire, immediatamente ed in modo legale, la seconda classe, DEVI scartare *Super Munchkin*.

### **D. Cosa succede se indosso *Orecchie Finte* e *Barba Finta*?**

R. I mostri reagiscono come se fossi un mezz'elfo mezzo-nano.

### **D. *Orecchie Finte* e *Barba Finta* possono nascondere la tua vera razza per quanto riguarda la reazione di un mostro?**

R. Sì. (Non capiamo perché questa sia una FAQ... c'è già scritto nella carta!) Se stai indossando *Orecchie Finte* o *Barba Finta*, I mostri pensano che tu sia un *Elfo* o un *Nano*, modificando la reazione nel modo appropriato. Non conta la razza reale, perché non la vedono.

## Maledizioni

**D. Se una maledizione può essere applicata a più di un oggetto, chi decide a cosa applicarla?**

R. Dipende da cosa dice la carta. Se la carta dice “Scegli un oggetto piccolo da scartare” e niente del tipo “Scegli un oggetto piccolo da far scartare a Fred, ah ah ah!”, è la vittima a scegliere. Alcune carte specificano in che modo (es. a caso) deve essere fatta la scelta e chi la fa (es. Il giocatore alla destra).

**D. *Specchio Maligno* dice “Se peschi Rimuovi Maledizione prima del prossimo combattimento, la maledizione è tolta.” Ma non c’è una carta Rimuovi Maledizione. Significa che l’*Anello del Desiderio* può rimuovere la Maledizione?**

R. Sì, l’*Anello del Desiderio* può rimuovere la Maledizione prima del prossimo combattimento.

**D. Bene, ma devo USARE l’*Anello del Desiderio*, o devo pescarlo dal mazzo?**

R. Devi usarlo.

**D. Può un *Orco* rimuovere una Maledizione DOPO averla presa? Cioè se ha un *Pollo sulla testa* quando diventa un *Orco*, può eliminare la maledizione in quel momento?**

R. No. Se un *Orco* non usa la sua abilità nel momento in cui prende la Maledizione, ne subisce gli effetti e non può rimuoverla in seguito.

**D. Cosa significa OGNI ALTRO giocatore menzionato nella Maledizione, *Generosità*?**

R. Significa ogni giocatore che non sia la vittima. Il suo intento è far in modo che la vittima ceda tutta la sua roba agli altri giocatori.

## Pozioni e Nozioni

**D. Ci sono carte come *Acqua Yuppie*, in cui non è scritto *pozione* ma SEMBRANO *pozioni*. Sono considerate *pozioni*?**

R. Sì. Se c’è un liquido in un contenitore, può essere considerate una *pozione*.

**D. Come funzionano gli altri oggetti “utilizzabili solo una volta”? Allo stesso modo delle *pozioni*?**

R. Tutti gli oggetti ad uso singolo (in cui è scritto “utilizzabile solo una volta”) possono essere giocati direttamente dalla mano, a meno che la carta non dica altrimenti (e finora nessuna l’ha fatto).

**D. Posso usare la *Pozione dell’Amicizia* su un mostro dopo aver fallito il tiro di *Fuga*?**

R. No! Il combattimento finisce appena fallisci nell’intento di ucciderlo.

## Difficoltà in Combattimento

**D. Esattamente, cos’è un’*arma* e cosa un’*armatura*?**

R. In molti giochi rigidi, abbiamo sentito dire che tutte le spade sono *armi* e tutte le armature sono *armature* e così via. Prova ad usare il senso comune, anche se questo è *Munchkin*. Le chiodature non trasformano un’*armatura* in un’*arma*. Uno *scudo* non è né un’*arma* né un’*armatura*. Così come un *Titolo Davvero Impressionante* non è nessuno dei due.

**D. Cosa succede se un *mostro* ha un *Partner* o tu un *Doppleganger*, e qualcuno ti pugnala alle spalle o gioca una *pozione* ad una delle parti?**

R. Un *Partner* è l’esatto duplicato di un mostro. Un *Doppleganger* è l’esatto duplicato di un personaggio. Qualsiasi cosa cambia il livello di uno, cambia anche il livello dell’altro. (Ma se il mostro è completamente cancellato -ad esempio con una *Pozione Pollimorfica*- non avrà effetto sul *Partner*, perché è un mostro separato).

**D. Alcune carte, come *Lampada Magica*, *Illusione* e *Pozione Pollimorfica* permettono di eliminare UN *mostro*. Se elimini così un *mostro*, lo fai anche con il suo *Partner* (o, nell’espansione, la *Mamma*)? In altre parole, *Partner* è un potenziamento come la carta *Antico* o crea un nuovo mostro come la carta *Mostro Errante*?**

R. Un *Partner* è simile ad un *Mostro Errante*. I *mostri* diventano due, e devi eliminarli individualmente. Se giochi la carta che ti permette di eliminare un *mostro*, prima che qualcuno giochi *Partner*, allora non ci sono mostri che possono avere un *Partner*, quindi *Partner* non può essere giocata.

**D. Quando affronti due mostri, puoi ucciderne uno e fuggire dall’altro?**

R. No. Se hai una carta che ne sconfigge uno (come *Pozione Pollimorfica*) puoi farlo, e combattere l’altro. (Devi vincere il combattimento prima di reclamare qualsiasi tesoro... non puoi usare *charme* su un *mostro*, prendere il suo tesoro, e provare a combattere il suo *Partner*). Ma non puoi combattere un *mostro* e fuggire dall’altro. Devi combatterli insieme.

**D. Affrontando più mostri, un Mago può scartare la sua mano per charmarne uno, prendere il suo tesoro, scartare la nuova mano e charmarne un altro, e così via?**

R. No. Quando si combattono più *mostri*, non si prende alcun *tesoro* finché tutti i *mostri* non sono stati sconfitti. Se usi una *Lampada Magica* contro di uno, *Charme* contro un altro, e devi fuggire dall'ultimo, non prendi nessun tesoro.

**D. Okay, cosa succede quando un *Mostro Errante* entra nel combattimento e deve ignorare il giocatore che l'affronta o quello che lo aiuta, ma non l'altro? Per esempio, se il *Mostro Errante* è un'Amazzone e il giocatore è una femmina?**

R. Quando un giocatore aiuta un altro, i mostri non li combattono separatamente... così se un giocatore è una femmina, l'Amazzone dà al giocatore il *Tesoro* e se ne va senza combattere. Questo fa del *Golem Impietrito* un pessimo *Mostro Errante*, perché la vittima può decidere di ignorarlo.

**D. Allora cosa succede se il *Padigliocchio* appare come *Mostro Errante* dopo che un giocatore ha trovato qualcuno disposto ad aiutarlo?**

R. Okay, questa è un'eccezione. Il giocatore arrivato in aiuto deve lasciare il combattimento, ed il giocatore di turno deve combattere il *Padigliocchio* e l'altro(i) mostro(i) da solo.

**D. Se qualcuno cambia la tua classe o razza durante un combattimento (ad esempio con una *maledizione*), questo cambia i tuoi bonus di combattimento?**

R. Sì. Se smetti di essere un *Elfo*, smetti di avere i bonus derivati dagli oggetti utilizzabili solo dagli *Elfi*, e così per le altre razze o classi. Non puoi mai avere i bonus di due classi o razze durante un combattimento a meno che non hai una carta speciale che te lo permette. I poteri utilizzati attraverso lo scartare sono un'eccezione. Se un *Guerriero* ha già scartato una carta per ottenere un bonus +1 durante il combattimento, e smette di essere un *Guerriero*, mantiene il bonus, ma non può scartare altre carte per ottenere altri bonus come *Guerriero*. Sì, questa regola è utilizzata per avvantaggiare i giocatori. Hee hee.

**D. Se uso un bonus a singolo utilizzo durante un combattimento e qualcuno prova a farlo sparire con una *Maledizione* o cerca di rubarlo, mantengo il bonus?**

R. L'abilità *rubare* non funziona durante un combattimento. Usare una *Maledizione* può distruggere un oggetto quando tu provi ad usarlo.

**D. Se un personaggio di 1° livello incontra un *Drago di Plutonio*, il *Drago* non lo insegue. Allora il personaggio può prendere il *Tesoro*?**

R. Nononono! Il personaggio può scegliere di combattere il *Drago*, ma se non riesce a sconfiggerlo, DEVE fuggire via. Il *Drago* non lo insegue, quindi il personaggio sopravvive. Ma non prende il *Tesoro*!

**D. Se una carta che ha effetto durante il “prossimo combattimento”, come *Cambia Sesso*, è giocata durante un combattimento, ha effetto in QUEL combattimento, o al prossimo che affronti?**

R. Se il combattimento non è ancora risolto (e non lo sarà, perché qualcuno sta giocando questa carta contro di te), allora è questo il “prossimo combattimento”.

**D. Di preciso, quando muori, e per quanto rimani morto?**

R. Muori quando una *Brutta Cosa* dice che sei morto. Se tu devi fuggire da un altro mostro, eviti la SUA *Brutta Cosa*, perché sei morto. RIMANI morto solo fino a quando inizia il turno del prossimo giocatore. Il tuo nuovo personaggio appare a quel punto e può partecipare normalmente ai combattimenti, però non prenderai nuove carte finché qualcuno non ti fa la carità o finché non ha inizio il tuo nuovo turno.

**D. Devo fuggire da un combattimento? Ma se VOGLIO morire?**

R. Il tuo personaggio non vuole morire. Il tuo personaggio PROVERÀ sempre a fuggire. Se vuoi morire, puoi solo sperare in un brutto tiro di dado.

**D. Posso giocare una carta *Guadagni 1 Livello* su un altro giocatore, per fare in modo che un mostro che lo avrebbe ignorato decida d'inseguirlo?**

R. Non era l'intento originale delle carte *Guadagni 1 Livello*, ma ci sembra un'idea così vile e munchkin che non ce la sentiamo di dire di no.

**D. Si può applicare la “regola dei 2.6 secondi” per eliminare un mostro senza farlo uccidere, oppure per ucciderlo?**

R. Se stai uccidendo un mostro, gli altri giocatori hanno 2.6 secondi per giocare qualsiasi carta e frustrare i tuoi propositi.

## Et Cetera

**D. Il *Seguace* ti permette di trasportare ed usare un Oggetto Grande extra. Questo significa che puoi avere più di due mani per utilizzare le armi?**

R. No. Il *Seguace* può trasportare un oggetto per te ma non può usarlo per te. Questo significa che se trasporta la tua armatura, essa non ti protegge.

**D. Ma cosa succede se trasporta la *Macchina d'Assedio*?**

R. Okay, hai ragione, MA la *Macchina d'Assedio* specifica che si tratta di un'eccezione alla regola generale del Servitore, riguardo al trasporto ed al combattimento. Se hai un Servitore ed una *Macchina d'Assedio*, puoi portare un altro Oggetto Grande ed hai le mani libere per usare altri oggetti che lo richiedono.

**D. Suppongo che Saranno Ghoulosi siano non-morti?**

R. No.

**D. La carta Saranno Ghoulosi dice che solo il tuo livello conta in combattimento, non i tuoi bonus o gli oggetti. Posso usare un oggetto per evitare l'intero combattimento, ad esempio la Lampada Magica?**

R. Sì.

**D. Il sesso iniziale del personaggio deve essere lo stesso del giocatore, o può essere scelto?**

R. L'idea è che fosse lo stesso dei giocatori. Però i designer non hanno obiezione per cambiare la regola con una house rule.

**D. Le carte *Re Tut* e *I Fratelli Wight* dicono "I personaggi di livello 3° o più perdono 2 livelli, anche se riescono a scappare". Significa che si perdono 2 livelli anche se si riesce a sconfiggere questi mostri?**

R. No. Ma se non riesci a sconfiggerli, devi provare a fuggire, e perdi 2 livelli anche se ci riesci. Se ti prendono, ovviamente, torni al 1° Livello.

**D. Puoi vendere oggetti per un totale minore alle 1000 monete d'oro, per toglierli dalla circolazione?**

R. No. Se gli oggetti non riescono a raggiungere le 1000 monete d'oro di valore, non puoi venderli.

**D. Se hai la carta *Baro* su un oggetto, puoi spostarla ad un altro oggetto?**

R. No. Una volta iniziato un imbroglio, la carta *Baro* non può essere messa su un altro oggetto. Così, se succede qualcosa che ti rende legale l'oggetto che ha *Baro*... troppo tardi. Non puoi spostare *Baro* su nient'altro.

**D. Posso usare la carta *Baro* per prendere un oggetto da un altro giocatore, o usarla per cercare e prendere un oggetto dalla pila di scarti?**

R. No e no... La carta *Baro* ti permette di trasportare (leggi, *avere in gioco*) e usare un oggetto che normalmente non potresti usare a causa delle restrizioni di classe, razza o spazio. In altre parole, un secondo *copricapo*, un secondo Oggetto Grande (per chi non è *Nano*), un oggetto che richiede una mano o due quando le hai già entrambe occupate, o l'*Arco Coi Nastrini* per chi non è *Elfo*. ecc.. Devi prendere l'oggetto in modo legale, non utilizzando la carta *Baro*.

**D. Perché un *Orco* non ha nessun bonus quando affronta la carta *mostro* "3.872 Orchi"?**

R. Avremmo dovuto mettere una regola sulla carta razza per una singola carta *mostro*, quindi abbiamo deciso che gli orchi *mostri* sono ostili ai personaggi *Orchi* nello stesso modo che lo sono con gli altri personaggi.

**D. Cosa fa la *Brutta Cosa* del *Drago di Plutonio*? Muori se hai fallito il tiro per fuggire?**

R. Forse il testo non è chiaro. La *Morte* dovrebbe arrivare appena prima che ti abbia arrostito e mangiato, quindi direi di sì: sei morto...

**D. Il *Dado Appesantito* dice di sostituire il risultato di un tiro con qualsiasi numero scegli. Posso scegliere un numero superiore a 6, ad esempio per rendere riuscita la fuga del mio halfling anche se sta combattendo contro un mostro ed il suo *Partner*, oppure ha un *Pollo in Testa*?**

R. In effetti intendevamo qualsiasi numero possibile con un dado da 6. Sei troppo... munchkin, ed abusi delle regole stravolgendo l'equilibrio del gioco. Ci piaci! Ma ora scegli un numero tra 1 e 6.

**D. Le regole dicono che una carta in gioco può essere scambiata o scartata. Quando posso scartarla?**

R. Dipende dal tipo di carta. Primo, deve essere in gioco di fronte a te (non puoi scartare le carte degli altri giocatori, purtroppo). Le carte razza e classe possono essere scartate a qualsiasi momento, anche per usare un'abilità, ma non un'abilità della classe o razza scartata (es. non puoi scartare la classe *guerriero* per avere un +1 al combattimento), a meno che l'utilizzo dell'abilità non richieda di scartare una particolare razza o classe. Questo include sia *Mezzosanguine* sia *Super Munchkin*. Le *maledizioni* rimangono sul tavolo di fronte a te e non vengono scartate. Gli oggetti sono le uniche carte che puoi scambiare, e, se non sono colpiti da una *Maledizione*, possono essere scartati solo nei seguenti modi:

- Come parte di una vendita (ma devi seguire la regola sopra citata per il valore minimo degli oggetti venduti).
- Per utilizzare l'abilità speciale di una Razza/Classe o di qualche altra carta.
- Per soddisfare il requisito di una *Cattiva Cosa* o di una *Maledizione!/Trappola!*
- L'oggetto è Grande, e DEVI liberarti di lui (perché tu sei morto o non sei più un *Nano*) e nessuno può prenderlo.

### **E la Domanda del Gran Campione più Munchkin**

**D. Un Chierico può usare Tesoro scartandolo prima di iniziare a pescare le tre carte, così da poterla riprendere con *resurrezione* e pescarne altre tre, ripetendo l'operazione ancora ed ancora?**

R. No. Scartalo DOPO aver pescato le tre. Sei un GRANDE, prova ancora!

**STEVE JACKSON GAMES**

Traduzione di  
*Falcon*