

MUNCHKIN

Copyright © 2001 by Steve Jackson Games

Design Steve Jackson

Illustraties John Kovalic

Grafische vormgeving: Sjors van Hoof.

Productie: Frank Tibosch.

Vertaling: Ronald Hoekstra, Monique Stap en
Jeroen Stap

Redactie: JHG Hendriks, Martijn
Waegemakers en Frank Tibosch



MUNCHKIN Munchkin is een smakeloos parodiërend spel dat je het gevoel geeft van kruipen in de kerker... zonder al het onnodige rollenspel.

ONDERDELEN

168 kaarten. Spelregels. Doos.

VOORBEREIDING

3 tot 6 kunnen het spelen. Je hebt de stapel kaarten nodig en 10 fiches (munten, schijfjes het maakt niet uit als het maar tot 10 kan tellen) voor elke speler. Je hebt ook een zeszijdige dobbelsteen nodig. Verdeel de kaarten in Kerkerkaarten (met een deur op de achterkant) en Schatkaarten (met een stapel schatten op de achterkant). Schud de beide stapels. Geef elke speler 2 kaarten van elke stapel.

KAART BEHEER

Houd twee gescheiden aflegstapels voor de beide stapels. Als een stapel op is, schud dan de afgelegde kaarten. Als een stapel op is en er zijn geen afgelegde kaarten, dan kan niemand meer dit soort kaarten trekken !

Je Hand: Kaarten in je hand nemen geen deel aan het spel. Ze helpen je niet en kunnen niet worden afgenomen, behalve door kaarten die specifiek "je hand" beïnvloeden in plaats van de voorwerpen die je draagt. Aan het eind van je beurt mag je niet meer dan 5 kaarten in je hand hebben (6 voor dwergen).

Gedragen Voorwerpen: Schatten kunnen voor je op tafel gespeeld worden en worden "gedragen voorwerpen". Zie Voorwerpen hieronder.

Wanneer Kaarten Gespeeld Kunnen Worden: Elk type kaart kan op een bepaald moment gespeeld worden (zie hieronder). Kaarten die in het spel zijn mogen niet worden teruggenomen in je hand - ze moeten worden afgelegd of verhandeld als je van ze af wilt.

KARAKTER GEBOORTE

Iedereen start als een Level 1 Mens zonder Klasse. (Logisch toch?) Kijk naar je eerste vier kaarten. Als je een Ras of een Klasse kaart hebt, mag je (als je wilt) 22n van elk type spelen door deze voor je op tafel te leggen. Als je Voorwerp kaarten hebt, mag je deze ook spelen en voor je neerleggen. Als je twijfelt of je een kaart moet spelen, dan kun je het onderstaande lezen of het gewoon doen.

BEGIN EN EINDE VAN HET SPEL

Bepaal wie mag beginnen door met de dobbelsteen te gooien en over het resultaat te discussiëren over deze zin en over het feit dat 22n van de woorden geen effect lijkt te hebben.

Het spel verloopt in beurten, elk met verschillende fasen (zie hieronder). Zodra de eerste speler zijn beurt beëindigt, is het de beurt aan de speler links van hem, enz.

De eerste speler die het tiende level bereikt, wint... maar je moet het tiende level bereiken door een monster te doden of door Goddelijke Interventie. Als twee spelers een monster gezamenlijk doden en het tiende level tegelijkertijd bereiken, dan winnen ze beiden.

BEURT FASEN

(1) Open Een Deur: Trek een kaart van de Kerkerkaartenstapel en draai deze open. Als het een monster is, moet je het bevechten. Zie **Vechten**. Werk het gevecht geheel uit voordat je verder gaat. Als je het doodt, stijgt een level (of, voor een groot monster, twee levels - dat staat op de kaart).

Als de kaart een vervloeking is - zie **Vervloeking** - dan is deze direct van toepassing op je (indien mogelijk) en wordt afgelegd.

Als je een andere kaart trekt, mag je deze in je hand nemen of direct spelen.

(2) Zoek Problemen: Als je GEEN monster bent tegengekomen toen je de deur opende, dan heb je nu de mogelijkheid een monster **uit je hand te spelen** (als je er eentje hebt) en er tegen te vechten, zoals hierboven beschreven. Speel geen monster dat je niet aan kunt, tenzij je er zeker van bent dat je hulp krijgt !

(3) Plunder De Kamer: Als je een monster hebt gedood, neem dan het aantal Schatten dat staat vermeld op de monsterkaart. Trek ze gesloten als je het monster in je eentje hebt verslagen en trek ze open als je hulp hebt gehad. Als je geen enkel monster bent tegengekomen, dan kun je de lege kamer doorzoeken... trek een tweede kaart van de stapel **Kerkerkaarten, gesloten**, en neem deze in je hand.

(4) Liefdadigheid: Als je te veel kaarten hebt (6 voor dwergen, 5 voor ieder ander), geef dan het overschot aan de nog levende speler met het laagste level. Als er meerdere spelers het laagste level hebben, verdeel de kaarten dan zo eerlijk mogelijk tussen hen, maar jij beslist wie het grootste deel krijgt. Als JIJ de laagste bent of gedeeld laagste, leg het overschot dan gewoon af. Nu is de volgende speler aan de beurt.

VECHTEN

Om een monster te bevechten kijk je naar het Level bovenaan zijn kaart. Als je eigen Level tezamen met de Bonussen van de diverse Voorwerpen die je draagt een totaal heeft dat hoger is dan het Level van het monster, dan dood je het. Sommige monsters hebben speciale krachten die het gevecht beïnvloeden - een bonus tegen een ras of klasse bijvoorbeeld. Vergeet niet deze te controleren voordat je het gevecht uitvoert.

Je kunt ook eenmalige kaarten uit je hand inzetten, zoals drankjes, gedurende gevechten. Je kunt geen voorwerpen stelen of verhandelen tijdens het gevecht.

Als andere monsters (een Rondzwerfend Monster of een Partner) het gevecht binnenvallen, dan moet je hun totale levels verslaan. Als je de juiste kaarten hebt, dan kun je 22n monster uitschakelen en de ander normaal bevechten, maar je kunt er niet voor kiezen om 22n te bevechten en voor de ander(en) te vluchten. Als je er eentje uitschakelt met een kaart, maar vlucht voor de ander(en), dan krijg je geen enkele schat.

Als je een monster doodt of op een andere manier verslaat, dan ga je automatisch een level omhoog (of 2 levels bij sommige erg gevaarlijke monsters). Als je meerdere monsterkaarten bevecht – zie **Bemoeien** - dan stijgt je een level voor elk monster dat je doodt ! Maar als je een monster verslaat zonder het te doden, dan stijgt je NOOIT een level.

Leg de monsterkaart(en) af en trek schatten (zie hieronder). Let op: iemand kan een vijandige kaart op je spelen of een speciale kracht gebruiken juist op het moment dat je denkt dat je hebt gewonnen. Als je een monster doodt, dan moet je een redelijke tijd wachten, volgens de definitie ongeveer 2,6 seconden, om anderen de kans te geven te reageren. Daarna heb je het monster pas echt gedood en stijgt je echt een level en krijg je je schatten, maar ze kunnen natuurlijk nog wel blijven zeuren.

Als je een monster niet kunt verslaan heb je twee keuzes: hulp vragen of vluchten.

Hulp vragen

Je mag een andere speler vragen je te helpen. Als hij weigert, mag je een andere speler vragen, enz., totdat iedereen je afwijst of totdat iemand je helpt. Slechts 22n speler mag je helpen.

Je kunt iemand overhalen je te helpen. Je zult waarschijnlijk wel moeten, tenzij er een Elf in de buurt is. Je mag ze voorwerpen aanbieden die je draagt of enkele schatkaarten die het monster heeft. Als je ze een deel van de schat belooft, moet je afspreken wie als eerste mag kiezen of hoe de verdeling zal zijn.

Als iemand je helpt, dan tel je zijn Level en Bonussen op bij de jouwe.

De speciale eigenschappen en kwetsbaarheden van het monster gelden ook voor je helper en andersom. Als bijvoorbeeld een Krijger je helpt dan win je als jullie totaal gelijk is aan dat van het monster en hij kan Amok Maken en kaarten afleggen om bij zijn strijdkracht te tellen. Als je een Vampier Groupie tegenkomt en een Priester helpt je, dan kan hij hem automatisch weggagen. Maar als je Kwijlend Slijm tegenkomt en een Elf helpt je, dan wordt het level van het monster met 4 verhoogd (tenzij jij ook een Elf bent en het level van het monster al met 4 is verhoogd).

Als iemand je succesvol helpt, dan is het monster verslagen. Leg de monsterkaart af en trek schatten (zie hieronder) en volg de instructies op de monsterkaart. Jij stijgt een level voor elk monster dat is verslagen. Je helper stijgt niet... tenzij hij een Elf is. In dat geval stijgt hij ook een level voor elk monster dat is verslagen.

Als niemand je wil helpen... of als iemand je probeert te helpen en de anderen werken tegen of helpen het monster zodat jullie tweeën het monster toch niet kunnen verslaan... dan moeten jullie vluchten.

Vluchten

Als je vlucht dan krijg je geen levels of schatten. Je kunt zelfs de kamer niet plunderen (dat wil zeggen een gesloten Kerkerkaart trekken). En vluchten lukt ook niet altijd...

Gooi de dobbelsteen. Je ontsnapt alleen bij een 5 of hoger. Elven krijgen een Vluchtbonus, terwijl Halflingen juist een Vluchtstraf krijgen. Sommige magische voorwerpen maken het eenvoudiger of lastiger om te vluchten. En sommige monsters zijn snel of geven je een straf bij je worp.

Als je ontsnapt, leg het monster af. Je krijgt geen schat. Er is meestal geen Portie Ellende... maar lees toch de kaart maar. Sommige monsters pijnigen je zelfs als je weet te vluchten !

Als het monster je te pakken krijgt, dan krijg je een Portie Ellende, zoals beschreven op de kaart. Dit kan variëren van het verliezen van een voorwerp tot het verliezen van 22n of meerdere levels of zelfs de Dood.

Als twee spelers samenwerken en toch kunnen ze het monster niet verslaan, dan moeten ze beiden vluchten. Ze gooien ieder afzonderlijk. De monsters kunnen beiden te pakken krijgen.

Als je voor meerdere monsters vlucht, dan gooi je afzonderlijk voor elk van hen in een volgorde naar keuze en je krijgt een Portie Ellende van elk monster dat jou te pakken krijgt.

Dood

Als je sterft, verlies je al je voorwerpen. Je behoudt je klasse(n), ras(sen) en level - je nieuwe karakter ziet er net zo uit als je oude.

Lichaam Plunderen: Leg je kaarten uit je hand open naast de kaarten die je in het spel had. Te beginnen met de speler met het hoogste level kiest elke speler een kaart... in geval van gelijke levels, gooi een dobbelsteen. Als je lichaam geen kaarten meer heeft, pech gehad. Nadat iedereen een kaart heeft gekregen wordt de rest afgelegd.

Je nieuwe karakter verschijnt onmiddellijk en kan anderen in gevechten helpen in de volgende beurt... maar je hebt alleen geen kaarten.

In je volgende beurt begin je met het trekken van kaarten, twee van elke stapel, gesloten, en je mag direct Ras, Klasse of Voorwerpen kaarten spelen als je wilt, precies zoals bij het begin van het spel.

Schatten

Als je een monster doodt, dan krijg je zijn schatten. Elk monster heeft een Schatten nummer onderaan zijn kaart staan. Trek zoveel schatten. Trek ze gesloten als je het monster in je eentje hebt verslagen. Trek ze open, zodat iedereen kan zien wat je hebt gekregen, als iemand je heeft geholpen. Schatkaarten kunnen worden gespeeld op het moment dat je ze krijgt. Voorwerpen kunnen voor je neer worden gelegd. "Stijg een Level" kaarten kunnen meteen worden gebruikt.

KARAKTER STATISTIEKEN

Elk karakter is eigenlijk een verzameling wapens, harnas en magische voorwerpen met 3 statistieken: Level, Ras en Klasse. Je kunt je karakter bijvoorbeeld beschrijven als "een Level 8 Elf Magiër met Holtrapper Laarzen, een Napalm Staf en Schattige Kniestukken". Het geslacht van je karakter begint hetzelfde als dat van jou.

Level: Dit is een maatstaf hoe heldhaftig en gespierd je nu werkelijk bent (Monsters hebben ook levels). Houd je level bij door fiches voor je neer te leggen. De levels lopen van 1 tot 10. Je zult levels stijgen en dalen tijdens het spel.

Je stijgt een level als je een monster doodt of als een kaart dat voorschrijft. Je kunt ook voorwerpen verkopen om levels te kopen (zie Voorwerpen).

Je daalt een level als een kaart dat voorschrijft. Je level kan nooit onder 1 dalen. Je effectieve level in een gevecht kan echter wel negatief zijn, als je vervloekt of verraden bent.

Ras: Karakters kunnen mens, elf, dwerg of halfling zijn. Als je geen Raskaart voor je hebt, dan ben je mens.

Mensen hebben geen speciale eigenschappen. Elk ander ras heeft verschillende speciale mogelijkheden en onmogelijkheden (zie de kaarten). Je hebt de eigenschappen van een ras op het moment dat je de kaart voor je speelt en je verliest ze zodra je de kaart aflegt. Je kunt een raskaart op elk moment afleggen, zelfs in een gevecht. "Ik wil geen elf meer zijn". Als je een raskaart aflegt, word je weer mens.

Je kunt niet tegelijkertijd tot meer dan één ras behoren, tenzij je een Halfbloedkaart speelt.

Klasse: Karakters kunnen krijgers, magiërs, dieven of priesters zijn. Als je geen Klassekaart voor je hebt, heb je geen Klasse. Ja ik weet het, dit komt bekend voor.

Elke klasse heeft verschillende eigenschappen, zoals aangegeven op de kaarten. Je hebt de eigenschappen op het moment dat je de kaart voor je speelt en je verliest ze zodra je de kaart aflegt. De meeste klasse eigenschappen worden geactiveerd door kaarten af te leggen. Je mag elke kaart afleggen, in het spel of uit je hand, om een speciale eigenschap te activeren. Merk op dat je, als je GEEN kaarten in je hand hebt, je natuurlijk niet "je hele hand kunt afleggen".

Zie de Klasse kaarten om te zien wanneer de eigenschappen kunnen worden gebruikt. Merk op dat een Dief niet kan stelen gedurende een gevecht, en dat zodra een monster wordt blootgelegd, het gevecht is begonnen. Je kunt een klassekaart op elk moment afleggen, zelfs tijdens een gevecht: "Ik wil geen magiër meer zijn". Als je een klassekaart aflegt, dan word je klasseloos totdat je weer een klassekaart speelt.

Je kunt niet tegelijkertijd tot meer dan één klasse behoren, tenzij je de Super Munchkin kaart speelt.

Voorwerpen: Elke Voorwerpkaart heeft een naam, een kracht, een grootte en een waarde in goudstukken.

Een voorwerpkaart in je hand telt niet, totdat je hem in het spel brengt; vanaf dat moment wordt hij "gedragen". Je mag zoveel kleine voorwerpen dragen als je wilt, maar slechts één Grote. (Elk voorwerp dat niet als Groot staat aangemerkt is Klein).

Dwergen zijn een uitzondering. Zij kunnen onbeperkt Grote voorwerpen dragen. Als je geen Dwerg meer bent en je hebt meer dan één Groot voorwerp, dan moet je er op één na direct afstand van doen. Als het je eigen beurt is, dan kun je ze verkopen. Anders moet je ze geven aan de spelers met het laagste level, die ze kunnen dragen!

Iedereen kan een voorwerp dragen, maar sommige hebben beperkingen: een Scherpe Knots kan alleen worden gezwaaid door een priester. Zijn bonus telt alleen voor iemand, die op dat moment priester is.

Verder mag je slechts één hoofddekseel, één harnas, één paar schoeisel en twee "hand" voorwerpen (of één "twee handen" voorwerp) dragen, tenzij je een kaart hebt die je laat valsspelen, of als de andere spelers het niet merken. Als je bijvoorbeeld twee helmen draagt, kan er slechts één je helpen. Je moet aangeven welke voorwerpen je niet kunnen helpen door ze kaart dwars te leggen. Je kunt NIET wisselen tussen (bijvoorbeeld) verschillende helmen tijdens een gevecht of terwijl je vlucht.

Voorwerpen verkopen: Gedurende je beurt mag je voorwerpen met een totale waarde van 1.000 goudstukken inleveren en meteen een level stijgen. Als je (bijvoorbeeld) 1.100 goudstukken aan waarde inlevert, krijg je geen wisselgeld. Maar als je 2.000 goudstukken waarde weet te halen, dan stijgt je direct 2 levels enz. Je mag voorwerpen inleveren uit je hand of die je draagt.

Halfingen krijgen trouwens een bonus als ze voorwerpen verkopen. GEDURENDE een gevecht mag je geen voorwerpen verkopen, verhandelen of stelen. Zodra je een monsterkaart blootlegt, moet je het gevecht afsluiten met de uitrusting die je hebt.

WANNEER KUN JE KAARTEN SPELEN.

Instructies op de kaarten gelden altijd boven de algemene regels.

Monsters

Als je ze open trekt, gedurende de "Open Een Deur" fase, dan zijn ze direct van toepassing op de persoon die ze trekt. Ze moeten direct bevochten worden.

Als ze op een andere manier worden verkregen, dan kunnen ze worden gespeeld gedurende "Zoek Problemen", of tegen een ander speler met een Rondzwervend Monster kaart

Monster Toevoegingen

"Oeroud", "Laaiend", "Intelligent" en "Reusachtig" verhogen het level van de monsters (en "Baby" verlaagt het level). "Rondzwervend Monster" en "Partner" voegen een extra monster toe aan een gevecht. Ze kunnen worden gespeeld gedurende een gevecht.

Alle toevoegingen worden bij elkaar gevoegd en alles wat aan een monster wordt toegevoegd, wordt ook aan zijn partner toegevoegd... als Oeroud, Laaiend en Partner gezamenlijk worden gespeeld, in welke volgorde dan ook, dan sta je tegenover een oeroud laaiend monster en zijn oeroude laaiende partner. Als er echter al twee verschillende monsters in het spel zijn als gevolg van een Rondzwervend Monster kaart, dan moet de speler die de toevoeging speelt kiezen voor welk monster deze geldt.

Schatten - Spelen

Een schatkaart mag op tafel gespeeld worden zodra je hem krijgt of gedurende je eigen beurt. Als je een "Stijg Een Level" kaart speelt, leg deze onmiddellijk af en ga een level omhoog.

Schatten - Gebruiken

Elke eenmalige ("eenmalig bruikbaar") kaart kan gespeeld worden gedurende een gevecht, ongeacht of je deze in je hand hebt of op tafel hebt liggen.

Andere magische voorwerpen kunnen niet worden gebruikt, tenzij ze in het spel zijn. Als het je eigen beurt is, dan kun je ze spelen en direct gebruiken. Als je iemand helpt of buiten je beurt om een of andere reden vecht, dan kun je geen nieuwe voorwerpen uit je hand op tafel spelen.

Vervloekingen

Als je ze open trekt, gedurende de "Open Een Deur" fase, dan zijn ze van toepassing op de persoon die ze trekt.

Als ze gesloten worden getrokken of verkregen op een andere manier, dan kunnen ze gespeeld worden op ELKE speler naar keuze op ELK moment naar keuze. Luister goed: op elk moment. Het verminderen van iemands mogelijkheden juist op het moment dat hij denkt een monster te hebben verslagen is natuurlijk erg leuk. Een vervloeking heeft direct effect op zijn slachtoffer (als dat mogelijk is) en wordt afgelegd. *Uitzonderingen:* "Geslachtverandering" geeft strafpunten in je volgende gevecht en "Kip Op Je Kop" blijft maar doorgaan en doorgaan... Houd deze kaarten totdat je van de vervloeking bent verlost.

Als een vervloeking van toepassing kan zijn op meerdere voorwerpen, dan bepaalt het slachtoffer welk voorwerp verloren gaat of vervloekt wordt.

Als een vervloeking van toepassing is op iets dat je niet hebt, negeer de vervloeking. Als je bijvoorbeeld "Je Verliest Het Harnas Dat Je Draagt" trekt en je hebt geen harnas, dan gebeurt er niets; leg de vervloeking af.

Klassen en Rassen

Deze kaarten kunnen op tafel worden gespeeld zodra ze worden verkregen of op elk moment gedurende je eigen beurt.

Halfbloed en Super Munchkin

Deze kaarten geven je de mogelijkheid om respectievelijk twee rassen en twee klassen te hebben.

Je kunt een Halfbloed spelen op elk moment dat je een ras in het spel hebt; je bent nu voor de helft dat ras en voor de andere helft mens. Je kunt direct een tweede ras toevoegen of op een later moment, zolang je Halfbloed op tafel hebt liggen; je bent nu (bijvoorbeeld) voor de helft Elf en voor de helft Dwerg, met de voor- en nadelen van beide rassen. Je verliest Halfbloed op het moment dat je geen enkele raskaart meer in het spel hebt. Je kunt Super Munchkin spelen op elk moment dat je een klasse in het spel hebt en een tweede klasse kaart om er aan toe te voegen. Je verliest Super Munchkin op het moment dat je één van beide Klasse kaarten verliest.

ANDERE MUNCHKIN WEETJES

Er kunnen momenten zijn waarin het zinvol is om een Vervloeking of een Monster op jezelf te spelen of om een andere speler te "helpen" op zo'n manier dat het hem een schat kost. Dit is erg Munchkinachtig. Doe het.

Handelen: Je mag Voorwerpen (maar geen andere kaarten) verhandelen met andere spelers. Je mag alleen voorwerpen van tafel verhandelen - niet vanuit je hand. Je mag op elk moment handelen, behalve als je in gevecht bent - het is zelfs het beste moment om te handelen als je niet aan de beurt bent. Een voorwerp dat je verkrijgt in een handel, moet op tafel worden gespeeld; je kunt het pas verkopen in je eigen beurt.

Je mag ook voorwerpen weggeven zonder handel om andere spelers om te kopen - "Ik geef je mijn Vlamme Harnas als je Bob NIET helpt die draak te verslaan!"

Je mag de kaarten in je hand aan andere spelers laten zien. Alsof wij dat kunnen verhinderen.

Bemoeien Met Een Gevecht

Je kunt je op verschillende manieren bemoeien met een gevecht: *Gebruik een eenmalige kaart*. Als je een drankje hebt kun je iemand helpen door het uit te spelen tegen zijn vijand. Je kunt natuurlijk ook “per ongeluk” je vriend raken met het drankje en dan telt het tegen hem.

Speel een kaart om iets aan een monster toe te voegen. Deze kaarten maken een monster erger... en geven het meer schatten. Je kunt deze gedurende je eigen gevechten of de gevechten van iemand anders spelen.

Speel een rondzwervend monster. Hiermee stuur je een monster uit je hand naar het gevecht.

Verraad een speler in gevecht, als je dief bent.

Vervloek ze, als je een Vervloeking kaart hebt.

Tegenspraken en Onduidelijkheden in de Regels

Als de kaarten de regels tegenspreken, volg dan de kaarten. Elke andere onduidelijkheid moet worden ondersteund door luide argumenten tussen de spelers, waarbij de eigenaar van het spel het laatste woord heeft.