

הגדולים המזוותרים (כל עוד יש לך חפצים בשווי של לפחות 1,000 פיסות זהב). אחרת, עליך לתת את החפצים הנוספים לשחקן או לשחקנים בעלי הדרגה הנמוכה ביותר- במידה והם יכולים להשתמש בהם. אם נשארו לך עדיין חפצים שלא חילקת, אתה חייב לזרוק אותם.

כל אחד יכול להשתמש בכל חפץ שקיבל, אבל לחלק מהחפצים יש מגבלות: למשל, רק **נוכל** יכול ללבוש את **גזית הזהב**. לכן, הבנוס של גזית הזהב יניתן רק לשחקן **נוכל**. באותו אופן, אתה יכול ללבוש ברגע נתון רק כיסוי ראש אחד, שריון אחד, זוג נעליים אחד, ורק שני חפצים מסוג "יד אחת" (או חפץ אחד מסוג "שתי ידיים")... כל זאת, במידה ואין לך קלף שמאפשר לך להתעלם מהמגבלות הללו. אם אתה מחזיק בשני כיסויי ראש, למשל, תוכל להיעזר רק באחד מהם.

עליך לשים לב לקלפי חפצים שלא עשויים להביא לך תועלת, או תוספות שאתה לא יכול ללבוש, ולהזיז אותם הצידה. בשעת קרב, או במהלך בריחה, לא תוכל לשנות את הרכב החפצים שביד שלך ואת אלה שבשימוש. עם זאת, לא תוכל להשליך חפצים ללא סיבה. תוכל למכור חפצים בשביל לקבל דרגה, או לתת אותם לשחקן אחר, לבקשתו. אתה יכול לזרוק קלף כדי לממש את כוח המקצוע או הגזע שלך. גם קללה עלולה לחייב אותך לזרוק חפץ כלשהו!

מותר לך להחליף קלפי חפצים עם שחקנים אחרים (אולם אסור להחליף קלפים מסוג אחר). מותר להחליף חפצים רק אם הם כבר בשימוש, ולא חפצים מהיד. מותר לעשות זאת בכל עת, מחוץ לזמן של קרב. למעשה, הזמן הכי טוב להחליף חפצים הוא דווקא לא בשעת התור שלך.

מותר לך לתת חפצים שלא בשעת מסחר, אם ברצונך לשחד שחקנים אחרים: "אני נותן לך את **אקסקלבר**", ובתמורה אל תעזרי לדני להילחם **במפלצת לוקי**!"

מותר לך להראות את הקלפים שביד שלך לאחרים (כאילו שאנחנו יכולים לעצור אותך).

מכירת חפצים בתמורה לדרגות: במהלך התור שלך, תוכל להיפטר מחפצים ששווים הכולל עולה על 1,000 פיסות זהב ומיד לעלות בדרגה אחת. אם תיפטר מחפצים בשווי כולל של 2,000 פיסות זהב תעלה מיידית ב-2 דרגות, וכך הלאה. תוכל למכור חפצים מהיד שלך וכן חפצים שאתה משתמש בהם. אסור לך למכור חפצים על מנת לעלות לדרגה 10.

איך לשחק בקלפים שלכם הנה מדריך קצר...

מפלצות

אם שולפים מפלצת במהלך שלב **להעניף ת'דלת**, היא תוקפת מיד את השחקן שחשף אותה. אם השגת את המפלצת בדרך אחרת, היא הולכת ישר אל היד שלך במהלך **לחפש צרות**, או כנגד שחקן אחר בזמן **מפלצת משוטטת**.

כל קלף מפלצת הוא מפלצת יחידה, אפילו אם השם על הקלף רומז כי מדובר במפלצות רבות.

מפלצות אל-מוות

ישנן מספר מפלצות במשחק שנקראות "**מפלצת אל-מוות**". תוכל לשחק מפלצת **אל-מוות** מהיד לתוך קרב כדי לעזור למפלצות "אל-מוות" אחרות,

ללא הצורך להשתמש בקלף **מפלצת משוטטת**. אם יש לכם קלף שיהפוך מפלצת ל"אל-מוות", תוכלו להניח אותו יחד עם מפלצת מהיד ולהיעזר בחוק זה.

מחזקי מפלצות

קלפים מסוימים נקראים **מחזקי מפלצות**, והם מעלים או מורידים את כוחן של מפלצות. (כן, יכול להיות לקלף כוח שלילי). קלפים אלה ניתנים לשימוש על ידי כל השחקנים במהלך כל קרב.

כל **מחזקי המפלצות** שהופעלו על מפלצת אחת מצטרפים זה לזה. אם יש מספר מפלצות בקרב, מי שמניח קלף **מחזקי מפלצות** חייב לבחור על איזו מהן הוא מפעיל את הקלף.

לשחק בחפצים

תוכל לשחק בקלף של חפץ ברגע שקיבלת אותו, או בכל זמן במהלך התור שלך, חוץ מאשר בזמן הקרב (אלא אם כן הקלף עצמו אומר אחרת).

להפעיל את החפצים

כל חפץ חד-פעמי ניתן לשימוש במהלך הקרב, בין אם יש לך את החפץ ביד ובין אם אתה משתמש בו. (ישנם כמה חפצים חד-פעמיים, כמו למשל **טבעת משאלות**, שאפשר להשתמש בהם גם מחוץ לקרב.)

שאר החפצים נשארים מולך גם אחרי שהשתמשת בהם. מותר לך לשמור אותם מולך אפילו אם אינם בשימוש (בגלל המקצוע או הגזע שלך, או בגלל שאתה כבר משתמש בחפצים מסוג זה). הפוך את הקלפים הללו- כך אתה מסמל שהם אצלך אבל לא בשימוש. **יצא מן הכלל**: מותר לך להשתמש בחפץ גדול אחד בזמן נתון, אלא אם כן יש לך דרגה או קלף שמאפשרים לך להשתמש ביותר מחפץ אחד.

אוצרות אחרים

קלפי אוצר אחרים (כמו קלפי **עלה בדרגה אחת**) הם "מיוחדים". מותר לך להשתמש בהם בכל זמן שתבחר, אלא אם כן בקלף עצמו מופיע אחרת. עקוב אחר ההוראות שעל הקלף ולאחר מכן היפטר ממנו, אלא אם כן יש לו בנוס מתמשך, כמו חפץ.

קללות

אם מושכים קלף קללה עם הפנים כלפי מעלה במהלך שלב **להעניף ת'דלת**, הוא מתייחס לשחקן ששלף אותה. אם הוא נשלף עם הפנים כלפי מטה, או שהושג בכל דרך אחרת, אפשר לשחק אותו על כל שחקן בכל רגע שבא לך! זה כיף גדול להפחית את יכולותיו של מישהו בדיוק כשהוא חושב שהצליח להרוג מפלצת... הקללה משפיעה על קורבנה מיד (אם זה אפשרי) ואז נורקת. לעומת זאת, ישנן קללות בעלות השפעה מתמשכת, או השפעה שתופעל בשלב יותר מאוחר של המשחק. יש לשמור קללות אלה עד שאתה זורק אותן או עד שהן מופעלות.

אם מפעילים קללה שתופעל "**בקרב הבא**" באמצע קרב, היא תופעל באותו הקרב, וכך גם לגבי קללה שתפעל "**בתור הבא**", אם זו מופעלת באמצע התור שלך. (לא תוכל להיפטר מקלפי קללות שאתה שומר אצלך כדי להעצים כוח של מקצוע או גזע. ניסיון יפה!)

אם הקללה יכולה להשפיע על יותר מחפץ אחד, הקורבן בוחר איזה חפץ אובד או נעשה מקולל.

אם הקלף משפיע על משהו שאין לך, התעלם ממנו.

לדוגמה, אם אתה שולף **אבד את השריון** ואין לך שריון, שום דבר לא קורה; זרוק את הקללה. יהיו זמנים בהם תרצה להשתמש בקלף קללה או מפלצת על עצמך, או "לעזור" לשחקן אחר בצורה שתגרום לו להפסיד אוצרות. זה יהיה מאוד מנצ'קיני מצידך. עשה זאת.

מקצועות וגזעים

מותר לך להניח את קלפי המקצוע או הגזע ברגע שתשיג אותם, או בכל רגע שהוא במהלך התור שלך. כך גם לגבי **סופר מנצ'קין ובן-תערובת**. אבל חייב להיות לך מקצוע כלשהו על מנת לשחק **סופר מנצ'קין**, וחייב להיות לך גזע על מנת לשחק **בן-תערובת**.



מנצ'קין הוא משחק קלפים הומוריסטי, שנוצר כפרודיה על משחקי תפקידים, ובפרט על שיטת המשחק של שחקנים המכונים "מנצ'קינים" (נק"ניסטים), המשחקים אך ורק כדי לצבור נק"ן (נקודות ניצחון) ולנצח.	
המשחק תוכנן על ידי סטיב ג'קסון ואווייר בידי ג'ון קובליק.	
ב-2002 זכה בפרס המקוריות המסורתית של משחקי קלפים. לאור הצלחתו של המשחק, יצאו לאור גם מספר הרחבות כגון:	
מנצ'קין 2	
מנצ'קין 3	
מנצ'קין 4	
סופר מנצ'קין	
סופר מנ'צקין 2	
מומלץ לשלב בין כל ההרחבות, ליצירת משחק מורכב וממשעשע.	
	

מנצ'קין סופר גדול מחקרים מראים כי עבור 8.4 מתוך 9.7 שחקני מנצ'קין, משחק הבסיס של מנצ'קין פשוט לא מספיק. הנה כמה רעיונות כדי להעניף את משחק המנצ'קין לגבהים חדשים:	
שילוב של חבילות מנצ'קין שונות ישנן וריאציות רבות למשחק: זומבים, פיראטים, סופר גיבורים, ערפדים ועוד. תוכלו לערבב בין 2 חבילות בסיס של מנצ'קין או הרחבות יחדיו, כדי ליצור הרפתקאת מנצ'קין מגה מגניבה! מנצ'קין חלל יחד עם המערב הפרוע נשמע טוב? מרגלי קונג פוז? ראו רעיונות נוספים באתר.	
הרחבות חבילות אלה יוסיפו לכם מפלצות חדשות לחסל, אוצרות חדשים לגלות, ולפעמים גם קלפים מסוג חדש לחלוטין.	
הפכו את מנצ'קין לסאגה! ישנם אנשים אומללים, שלא מסוגלים להפסיק לשחק בדרגה 10. כדי לספק את הערגה הבלתי מוסברת שלהם יצרנו סט כללים חדש, שיעיף אותם עד לדרגה 20! חפשו את הכללים באתר.	
הוראות למשחק מהיר למשחק מהיר, תוכלו גם להשתמש "בשלב 0" שנקרא לצותת לדלת. בתחילת התור, לפני ביצוע פעולה כלשהי, שלפו קלף מחפיסת הדלתות. תוכלו לבחור אם לשחק בו או לא. לאחר מכן סדרו את הקלפים ובעטו בדלת כרגיל. אם בזאתם את החדה, שלפו אוצר ולא דלת. תוכלו גם לאפשר שיתוף ניצחונות: אם שחקן הגיע לדרגה 10 בקרב שבו היו לו עוזר, מי שעזר לשחקן לנצח - מנצח גם הוא, ללא קשר לדרגה שלו.	
עיצוב המשחק ע"י אנדרו האקרד וסטיב ג'קסון • איורים ע"י ג'ון קובליק תרגום ועריכה לעברית: דתיה הלוי, איתי בן עברי, אפרים היומן הגהה: אפרת גייגר, שולי שריג גרפיקה: 2design פזית מורי הפקה ושיווק מהדורה עברית: הקוביה משחקים בע"מ www.hakubia.com ח.פ 3146696-51, טל: 03-9702192, העבודה 27, ראש העין 4801777 ©2020 הקוביה משחקים בע"מ כל הזכויות לגרסה העברית שמורות באישור Steve Jackson Games	
 הקוביה משחקים	
Development Help: Monica Stephens • Chief Operating Officer: Philip Reed Munchkin Czar: Andrew Hackard • MunchkinHircling: Devin Lewis • Production Manager: Samuel Mitschke Production Artist: Alex Fernandez • Prepress Checkers: Monica Stephens and Devin Lewis Marketing Director: Leonard Balsera • Director of Sales: Ross Jepsen <i>Playtesters:</i> Dean Burnham, Eric Dow, Devin Lewis, Jerron Nanneman, SuZan Severson, Jaime Steger, James Vicari, and Fred Yelk Woodruff	
Munchkin, Munchkin Legends, the Munchkin character, Warehouse 23, e23, the all-seeing pyramid, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. Dork Tower characters are © John Kovalic. <i>Munchkin Legends</i> is copyright © 2013 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. Rules version 1.0 (April 2013).	

munchkin.game

מנצ'קין® אגדות

לך קלפי ציוד (עמוד 5), אתה רשאי לשחק אותם על ידי הנחתם לפניך. אם יש לך ספקות ואינך יודע אם כדאי לך לשחק קלף כלשהו, תוכל להמשיך ולקרוא את ההוראות, או פשוט להסתער קדימה ולעשות מה שבא לך.

התחלת וסיום המשחק

קבעו מי משחק ראשון על ידי התייעצות עם עובר אורח, תנועת הכוכבים בשמיים, הטלת קוביות או כל דרך אחרת שמקובלת עליכם. המשיכו לשחק על פי תור (לכל תור מספר שלבים, ראו עמוד 2). כאשר השחקן הראשון מסיים את תורו, התור עובר לשחקן שמשמאלו וכן הלאה. השחקן הראשון שמגיע לדרגה 10 הוא המנצח, אך לשם כך עליו להרוג מפלצת (אלא אם כן הוא מציג קלף שמאפשר לו להגיע לניצחון בדרך אחרת). אם שני שחקנים הורגים מפלצת ביחד ומגיעים לדרגה עשירית באותו זמן, שניהם מנצחים.

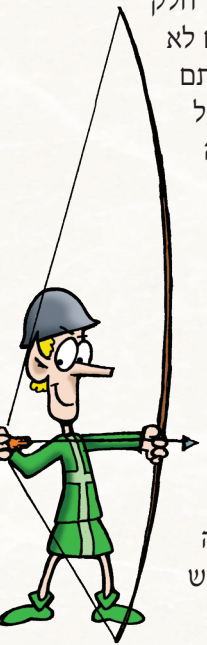


סתירה בין קלפים לחוקים

גיליון החוקים הזה פורס בפניכם את החוקים המרכזיים. קלפים יכולים להוסיף חוקים מיוחדים, ולכן ברוב המקרים שבהם גיליון החוקים לא תואם את מה שמופיע בקלף, לכו על פי הקלף. עם זאת, התעלמו מקלף שסותר את אחד החוקים הבאים (אלא אם כן כתוב על הקלף במפורש שהוא מבטל את החוק הזה!):

- דרגה של שחקן לא יכולה לצנוח מתחת ל-1, למרות שכוח הקרב של דמות או מפלצת כן יכול לרדת מתחת ל-1.
- תוכלו לעלות בדרגה אחרי קרב, רק אם הצלחתם להרוג מפלצת.
- אינכם יכולים לאסוף פרסים על הבסת מפלצת (אוצרות, דרגות וכו') באמצע קרב. רק לאחר שסיימתם את הקרב תוכלו לקבל את התגמול.
- כדי לעלות לדרגה 10 תהיו חייבים להרוג מפלצת.

כל סתירות אחרות שתגלו בין החוקים כדאי לפתור באמצעות ויכוח קולני, כאשר בעל המשחק הוא בעל המילה האחרונה. אתם יכולים גם לקרוא את השאלות והתשובות שבאתר **munchkin.forums.sjgames.com** או בדיון בפורום **forums.sjgames.com**. אבל האמת, להתווכח זה כיף יותר.



מתי ניתן לשחק קלף: סוג הקלף קובע מתי ניתן לשחק בו (ראה עמוד 5). קלפים שכבר שיחקת בהם לא יוכלו לחזור אל היד שלך. אם תרצה להיפטר מהם, תצטרך לזרוק אותם או לסחור בהם.

יצירת הדמות

כל המשתתפים מתחילים כבן אדם חסר מקצוע בדרגה 1 (הא, הא). בחן את שמונת הקלפים שאיתם אתה מתחיל. אם יש לך קלפי גזע או מקצוע, אתה רשאי לשחק אחד מכל סוג, על ידי הנחתו לפניך. אם יש

STEVE JACKSON GAMES



מהלך התור

בתחילת התור שלך תוכל לשחק קלף, להחליף בין חפצים שביד שלך לבין חפצים בשימוש, להחליף חפצים עם שחקנים נוספים ולמכור חפצים תמורת שלבים. כשהחפצים שלך מאורגנים לשביעות רצונך, התחל את שלב א'.

שלב א' - להעיף ת'דלת:

שלוף קלף אחד מערמת קלפי הדלתות והנח אותו כשפניו כלפי מעלה. אם זו מפלצת, תהיה חייב להילחם בה. ראה **קרב**. סיים את הקרב לגמרי, לפני שאתה ממשיך בתור. אם הרגת את המפלצת, אתה עולה בדרגה (עבור מפלצת גדולה, תוכל לעלות בשתי דרגות - זה כתוב על גבי הקלף). קח לרשותך את כמות האוצרות שזכית בה.

אם הקלף הוא קללה (ראה **קללות**, בעמוד 6) הוא יפעל עליך באופן מיידי (אם הדבר אפשרי) ואז הוא נזרק.

אם אתה שולף כל קלף אחר, אתה רשאי לשמור אותו ביד או לשחק אותו מיד.

שלב ב' - לחפש צרות:

אם לא נתקלת במפלצת כאשר פתחת את הדלת, יש לך כעת אפשרות להוריד מפלצת מהיד שלך (אם יש לך כזו) ולהילחם בה, ממש כאילו נתקלת בה כשתחתת את הדלת בשלב א'. אל תשחק מפלצת שאתה לא יכול להביס, אלא אם אתה בטוח שתצליח להשיג עזרה!

שלב ג' - לבזוז ת'חדר:

אם לא נתקלת במפלצת כאשר פתחת את הדלת, ולא יצאת לחפש צרות, צא לבזוז את החדר! שלוף קלף נוסף מחפיסת הדלתות, עם הפנים כלפי מטה, והנח אותו ביד שלך. אם נלחמת כבר במפלצת בשלב א' אבל ברחת מפניה, אין לך רשות לבזוז את החדר.

שלב ד' - לתת צדקה:

אם אתה אווזו ביותר מחמישה קלפים ביד, אתה חייב לשחק בהם כדי לרדת לחמישה, או לתת את הקלפים העודפים לשחקן בעל הדרגה הנמוכה ביותר. אם מספר שחקנים נמצאים באותה דרגה, חלק ביניהם את הקלפים בצורה שווה ככל האפשר, כאשר אתה הוא זה שמחליט מי מקבל את החלק הגדול יותר. אם אתה הוא השחקן בדרגה הנמוכה ביותר או אחד מהנמוכים ביותר, פשוט זרוק את הקלף העודף.

קעת עובר התור לשחקן הבא.

קרב: חוקי הבסיס

כדי להילחם במפלצת, השווה בין כוח הקרב שלך לשלה. כוח קרב מורכב מהדרגה שלך יחד עם הבונוסים והמינוסים שנותרים לך חפצים או

קלפים אחרים. אם כוח הקרב שלך שווה או נמוך מכוחה של המפלצת, אתה מפסיד בקרב וחייב להימלט. אם הדרגה שלך, יחד עם הבונוסים של החפצים שאתה נושא, גבוהה יותר מדרגתה של המפלצת, אתה מביס אותה ועולה בדרגה (או שתי דרגות- למפלצות ממש גדולות). תקבל גם אוצר, שערכו מופיע על קלף המפלצת.

לפעמים קורה שקלף, או יכולת או כוח של גזע כלשהו, מאפשרים לך להיפטר מהמפלצת מבלי להרוג אותה. אתה עדיין נקרא מנצח הקרב, אולם לא תוכל לעלות בדרגה. לפעמים, תלוי באיזה קלף, למרות הזכייה בקרב- לא תוכל ליהנות מאוצרות הניצחון.

לכמה מפלצות יש כוחות מיוחדים שמשפיעים על תוצאות הקרב - בנונס כנגד מקצוע או גזע, למשל. עליך לבדוק זאת.

אפשר להשתמש בחפצים חד-פעמיים, שיקויים למשל, ישירות מתוך היד במהלך הקרב. אפשר להשתמש בחפצים כאלה גם כאשר הם מונחים לפניך. על גבי חפצים כאלה מופיעות המילים: "לשימוש חד-פעמי בלבד". זרוק את הקלפים האלה מיד בתום הקרב, בין אם ניצחת או הפסדת בו.

בזמן שאתה בתוך קרב, אינך יכול לסחור, לגנוב, לרכוש ציוד, להיפטר מציוד, להחליף חפצים או להשתמש בחפצים שנמצאים ביד שלך. ברגע שאתה חושף קלף מפלצת, עליך להיכנס לקרב כפי שאתה, יחד עם חפצים חד-פעמיים שאתה בוחר להשתמש בהם.

בסיים הקרב, זרוק את קלף המפלצת, יחד עם כל הקלפים שהשתמשת בהם במהלך הקרב, וקח לידיך את האוצרות המגיעים לך (ראה בעמוד 3), אבל שים לב: אחד השחקנים האחרים יכול להשתמש בקלף עוין כנגדך, או להשתמש בכוח מיוחד, דווקא כשאתה בטוח שניצחת. לאחר שאתה הורג מפלצת, כדאי שתמתין זמן מסוים, 2.6 שניות בערך, כדי לתת לשחקנים האחרים אפשרות להגיב. אחרי זמן זה אתה יכול להיות בטוח שאכן ניצחת בקרב וזכית בדרגה ובאוצרות, למרות שהשחקנים האחרים עדיין מוהמנים ליייל ולקטר.

להילחם בקרב מרחבה מפלצות

ישנם קלפים (בדרך כלל מסוג **מפלצת משוטטת**) שמאפשרים ליריבים שלך לשגר מפלצות נוספות אל תוך הקרב. יהיה עליך להילחם בכוחן המשובל של המפלצות. יכולות מיוחדות, כמו הכוח לחייב אותך להילחם עם הדרגה שלך בלבד, משפיעים על כל הקרב. אם יהיו לך את הקלפים המתאימים, תוכל לנטרל מפלצת אחת מתוכן ולהילחם בשאר המפלצות באופן רגיל, אולם לא תוכל להחליט להילחם באחת בלבד ולהימלט מהאחרות. אם תחליט לנטרל מפלצת אחת באמצעות קלף מסוים, גזע או באמצעות המקצוע שלך, אבל עדיין תבחר להימלט מהמפלצות האחרות, לא תוכל ליהנות מאוצרות הקרב בכלל.

לבקש עזרה

אם לא תוכל לנצח בקרב לבדך, תוכל לבקש מאחד השחקנים האחרים לעזור לך. אם שחקן אחד מסרב, תוכל לבקש משחקן אחר, עד שמישהו יבוא לעזרתך או עד שכולם יסרבו לך. רק שחקן אחד יכול להצטרף אליך ולהוסיף את כוח הקרב שלו לשלך, אבל כולם יכולים לשלוף קלפים שישפיעו על מהלך הקרב!

תוכל לנסות לשדל מישהו לבוא לעזרתך. למעשה, קרוב לוודאי שתילאץ לעשות זאת. תוכל להציע לו כל חפץ שאתה נושא על עצמך כרגע, או חלק מן השלל. במקרה כזה, עליכם להחליט ביניהם מי הראשון שיבחר את חלקו באוצרות בתום הקרב.

הכוחות המיוחדים או החולשות של המפלצת שלפניך עשויים להיות חלק ממכלול השיקולים של השחקן הנוסף. למשל, אם **לוחם** עוזר לך, תנצחו במידה והכוחות המשובלים שלכם שווים לאלו של המפלצת. הלוחם עשוי להיכנס **להתקף זעם** ולזרוק קלפים כדי להגביר את כוח ההתקפה שלו (פעם בתור, ולא עבור כל מפלצת). אם אתה מתמודד מול **גרנדל** ועוזר לך **גמד**, הכוח של המפלצת יורד ב-3 (אלא אם כן גם אתה **גמד**). אבל אם אתה מתמודד מול **פלטון ו-כהן** עוזר לך, הוא יכול להשתמש בכוח **הגירוש** שלו כדי להעניק בונוסים לצד שלך.

אם מישהו עוזר לך ואתם מנצחים, המפלצת נהרגת. זרוק אותה, שלוף קלף אוצר (ראה למטה) ובצע את ההוראות המיוחדות שעל קלף המפלצת, אם יש כאלה. אתה עולה בדרגה עבור כל מפלצת שחוסלה. אבל מי שעזר לך אינו עולה, אלא אם כן הוא **אלף** ואז גם הוא זוכה בדרגה עבור כל מפלצת שחוסלה. אתה זה שמרים את קלפי האוצרות, גם אם כוחותיו המיוחדים של השחקן השני הם אלו שהכריעו את הקרב.

להפריע במהלך קרב

יש ביכולתך להתערב במהלך קרב בין שני שחקנים אחרים בכמה דרכים:

להשתמש **בחפץ חד-פעמי**: תוכל להטיל שיקוי כנגד המפלצת. כמובן, אתה יכול "בטעות" לפגוע בחברך, במקום במפלצת, והשיקוי יפגע בו במקום בה.

להשתמש בקלף **שינוי מפלצות**: הקלפים הללו בדרך כלל הופכים את המפלצות לחזקות יותר... ואת האוצר לגדול יותר. תוכל להשתמש בקלפים אלו במהלך הקרב שלך, או במהלך הקרב של אחרים.

לשחק קלף **מפלצת משוטטת** ביחד עם המפלצת שביד שלך, כדי שיצטרפו לכל קרב שהן רוצות.

לדקור בנב שחקן במהלך קרב, אם הינך **נוכל**.

לקלל אותם, אם יש לך **קלף קללה**.

להימלט

אם אף אחד מחברייך לא בא לעזרתך, או אם חבר לא לעזרתך, אבל שאר השחקנים מתערבים כך שהכוחות המשובלים שלכם לא יועילו בקרב נגד המפלצת, עליכם לנסות להימלט.

אם אתה בוחר להימלט לא תעלה בדרגה ולא תקבל אוצרות. אתה אפילו לא זוכה לבזוז את החדר. אולם לא תמיד תצליח להימלט ללא פגע.

הטל את הקובייה. תוכל להימלט רק אם תוצאת הקובייה תהיה 5 ומעלה. ישנם חפצי קסם ההופכים את הבריחה לקלה יותר או קשה יותר. כמה מפלצות הינן מהירות מאד, וכתוצאה מכך יש להטיל קנס על תוצאות הקובייה.

אם הצלחת להימלט, זרוק את המפלצת. לא תזכה באוצרות. בדרך כלל אין לך השלכות גרועות... אבל קרא היטב את הקלף. ישנן מפלצות

שיכולות לפגוע בך גם אם הצלחת להימלט מהן!

אם המפלצת תפסה אותך, מתרחשות **הבשורות הרעות** המתוארות בקלף שלה: איבוד של חפץ, איבוד של דרגה ואפילו מוות.

אם שילבת כוחות עם שחקן נוסף ובכל זאת לא הצלחתם להביס את המפלצת, עליכם להימלט מיד. כל אחד מגלגל את הקובייה בנפרד. המפלצות דווקא כן יכולות לתפוס את שניכם יחד.

אם אתה בורח מכמה מפלצות בו זמנית, אתה מגלגל את הקובייה בנפרד לכל אחת מהן, בכל סדר שתבחר, וסובל **מהבשורות הרעות** שכל אחת מהן עלולה לגרום לך - בנפרד, אם היא אוצחת בך. לטובתך, היפטר מן המפלצות.

למות

אם אתה נהרג, אתה מאבד את כל החפצים שהיו לך. אתה עדיין שומר על היכולת שלך, על הגזע וכן על המקצוע. הדמות החדשה שלך תיראה ממש כמו הקודמת. אם יש לך קלף **בן-מחצית** או **סופר מנצ'קין**, שמור אותם גם כן.

לשדוד את הגופה: הנח את הקלפים שהיו ביד שלך יחד עם הקלפים שכבר שיחקת. כל השחקנים האחרים, החל מהשחקן בעל הדרגה הגבוהה ביותר, בוחר קלף אחד מתוכם, כרצונו. במקרה של שוויון דרגות, גלגלו את הקובייה. אם לא נותרו קלפים לצד גופתך, זה ממש באסה. לאחר שכל השחקנים לקחו קלף, זרקו את יתר הקלפים.

דמויות מתות לא יכולות לקבל קלפים מכל סיבה שהיא, אפילו לא כצדקה, ולא יכולות לעלות בדרגה.

כאשר השחקן הבא משחק את תורו, הדמות שלך שבה לחיים ויכולה לעזור לאחרים במהלך קרב... אבל בעצם, הרי אין לך קלפים בכלל.

בתור הבא שלך, התחל בשליפת ארבעה קלפים מכל ערמה, כשפניהם כלפי מטה. הנח לפניך כל קלף גזע, יכולת או חפץ שתרכה, ממש כאילו התחלת את המשחק ברגע זה. עכשיו שחק את תורך.

אוצר

כאשר אתה מביס מפלצת, בין אם הרגת אותה או נפטרת ממנה בדרך אחרת, אתה זוכה באוצר! לכל מפלצת יש מספר אוצרות, ומספרם מופיע בתחתית הקלף. שלוף לעצמך קלפי אוצר לפי מספר זה. את קלפי האוצר שלוף כשפניהם כלפי מטה, במידה וניצחת את המפלצת בעצמך.

אם גזערת בשחקן נוסף על מנת לנצח, שלוף את קלפי האוצר כשפניהם כלפי מעלה, כך שכל יתר השחקנים יוכלו לראות אותם. אפשר לשחק בקלפי אוצר ברגע שמרימים אותם. הנח לפניך את החפצים בהם זכית. קלפי **עלייה בדרגה** יכולים להתרחש מיד. תוכל לשחק בקלף **עלייה בדרגה** גם על שחקן אחר, בכל זמן שתבחר..

סטטוס של דמות

כל דמות היא למעשה אוסף של נשקים, מגנים וחפצים קסומים, בשלושה סוגים של סטטוסים: **גזע**, **דרגה ומקצוע**. למשל, תוכל לתאר את הדמות שלך כ"**לוחם אנושי** דרגה 7 עם **נחש רפואי**, **גלימה דיגיטלית ונעלי**

דוגמה לקרב, עם מספרים והכול

ליאן היא **כהנת** עם כיסוי הראש **מצנפת נוצות** (מה שמוסיף לכוח הקרב שלה 4 נקודות). היא בועטת בדלת ומגלה שם מפלצת מסוג **איש כחוש**, דרגה 12 של מפלצת אל-מוות. לליאן יש רק 9 כוח בקרב ולכן היא עומדת להפסיד בקרב.

ליאן: מצטערת חבר'ה, אני חייבת חילוץ.

היא משתמשת **בקרן קרב** שמוסיפה 5 נקודות לכוח הקרב שלה. עכשיו היא מובילה, 14 על 12.

שמואל: הפתעה! המפלצת הזו היא **איש כחוש ענקיסטי**.

שמואל משחק קלף **ענקיסטי** ומוסיף 10 נקודות לכוח הקרב של המפלצת. עכשיו המפלצת גוברת שוב, 22 על 14.

ליאן: אללי! מזל שאני יכולה לעשות לה **גירוש**...

ליאן זורקת קלף אחד מן היד שלה ועוד שני חפצים שהיו מונחים מולה, כדי להפעיל את יכולת ה**כהנת** שלה ולעשות **גירוש**. כל זריקה של קלף מוסיפה לה 3 נקודות, כך שהיא מוסיפה לכוח הקרב שלה 9 נקודות, ובסך הכול היא מנצחת בקושי, 23 על 22 נקודות.

ליאן: מישהו? משהו?

היא אווזות סתם בקלף אקראי ביד שלה כאילו היא עומדת להשתמש בו ומעיפה מבט מאיים על חברי הקבוצה. למרות ששמואל מחזיק ביד שלו קלף מסוג **מפלצת כלכלב תלת ראשי** שהוא יכול להוסיף ללחימה, הוא מחליט שלא לעשות זאת.

ליאן: נפלא! תודה על האוצרות הנוספים, שמואל!

שמואל: רוסן.

ליאן עולה בדרגה אחת על הריגת **מפלצת איש כחוש**, ועכשיו היא ברמה 6. היא שולפת 5 קלפי אוצר כשפניהם כלפי מטה: שלושה על **מפלצת איש כחוש** ושניים נוספים על תוספת ה**ענקיסטי**.

והמשחק ממשיך...

זכויות".

המגדר של הדמות שלך זהה לשלך.

גזע: דמויות יכולות להיות בן אנוש, אלף, גמד או בן-מחצית. אם אין לך גזע בכלל, אתה אנושי.

לגזע אנושי אין שום כוחות מיוחדים. לכל גזע אחר יש כוחות מיוחדים (ראה בקלפים עצמם). אתה צובר את הכוחות של הגזע שלך ברגע שאתה מניח את הקלף שלו לפניך, ומאבד אותם ברגע שאתה נפטר ממנו. רוב הכוחות של הגזע שלך מופעלים על ידי זריקת קלפים. על מנת להפעיל כוח מיוחד אתה יכול לזרוק כל קלף מהיד, או מהקלפים שהנחת מולך.

ספירת נקודות ניצחון: זו לא רמאות. ככה משתמשים בחוקים!

יש אפליקציה באנגלית שתעזור לך לעקוב אחר התקדמות הדמות שלך.

חפש **Munchkin level counter** או היכנס לאתר

levelcounter.sjgames.com. זה בהחלט ייתן לך תרונ משמעותי

שיגרומ לכל החברים לקנא... וזו המטרה של מנצ'קין, לא?



אתה יכול לזרוק קלף גזע בכל זמן, אפילו במהלך קרב: "אני כבר לא רוצה להיות **אלף**". כאשר אתה זורק קלף גזע, אתה חוזר להיות אנושי.

אתה לא יכול להשתייך ליותר מגזע אחד באותו זמן, אלא אם כן אתה משחק בקלף **בן-תערובת**. אחרת, לא יכולים להיות לך שני קלפי גזע פעילים בו זמנית.

דרגה: זו הדרך למדוד כמה אתה מבריק ומושך. כאשר כללים או קלפים מתייחסים לדרגה שלך, הם מתייחסים למספר הזה.

אתה עולה בדרגה כאשר אתה הורג מפלצת, או כאשר הקלף שלך אומר שהרגת. מותר לך למכור חפצים כדי ליזכות בדרגה (ראה **חפצים**).

אתה מאבד דרגה כאשר הקלף אומר זאת. אף פעם לא תוכל להתדרדר מתחת ליכולת 1. יחד עם זאת, כוח הקרב שלך יכול להיות שלילי, אם נפגעת מקללה, או אם דוקרים אותך בגב, או שאתה סובל מעונש כלשהו.

מקצוע: דמויות יכולות להיות לוחמים, אשפים, נוכלים או כהנים. אם אין לך קלף מקצוע מולך אתה חסר מקצוע. נפלא.

לכל מקצוע יש יכולות מיוחדות שמופיעות על גבי הקלף. אתה משיג את היכולות של המקצוע ברגע שאתה מניח את הקלף מולך, ומאבד אותן ברגע שאתה נפטר ממנו. חלק מהיכולות של המקצוע מתקבלות ברגע שאתה נפטר מהקלף שלהן. אתה יכול לקבל את היכולת ולהיפטר מהקלף בכל זמן, בין אם הוא עדיין נמצא ביד ובין אם כבר הנחת אותו לפניך.

בדוק בקלפי המקצוע כדי לדעת מתי אפשר להשתמש ביכולת שלך. שים לב, למשל, **שגנב** לא יכול לגנוב בזמן לחימה. מנגד, היכולת של **הגנב** מתחילה ברגע שחושפים קלף של מפלצת!

אתה יכול לזרוק קלף מקצוע בכל זמן, אפילו במהלך קרב: "אני כבר לא רוצה להיות **אשף**". כאשר אתה זורק קלף יכולת אתה חוזר להיות חסר מקצוע, עד שתשחק בקלף מקצוע חדש.

לא תוכל להשתייך ליותר ממקצוע אחד באותו זמן, אלא אם כן אתה משחק בקלף **סופר מנצ'קין**. שני קלפי מקצועות לא יכולים להיות פעילים בו זמנית.

חפצים

לכל קלף של חפץ יש שם, כוח, גודל וערך בשווי של פיסות זהב.

קלף של חפץ שנמצא ביד שלך לא נחשב, כל עוד לא הנחת אותו. לאחר שאתה מניח אותו לפניך, אתה "משתמש" בו. אתה יכול להשתמש בכמה חפצים קטנים שתרכה, אבל רק בחפץ גדול אחד (כל חפץ שלא כתוב עליו שהוא גדול, נחשב קטן). אתה לא יכול לזרוק חפץ גדול אחד כדי להשתמש בחפץ גדול אחר; אתה חייב למכור אותו, להחליף אותו באמצעות סחר, להפסיד אותו בגלל איזו קללה או משהו רע אחר, או לזרוק אותו על מנת להפעיל כוח של מקצוע או גזע.

אם, במקרה, יש לך אפשרות להשתמש ביותר מחפץ גדול אחד (למשל **גמדים**), ואתה מאבד את היכולת הזו, אתה חייב לתקן את הבעיה מיד ולהיפטר מכל יתר החפצים הגדולים שלך, חוץ מאחד. אם זה התור שלך ואתה לא נמצא בעיצומו של קרב, אתה יכול לנסות למכור את החפצים