

MUNCHKIN®

PRZYPOMNIENIE WAŻNYCH I CZĘSTO ZAPOMINANYCH ZASAD.

1. Karta „Klątwa!” nie przerywa ruchu gracza!
2. Karty "Boska Interwencja" i "Kupa Skarbów" muszą być od razu zagrane po tym jak tylko dostaniemy je na rękę, niezależnie od sposobu w jaki uzyskamy taką kartę - nawet przy początkowym rozdaniu należy od razu zagrać te karty.
3. Kiedy ktoś zabija potwora, należy spytać się innych graczy, czy chcą coś zagrać, żeby przeszkodzić graczowi który wygrywa. Jeżeli nikt nic nie robi, należy odliczyć spokojnie do trzech. Nie robi się tak, że ktoś mówi "ZABIJAM! 1,2,3! Wygrałem! (wszystko szybko wypowiedziane, tak by inni nie mieli czasu by cokolwiek powiedzieć)" - jeżeli taka sytuacja będzie miała miejsce, należy poinformować sędziego.
4. Klasa Złodziej może kraść, nawet jeżeli gracz jest na poziomie 1 i nie może przez to stracić poziomu przy nieudanej próbie kradzieży.
5. Zdolność Klas Wojownik i Kapłan: korzystając ze zdolności Kapłana i/lub Wojownika która mówi o odrzuceniu do 3 kart, by zdobyć X bonus do walki, należy od razu zadeklarować jaką ilość kart odrzucamy - nie można odrzucić np. 1 kartę, a później w związku z działaniem innych graczy, odrzucić jeszcze 2 karty by zyskać większy bonus. Zasada ta dotyczy również karty "Rozbierany Munchkin"
6. Przedmioty można wykladać na stół zaraz po ich otrzymaniu lub w dowolnej chwili podczas naszej tury - za wyjątkiem walki.
7. Nie można odrzucać przedmiotów "bez powodu". Należy je sprzedać lub oddać go innemu graczowi w zamian za coś. Nie można sprzedać przedmiotów jeżeli nie są one wart co najmniej 1000 sztuk złota.
8. Martwa postać nie może dobrać żadnych kart (nawet z miłosierdzia) ani zyskać poziomu.
9. Jesteś wskrzeszony wraz z turą następnego gracza i możesz od razu pomagać innym w walce.
10. Na początku swojej kolejnej tury dobierz po cztery karty skarbów i drzwi, dalej tura przebiega normalnie.
11. Jedynym ograniczeniem co do ilości wyłożonych (nie mylić z używaniem) przedmiotów na stole, jest oznaczenie "Duży" - można mieć tylko taki jeden przedmiot wyłożony, chyba, że jakaś karta mówi inaczej.
12. Zagrywanie klas i ras - te karty możesz zagrać na stół natychmiast po tym jak je otrzymasz, lub w dowolnym momencie (również w czasie walki) podczas swojej tury .
13. Odrzucanie klas i ras - te karty możesz odrzucić w dowolnym momencie (podczas walki również), nawet jeżeli nie jest twoja tura.
14. Jeżeli masz większą siłę bojową niż potwór (zabijasz potwora), to nie możesz prosić innego gracza o pomoc w walce.