

DETAYLI BİR SAVAŞA ÖRNEK

Nihan 4. Seviye’de, Tarikatçı ve üzerine Kuduz güçlendiricisi (+3 savaş gücü) oynamış. Oyunda bir Tarikatçı daha var, Şeyma, dolayısıyla Nihan +2 güç daha alır. Nihan kapıyı tekmele ve karşısında 12. Seviye bir Kadim Salkımlar bulur. Bu canavarın kadınlara -2 gücü vardır. Dolayısıyla şu anda Canavarın gücü 10, Nihan’ın gücü 9, yani Nihan kaybedecek.

Nihan: Mmm, taş . . .

Nihan Daş Yoğmu Daş! kartını oynar ve bu savaşta +3 güç kazanır. Artık gücü 12 ve şu anda canavara yenebiliyor.

Nihan: Haha! Üzümleri ayaklarımla ezip pekmez yapıcım!

Ahmet: Oh, Hastur . . .

Şeyma: Üzgünüm Nihan, aynı tarikattayız ama nimetle şaka olmaz.

Şeyma bir Lanet kartı oynar! Adamın Aklını Alırlar kartı ile Nihan’ın Tarikatçı kartını iskartaya çıkarttırır ve Kuduz kartını da kaybetmiş olur. Nihan’ın gücü artık 7.

Nihan: Ben sadık bir müridim . . .

Nihan elinden yeni bir Tarikatçı kartı oynar ancak Kuduz kartını kaybetmiştir. Şu anda Nihan’ın gücü 9, Canavarın 10.

Ahmet: Hey, Ben tekrardan Tarikatçı olmayan tek oyuncu oldum ve bir Seviye kazandım. Teşekkürler hanımlar!

Nihan: Poff!!! Artık uyku zamanı . . .

Nihan Milyon Yıllık Güzellik Uykusuna Yatmış kartını oynar ve Kadim Üzümler 5 güç kaybeder. Şu anda Nihan 9, Canavar 5.

Ahmet: Aslında biraz daha uğraşabilirdim senle ama ben bu tur alacağımı aldım.

Nihan: Dostlar eğer adilikleriniz bittiyse ben bu canavarı artık öldürüyorum!

Kimse bir şey söylemez ve Nihan canavarı öldürür. Seviye kazanır ve hazineleri alır ancak Milyon Yıllık Güzellik Uykusuna Yatmış kartından ötürü 1 hazine kartı eksik alır ve oyun devam eder. . .

rumda seviye veya hazine alamazsınız. Hatta Oda Yağmalama hamlesini bile yapamazsınız ve en üzücü kısım şu ki, kaçarken her zaman da paçayı kurtaramazsınız.

Zar atarsınız ve 5 ya da üzeri bir zar gelirse, canavardan kaçabilirsiniz. Bazı sınıflar, ırklar ve hazine kartlarıyla daha kolay ya da zor kaçabilirsiniz. Bazı canavarlar da (Sadece o canavar için) size avantaj veya dezavantaj sağlayabilir.

Eğer kaçmayı başaramazsanız, canavar size kart üzerinde anlatılan Kötü Şey’i yapar. Bu, bir eşyanızı kaybetmenize, seviye düşmenize veya ölmenize (Aşağıda okuyabilirsiniz) sebep olabilir.

Eğer birden fazla canavardan kaçyorsanız, her bir canavar için ayrı ayrı zar atmanız gerekir. Sırayı siz belirleyebilirsiniz. Kaçamadığınız canavarlar, size anında Kötü Şey’i yapar.

Eğer savaşta iki kişiyse ve kaybetmişseniz, ikiniz de ayrı ayrı zar atarsınız.

Kaçma meselesi sona erdiğinde, canavar kartlarını iskartaya çıkarabilirsiniz.

ÖLÜM

Eğer ölürseniz, bütün eşyalarınızı kaybedersiniz. Sadece ırkınızı, sınıfınızı ve seviyenizi (Ve üzerinizdeki lanetleri) korursunuz. Ayrıca Süper Munchkin kartınız varsa, bu kartı da önünüzde tutmaya devam edebilirsiniz. (Tarikatçı öldüğünde bu oyuncu üzerinde oynamış olan Canavar Güçlendirici kartlarını da iskartaya çıkarırsınız.) Ölürseniz ve ikinci bir canavardan henüz kaçamıyorsanız, bir daha kaçmanıza gerek kalmaz çünkü zaten ölüsünüz.

Cesedi Yağmalamak Elinizdeki bütün kartları, masadaki kartlarınızın yanına yerleştirirsiniz ve bütün bu kartlar (Yukarıda belirtilen kartlar hariç) yağmalanır. Eğer bir eşyayı Hile kartıyla tutuyorsanız, bu kartların yağmalanmasını engelleyebilirsiniz. En yüksek seviyeden aşağıya doğru ilerleyerek, oyuncular, kartları sırayla çeker. Aynı seviyedeki iki oyuncu, sıra için zar atar ve yüksek olan oyuncu önce çeker. Herkes bir kart aldıktan sonra, geri kalan kartlarınız iskartaya çıkarılır. Yağmalanan kartlar, oyuncuların ellerine eklenir.

Savaş sonrasında ölü karakterler, hiçbir şekilde yeni kart alamazlar. Ayrıca Başgöç kartları da alamaz, seviye atlayamaz ve oyunu kazanamazlar.

Bir sonraki oyuncu, sırasına başladığında, karakterinin canlanır. Sıra size geldiğinde, iki desteden de dört adet kartı yüzü kapalı şekilde çekersiniz ve oyuna normal şekilde devam edersiniz.

LANETLER

Lanet kartı, Kapı Tekmeleme aşamasında çekilirse, lanetin etkisi, çeken oyuncuya hemen yansır.

Şayet başka bir şekilde oyuncu bu kartı çekerse (Oda Yağmalamak gibi), Lanet kartlarını elinize alırsınız ve oyun sırasında herhangi bir anda oynayabilirsiniz. Birisi “canavarı alt ettim” diye düşünip hazinelerin hayalini kurarken mesela...

Genellikle lanetler, kurbanlarını, kullanıldıkları anda etkiler ve sonrasında da bu kart, iskartaya çıkarılır. Ancak bazı lanetler, süreklilik içeren özelliklere sahip olabilir ya da etkisi ileride gerçekleşecek olabilir. Bu kartları, etkisi gerçekleşene veya bunlardan kurtulana kadar önünüzde tutmalısınız. (Çok zeki olduğunu düşünenlere not: Süreklilik etkisi içeren Lanet kartlarını, sınıfınızın gücünü artırmak için iskartaya çıkaramazsınız. Evet, iyi denemeydi!)

Not: Şayet birisi, ‘bir sonraki savaşta’ lanetini siz savaşırken üzerinize

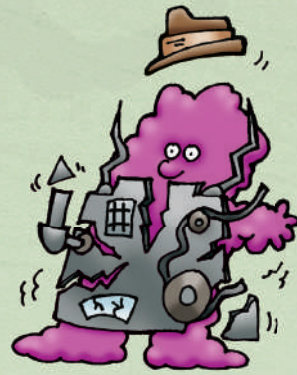


oyunarsa, bu kart, bu savaşta geçerli olur! Bu kural, sıra sizdeyken oynanan ‘bir sonraki sıranızda’ lanetleri için de geçerlidir.

Eğer lanet, birden fazla eşyaya uygulanabiliyorsa, kurban, hangi eşyanın lanetleneceğine karar verir.

Eğer lanet, elinizde olmayan bir şeyi etkilemeye çalışıyorsa, bunu görmezden gelerek iskartaya çıkarabilirsiniz. Örnek olarak, eğer Üzerinizdeki Zırhı Kaybedin kartını çekerseniz ve üzerinizde zırh yoksa, hiçbir şey olmaz ve Lanet kartını iskartaya çıkarırsınız.

Bazı zamanlarda kendi üzerinize Lanet kartı veya ek bir Canavar kartı oynamak sizin avantajınıza olabilir. Aynı zamanda tabii ki bu kartları; başkalarına ‘yardım’ etmek, onları canavarlar karşısında ‘desteklemek’ ve her şeylerini kaybetmelerine yardımcı olmak için de oynayabilirsiniz. Evet, bunu şiddetle tavsiye ediyoruz...



HIZLI OYUN KURALLARI

Daha hızlı bir oyun için, ‘Kapıyı Dinlemek’ isimli 0 numaralı aşamayı oyuna dahil edebilirsiniz. Tur sırası size geldiğinde hiçbir şey yapmadan, öncelikle olarak yüzü kapalı şekilde bir Kapı kartı çekin. Bu kartı dilerse oynarsınız, dilerse elinize alırsınız. Ardından, dilerse kartlarınızı düzenleyerek, Kapıyı Tekmeleme aşamasıyla oyuna devam edersiniz. Oda Yağmalama aşamasında ise; Kapı kartı değil Hazine kartı çekmelisiniz.

Ayrıca dilerse, zaferinizi paylaşırsınız. Eğer bir oyuncu dilerse, 10. Seviye’ye ulaşma savaşında, yanında kendisine destek verecek olan oyuncuya (Seviyesi ne olursa olsun) “eş birincilik” önerebilir ve böylece oyunu, iki oyuncu da kazanmış olur.

TASARIM: STEVE JACKSON • ÇİZİM: JOHN KOVALİC

Başkan ve Editör: Steve Jackson • Genel Müdür: Philip Reed • Operasyon Direktörü: Susan Bueno
Üretim Müdürü: Sam Mitschke • Baskı Müdürü: Miranda Horner • Munchkin Serisi Editörü: Andrew Hackard
Munchkin Editör Asistanı: Devin Lewis • Sanat Yönetmeni: Alex Fernandez • Üretim Müdürü: Sabrina Gonzalez
Kalite Kontrol: Bridget Westerman • Proje Yöneticisi: Darryll Silva • Baskı Kontrol: Miranda Horner
Geliştirme Yardımcısı: Monica Stephens • Operasyon Direktörü: Randy Scheunemann • Pazarlama Direktörü: Rhea Friesen
Satış Direktörü: Ross Jepson

Test Ekibi: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Birger Krämer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, ve Erik Zane.

Kartların Türkçeleştirilmesinde emeği geçen Metin Ünüvar, Berke Can Güler, Ege Kırloğlu, Fatih Tapgeç, Murat Ural, Tuna Ertürk, Ozan Şenlik, Ali Dönmez, Alper Özdil, Özgürcan Uzunoğlu, Ahmet Yazar, Ege Yücel, Arda Ersoy, Serkan Aslan, Sinan Özel ve Frpnet’e çok teşekkürler.

Munchkin, Munchkin Cthulhu, Munchkin karakterleri, Warehouse 23, piramit logosu, Steve Jackson Games Incorporated tarafından yayınlanan bütün oyunların isim hakları Steve Jackson Games Incorporated firmasına aittir. Dark Tower karakterleri © John Kovalic.

Munchkin Cthulhu © 2007, 2010, 2012-2015 Steve Jackson Games Incorporated’a aittir. Bütün hakları saklıdır. Kural kitapçığı versiyonu 1.8 (Ağustos 2015).



Üretici: TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Nimet Ekşioglu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul
info@neotroygames.com
www.neotroygames.com



UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

DAHA FAZLA MUNCHKIN

İşviçreli bilim adamlarının araştırmalarına göre 9,7 Munchkin oyuncusundan 8,4’ü Munchkin oynamalara doymuyor. Oyununuza yeni heyecanlar katmak için işte size önerilerimiz:

Farklı Munchkin setlerini birleştirin. İki veya daha fazla Munchkin ana oyununu ve ek paketlerini daha büyük bir Munchkin macerası yaşamak için birleştirebilirsiniz!

Ek paketler. Bunlar size daha fazla canavar öldürme ve daha fazla hazine toplama fırsatı verir ve bazen yeni kart türleri sunar. Daha fazla Munchkin için www.neotroygames.com’a bakabilirsiniz.

Cthulhu’nun Ana Oyundan Farklılıkları

“Ben zaten Munchkin’i biliyorum, gözümü kapalı oynarım.” diyorsanız, gözlerinizi açıp aşağıda belirtilen kural farklılıklarına kısa bir göz atmanızı öneririz:

- Tarikatçı sınıfı kartları için ayrı bir iskarta destesi oluşturun.
- Tarikatçı sınıfınızı kendi iradenizle iskartaya çıkaramazsınız.
- Eğer bir oyuncu hariç herkes Tarikatçı olursa, Tarikatçı olmayan oyuncu hemen 1 seviye atlar ve bu seviye atlayışını ona oyunu kazandırabilir.
- Eğer BÜTÜN oyuncular Tarikatçı olursa, oyun hemen sona erer ve o anda en yüksek seviyeye sahip olan oyuncu(lar) oyunu kazanır. Bu koşul gerçekleşmezse oyunu yine ilk olarak 10. seviyeye ulaşmış olan oyuncu kazanır.

Detaylar için Tarikatçılar ve Tarikat’ın Korkutucu Kuralları bölümünü okuyabilirsiniz.



YILDIZLAR DOĞRU SÖYLÜYOR . . .

Evet Munchkinciler bu sefer akli başında olan kimsenin tekmelemeyeceği kapıları tekmeleyeceksiniz. Bu oyunda Araştırmacı, Canavar Avcısı, Profesör veya Tarikatçı olacaksınız... Cthulhu Mitosunun canavarlarını öldürecek ve hazinelerini alacaksınız. Günün sonunda sizler birer Munchkinsiniz ve delirip delirmedığınızın sizin için pek bir önemi yok. Sizin için önemli olan tek şey arkadaşlarınıza ihanet ederek oyunu kazanmak!

Munchkin Cthulhu, ana Munchkin oyununu baz alır ve bu iki oyunun desteleri birleştirilerek oynanabilir. (bknz sf. 6). Eğer ana Munchkin oyununu biliyorsanız, bu oyundaki farklılıklar için kitapçığın son sayfasının en sağındaki bölümü okumanız yeterli.

Oyun kutusu içerisinde 168 kart, 1 adet zar ve şu anda okuduğunuz kural kitapçığını bulacaksınız. Oyunumuz, 3 ila 6 kişinin oynayabileceği, 10 yaş üzeri bir oyundur. Oyun sırasında her oyuncu için, seviye takibini yapabilmek adına, 10 adet pula (Bozuk para, tavla pulu ya da fasulye gibi, 10’a kadar saymanıza yardımcı olabilecek herhangi bir şey) veya bir kalem kağıda ihtiyacınız olacak.

HAZIRLIK

Kapı ve hazine kartlarını iki ayrı deste haline getirin ve karıştırın. Ardından bütün oyunculara, bu iki desteden 4’er adet kart (Toplamda 8 kart) verin.

KARTLAR

Oyun sırasında, iki kart türü (Kapı ve hazine) için de ayrı ayrı olmak üzere, kullanılan kartları yüzü açık olacak şekilde biriktirmek amacıyla, iki adet iskarta destesi oluşturun. Unutmayın ki oyun sırasında, size bu yetkiyi veren bir kartı oynamadığınız sürece, iskarta destesindeki alt kartlara bakamazsınız.

Tarikatçı sınıfı kartlarının kendine özel ayrı bir iskarta destesi bulunur. Bknz. Tarikatçı, sf. 2.

Bir destedeki kartlar bittiğinde iskartalan karıştırın ve yeni bir deste oluşturun. Eğer bir deste biter ve iskarta destesinde de kart bulunmazsa, ilgili kartı alamazsınız.

Oyunda olan kartlar: Önünüzde açık olarak duran kartlardır. Bu kartlar Sınıfınızı ve taşıdığınız eşyaları belirtir. Ayrıca, devam eden lanetler ve bazı kartlar da, oynamanızın ardından masada durur. Oyunda olan kartlar, herkes tarafından görülebilecek şekilde masada yer alır. Bu kartlar, kitapçığın bazı kısımlarında; ‘oyunda olan kartlar’ ve ‘önünüzdeki kartlar’ şeklinde anılabilir.

Elinizdeki Kartlar: Elinizde bulunan kartlar, oynamadığınız sürece oyunda sayılmaz. Bu kartlar size şu anda bir fayda sağlamayabilir ancak elinizden de alınamazlar (Tabii bazı kartlar buna izin vermediği sürece). Turunuzun sonunda elinizde 5 adetten fazla kart bulunamaz.

Oynadığınız bir kartı tekrardan elinize almanız mümkün değildir. Oynadığınız bir karttan ancak; iskartaya çıkardığınızda, takas ettiğinizde veya sattığınızda kurtulabilirsiniz.

KARAKTER OLUŞTURMA

Oyunun başında bütün oyuncular, sıradan 1. seviye insanlardır ve herhangi bir sınıfları yoktur. Munchkin karakterleri ya erkek ya da kadındır ve oyundaki cinsiyet de, oyunun başında aksini bildirmediğiniz sürece, kendi gerçek cinsiyetinizle aynı sayılır. Sınıf kartlarının üzerlerindeki görsellerin, cinsiyetinizle bir alakası yoktur.



Kartlar ve Kurallar Arasındaki Çelişkiler

Bu kural kitapçığı, genel kuralları anlatmaktadır. Birçok kart, bu kurallarla çelişen bazı durumlara yol açabilir. Bu gibi durumlarda, kartta yazan kural geçerli olur ancak aşağıdaki 4 kural, -kartta bu maddeyi de eddiğini belirtmediği sürece- her zaman geçerlidir!

1. Hiçbir şekilde bir oyuncu, 1. seviyenin altına düşemez. Ancak bazı kartlar, oyuncunun veya canavarın savaş gücünü 1’in altına düşürebilir.
2. Bir canavarı öldürdüğünüzde seviye atlırsınız.
3. Bir canavarı öldürdüğünüzde, savaş henüz bitmeden, ödül (Hazine, seviye gibi) alamazsınız. Ödüller alabilmek için, öncelikle savaş bitirmeniz gerekir.
4. 10. Seviye’ye ulaşmak için, mutlaka bir canavarı öldürmeniz gerekir.

Bu maddelerin haricindeki kural tartışmalarını, kendi aranızda kaos ortamı yaratarak çözebilirsiniz. Yüksek sesli tartışmayı sevmeyen oyuncular ise; www.neotroygames.com sayfasında Munchkin ürün detayı sayfasında bulunan “Sıkça Sorulan Sorular” kısmına bakarak ya da info@neotroygames.com’a e-mail atarak, nihai kuralı öğrenebilirsiniz.

STEVE JACKSON GAMES



Oyuna başladığınızda, elinizdeki 8 karta bakın. Eğer elinizde sınıf kartı varsa, dilerseniz oynayarak önünüze yerleştirebilirsiniz. Eğer kullanabileceğiniz bir eşya kartınız varsa, önünüze yerleştirerek oynayabilirsiniz. Bir kartı oynayıp oynamama konusunda kararsız kalırsanız, kartın altında bulunan ve o kartın etkisini anlatan metni okuyabilir veya üşenirseniz bodoslama oynayabilirsiniz.

OYUNA BAŞLAMA VE OYUNU BİTİRME

Kendi aranızda konuşup uzlaşarak oyuna kimin ilk başlayacağı üzerinde bir karara varın. (Hahah yiğit birbirinizi.)

Oyun turlardan oluşur ve turlar içerisinde belli aşamalar vardır. Bir oyuncu turunu tamamladığında, tur sırası soldaki oyuncuya geçer.

10. Seviye'ye ulaşan ilk oyuncu, oyunu kazanır... Ancak şunu belirtmek gerek ki; 10. Seviye'ye sadece canavar öldürerek erişebilirsiniz (Bir kart, aksini söylemediği sürece).

TUR AŞAMALARI

Yanınızdaki oyuncu turunu tamamladığında, sıra size gelmiş olur. Kartlarınızı istediğiniz gibi düzenledikten sonra, Aşama 1'e geçebilirsiniz.

(I) **Kapıyı Tekmeleme:** Kapı destesinden bir kart çekin ve yüzü açık şekilde masaya yerleştirin.

Eğer çıkan kart canavarsa, savaşmak zorundasınız.

Eğer çıkan kart bir lanette, size hemen etki eder (Şayet edebiliyorsa) ve bu kartı iskartaya çıkartırsınız (Eğer kalıcı bir etkisi varsa veya sizi ileride etkileyecekse, önünüzde kalmalı).

Eğer başka bir kart çekerseniz, elinize alabilir veya hemen oynayabilirsiniz.

(2) **Bela Aramak / Oda Yağmalamak:** Eğer birinci aşamada bir canavarla savaştıysanız, bu aşamayı atlayın ve 3. Aşama'ya geçin.

Eğer ilk aşamada canavar kartı çekmediyseniz iki seçeneğiniz var; **Bela Aramak** ya da **Oda Yağmalamak**.

Ne Zaman Hamle Yapabilirsiniz?

Aşağıdaki hamleleri, oyun sırasında dilediğiniz zaman yapabilirsiniz:

- Sınıf kartını iskaraya çıkartmak (Tarikatçı haricinde, aşağıya bakın).
- Bir Seviye Atlayın kartı oynamak
- Lanet kartı oynamak.

Aşağıdaki hamleleri, savaşta olmadığınız sürece, dilediğiniz zaman yapabilirsiniz:

- Başka bir oyuncuyla eşya takası. (Diğer oyuncunun da savaşta olmaması gerekir.)
- Giydiğiniz eşyaları değiştirmek.
- Yeni çıktığınız bir kartı oynamak (Bazı kartlar savaş sırasında da oynanabilir, yukarıya bakabilirsiniz).

Aşağıdaki hamleleri, tur sırası sizdeyken yapabilirsiniz:

- Yeni bir Sınıf kartı oynamak (Dilediğiniz zamanda).
- Seviye atlamak için eşya satmak (Savaşta olmadığınız sürece).
- Eşya kartı oynamak (Birçok eşya savaş sırasında oynanamaz ancak bazı istisna kartlar da vardır).

Savaşın Genel Prensibi

Bir canavarla savaşırken, o canavarla **savaş güçlerinizi** karşılaştırırsınız. Sizin savaş gücünüz (Seviyeniz artı bonuslar veya cezalar) eğer canavarınkinden yüksekse, siz kazanırsınız! Eğer savaş gücünüz eşit olursa veya düşük kalırsa, canavar kazanır.

Savaşın detaylı kuralları için 3. sayfa'ya bakabilirsiniz.

Bela Aramak: Elinizden bir canavar kartı oynatın ve onunla savaşın. Tıpkı kapıyı tekmelediğinizde çıkan bir canavar gibi. Yenemeyeceğiniz bir canavar kartını oynamanızı tavsiye etmiyoruz!

Oda Yağmalamak: Kapı destesinden bir kart çekin ve yüzü kapalı şekilde elinize ekleyin

(3) **Bağış:** Eğer elinizde 5 adetten fazla kart varsa, elinizdeki kart sayısını 5'e düşürene kadar bu kartları oynamanız gerekir. Eğer yapamıyorsanız veya yapmak istemiyorsanız, elinizdeki fazlalık kartları, en düşük seviyedeki oyuncuya bağışlamanız gerekir. Şayet en düşük seviyeyi iki oyuncu paylaşıyorsa, fazlalık kartlarınızı, adet olarak olabildiğince eşit şekilde bölün ve o iki oyuncuya paylaştırın. Eğer eşit bölemiyorsanız, hangi oyuncuya daha fazla kart vereceğinize siz karar verebilirsiniz. Eğer en düşük seviyede olan siz iseniz, kartlarınızı, 5'e düşürene kadar iskartaya çıkarmak zorundasınız.

Bağış aşamasını tamamladığınızda sıra, solunuzdaki oyuncuya geçer.

KARAKTERLERİN ÖZELLİKLERİ

Basitçe ifade etmek gerekirse her bir karakter; silahlardan, zırhlardan, büyülu eşyalardan ve iki ana özellikten oluşur. Bu özellikler ise seviyeniz ve sınıfınızdır. Örnek verecek olursak, karakterinizi şu şekilde tanımlayabilirsiniz: **‘Sümüksavar Yeleği, Çakma Dokunaçı, ve Dinamit Dolu Çantası** bulunan 9. seviye Araştırmacı.

Seviye Bu değer, sizin diğer oyunculara karşı ne kadar havalı veya acınası olduğunuzu gösterir.

Bir canavar öldürdüğünüzde veya clinizdeki bir kart size bunu bildirdiğinde, seviye atlırsınız. Eşya satarak da seviye atlayabilirsiniz. Detay için **Eşyalar** bölümünü okuyabilirsiniz.

Bir kart size seviye düşmenizi bildiriyorsa, seviye düşmeniz gerekir. Seviyeniz hiçbir koşulda 1'in altına düşmez. Ancak savaş gücünüz, lanetlerden veya bazı ceza kartlarından dolayı, eksiye düşebilir.

Sınıf Karakterler; Profesör, Araştırmacı, Canavar Avcısı veya Tarikatçı olabilir. Her sınıfın kendine ait özellikleri kart üzerinde yazar. Bir sınıfın özellikleri, kartı oynadığınız andan itibaren geçerlidir ve iskartaya çıkardığınız an da bu özellikler gider. Bazı sınıfların özelliklerini kullanmak için, kartlarınızı iskartaya çıkarmanız gerekebilir. Sınıfınızın özel gücünü kullanmak için, elinizdeki veya önünüzdeki bir kartı iskartaya çıkarabilirsiniz.

Sınıf kartınızı dilediğiniz zaman, savaşta olsanız dahi, iskartaya çıkarabilirsiniz. **İstisna:** Tarikatçı kartını kendi isteğinizle iskartaya çıkaramazsınız. Aşağıda Tarikatçılar bölümünü okuyabilirsiniz. Sınıfınızı iskartaya çıkardıktan sonra, başka bir sınıf kartı oynayana kadar sınıfsız kalırsınız.

Şayet **Süper Munchkin** kartı oynamamışsanız, hiçbir koşulda birden fazla sınıfınız olamaz.

TARİKATÇILAR

Bu sınıfı kendi isteğinizle iskartaya çıkaramazsınız! Tarikatçı kartından ancak oynadığınız veya üzerinizde oynanan kartlarla kurtulabilirsiniz. Kısacası hiçbir durumda “Ben artık Tarikatçı olmak istemiyorum.” diyemezsiniz.

Herhangi bir sebeple Tarikatçı kartınızı iskartaya çıkartmanız gerekirse, sadece bu sınıf için ayrı bir iskarta desteği oluştursunuz. Kurallarda ve kartlarda bahsi geçen “iskarta destesi” kavramı aksi belirtilmedikçe normal Kapı ve Hazine iskarta desteleridir.

Eğer bir kart size “Tarikatçı olun” derse ve Tarikatçı iskarta destesinde kart varsa, bu kartı almak zorundasınız. Eğer Tarikatçı iskarta destesinde kart yoksa bu seferlik aksi belirtilmez. Tabii bu kuralları çiğnemenizi sağlayan Hamal veya Hile gibi bir kartınız yoksa... Örnek olarak; iki migfer taşıyabilirsiniz ancak sadece birisini giyebilirsiniz.

Bazı eşyaların kısıtlamaları olabilir. Mesela **Necronomicon** sadece Profesör tarafından kullanılabilir. Bu kartın bonuslarından sadece Profesör faydalanabilir.

TARİKAT'IN KORKUTUCU KURALLARI

Eğer oyunda sadece bir adet Tarikatçı varsa, bu oyuncu “İlahi Müdahale” kartı oynanması durumu haricinde hiçbir şekilde Tarikatçı sınıfını kaybedemez. “İlahi Müdahale kartı Munchkin Cthulhu kutusundan çıkmaz, diğer oyunlarda bulunur. İlahi Müdahale kartı oynadığı anda bütün Tarikatçılar sınıfını kaybeder.

Eğer bir oyuncu hariç herkes Tarikatçı olursa, Tarikatçı olmayan oyuncu hemen 1 seviye atlar ve bu seviye atlayışını ona oyunu kazandırabilir.

Eğer **BÜTÜN** oyuncular Tarikatçı olursa, oyun hemen sona erer ve o anda en yüksek seviyeye sahip olan oyuncu(lar) oyunu kazanır.

SÜPER MUNCHKIN

Eğer bulunduğunuz anda sınıf kartını oynama hakkınız varsa, bu kartı da oynayabilirsiniz. Ancak bu kartları oynayabilmek için, oyunda en az bir sınıf kartınız olmalı. Bu kartı oynadıktan sonra, aynı anda aynı isimli iki sınıfa sahip olamazsınız.

Eğer Süper Munchkin kartını tek bir sınıfla kullanırsanız, o sınıfın bütün avantajlarına (Sadece sınıfa ait eşyalar ve canavarlara karşı özel üstünlükler gibi) sahip olursunuz ve yine o sınıfın bütün dezavantajlarından (Bazı eşyaları giyememe, canavarların güç kazanması gibi) kurtulursunuz. Ancak eğer Sınıfa ait bir özelliği kullanmak için bedel ödemeniz gerekiyorsa, bunu ödemek zorundasınız. Süper dediysek o kadar da değil... Süper Munchkin kartı Tarikatçı sınıfının özel kurallarından kurtulmasını sağlamaz.

HAZİNELER

Hazine kartları, sürekli ve tek seferlik olmak üzere iki tiptir. Hazine kartını, çeker çekmez oynayabilirsiniz veya kart elinizde ve sıra sizdeyken de oynayabilirsiniz (Savaş hariç).

EŞYALAR

Hazine kartlarından genellikle eşya çıkar. **Eşyaların** her birinin **Altın karşılığı** vardır. (‘Değersiz’ ibaresi, sıfır Altın kıymetindedir ve bu kartlar da Eşya sayılır.)

Elinizden çıkarp önünüze oynamış olduğunuz eşya kartlarını artık üzerinizde

Seviye Takibi

Eğer bir IOS veya Android cihazınız varsa, bizim Seviye Takibi uygulamamızı beğeneceğinizi düşünüyoruz. Uygulamamızı bulmanız için “**Munchkin** level counter” yazmanız veya levelcounter.sjgames.com'a girmeniz yeterli. Daha da iyisi, bu uygulama size özel oyun için avantajlar sağlıyor ve bu bir hile sayılmıyor, sadece Munchkin ruhu!

taşıyorsunuz demektir. Ancak eşyaları taşımanız, onları giydiğiniz anlamına gelmez. Giydiğiniz eşya kartlarını önünüze düz bir şekilde dizerken, giymediklerinizi ise yan olarak dizmeniz gerekir. Sadece giydiğiniz eşyaların bonuslarından faydalanabilirsiniz. Eşyaların durumunu savaştayken veya kaçarken değiştiremezsiniz.

Herkes her türlü eşyayı taşıyabilir (Büyük eşyalar hariç, aşağıya bakınız). Ancak sadece bir migfer, bir zırh, bir ayakkabı ve iki adet tek el silah veya bir adet çift el silah giyebilirsiniz. Tabii bu kuralları çiğnemenizi sağlayan Hamal veya Hile gibi bir kartınız yoksa... Örnek olarak; iki migfer taşıyabilirsiniz ancak sadece birisini giyebilirsiniz.

Bazı eşyaların kısıtlamaları olabilir. Mesela **Necronomicon** sadece Profesör tarafından kullanılabilir. Bu kartın bonuslarından sadece Profesör faydalanabilir.

Eşya kartlarını ‘ben yaptım oldu’ şeklinde iskartaya çıkaramazsınız. Dilerseniz, seviye atlamak için eşyalarınızıatabilir, diğer oyuncularla takas yapabilir ya da bu eşyayı, isteyen başka bir oyuncuya verebilirsiniz (Aşağıya bakın). Eşyaları, sınıfınızın ve ırkınızın özelliğini kullanmak için de iskartaya çıkarabilirsiniz. Ayrıca bir lanet veya canavarın Kötü Şey'i, eşyanızı iskartaya çıkarmak için sizi zorlayabilir.

Takas: Eşya kartlarınızı (Sadece eşya kartlarınızı) diğer oyuncularla takas edebilirsiniz. Sadece masada önünüzde açık olan kartları takasta kullanabilirsiniz, elinizdeki kartları kullanamazsınız. Takas işlemini istediğiniz zaman yapabilirsiniz ancak iki tarafın da savaşta olmamasına dikkat ediniz. Takasta elde ettiğiniz kart yine oyunda kalır, yani önünüzde durur.

Ayrıca eşyalarınızı rüşvet için de kullanabilirsiniz. ‘Nihancım, eğer Ahmet'e Yüce Cthulhu ile savaşması için yardım etmezsen, Sümüksavar Yeleğimi sana veririm’ gibi.”

Elinizdeki kartları diğer oyunculara gösterebilirsiniz. Zaten yasaklasak da bizi dinleymeceğinize eminiz.

Seviye atlamak için eşya satmak: Sıra sizdeyken, istediğiniz bir anda (Savaş ya da kaçış anı hariç), şayet eşyalarınız 1000 altın değerine ulaşıyorsa, bunları satarak bir seviye yükslebilirsiniz (‘Değersiz’ ibareli kartlar sıfır altın değerindedir). Diyelim ki, 1.100 altınlık eşya sattınız, yine bir seviye yükselirsiniz. Ancak 2.000 altına ulaşırsanız, aynı anda iki seviye birden yükslebilirsiniz. Elinizdeki veya taşıdığınız kartları satabilirsiniz. 10. Seviye'ye eşya satarak ulaşamazsınız.

TEK SEFERLİK HAZİNELER

Üzerinde ‘Tek seferlik kullanım’ yazan hazine kartları genellikle savaşlarda kullanılır ve oyuncuları ya da canavarı güçlendirmeye yarar. Bu kartları direkt olarak clinizdeyken ya da önünüzdeyken kullanabilirsiniz. Bazı kartlar ise daha farklı işlere yarıyor olabilir, kartları dikkatlice okuyun. Bu kartları kullandıktan ve etkisini gerçekleştirdikten hemen sonra iskartaya çıkarmalısınız.

DİĞER HAZİNELER

Diğer Hazinele (Bir Seviye Atlayın kartları gibi) eşya değildir, sağ alt köşesinde değeri belirtilmez. Bu kartların çoğunun üzerinde, ne zaman oynanabileceğini belirten ibareler vardır.

Örnek verecek olursak; **Bir Seviye Atlayın** kartları, sizin veya başka bir oyuncunun üzerinde, oyun esnasında herhangi bir zamanda (Savaşta dahi) oynanabilir. Oynadıktan sonra kartları iskartaya çıkarın. **İstisna:** 9. seviyedeyken bu kartla seviye atlayarak, oyunu kazanamazsınız.

SAVAŞ

Bir canavarla savaşırken, onun **savaş gücünü** sizinkiyle kıyaslırsınız. Savaş gücünüz; seviyenizin ve diğer bütün eşya ve kart etkenlerinin (Pozitif veya negatif) toplamıdır. Eğer bir canavarın savaş gücü sizinkine eşitse veya daha fazlaysa, **savaş kaybedersiniz** ve kaçmak zorunda kalırsınız. Eğer savaş gücünüz canavarınkinden fazlaysa, onu öldürür ve seviye atlırsınız (Bazı büyük canavarlarda iki seviye birden at-

lanabilir). Aynı zamanda kart üzerinde belirtilen adet kadar hazine kartı çekersiniz.

Bazı kartlar canavardan kurtulmanızı sağlar. Bu da bir ‘savaş kazanma’ olarak düşünülmür ancak seviye atlamazsınız. Ayrıca, aksini belirten bir kartınız ya da özelliğiniz yoksa, hazine kartlarını da alamazsınız.

Bazı canavarların özel güçleri olabilir; bazı ırklara veya sınıflara karşı üstünlük gibi. Savaş sırasında bunları kontrol ettiğinizde emin olun.

Kendiniz de dahil olmak üzere bütün oyuncular, savaşsınız sırasında ‘tek seferlik’ hazine kartlarını oynayabilir veya ırk ve sınıflarının özelliklerini kullanarak, savaş sırasında destek veya köstek olabilir. Bazı kapı kartları da savaş içerisinde kullanılabilir. Örnek olarak ‘canavar geliştiriciler’.

Unutmayın! Savaş sırasında; eşya satamaz, giyemez, çıkaramaz, takas yapamaz veya clinizdeki hazine kartını oynayamazsınız (Kurallar veya kart aksini belirtmediği müddetçe).

Eğer bir ya da birden fazla canavar öldürürseniz, canavar kartlarını ve oynanan diğer kartları iskartaya çıkarın. Ardından ödülünüzü alabilirsiniz. Ancak dikkatli olun! Savaş kazandım diye düşünürken, diğer oyuncular size karşı düşmanca kartları oynayabilir veya özel güçlerini kullanabilir. Bir canavarı öldürdüğünüzde, belli bir süre beklemek ve başkalarına, savaşta müdahil olup olmama fırsatını vermek zorundasınız. Bunun ardından canavarı gerçekten öldürmüş olursunuz, seviyenizi kazanırsınız ve ödülleri toplarsınız.

CANAVARLAR

Eğer ‘**Kapıyı Tekmeleme**’ aşamasında canavar kartı çekerseniz; canavar, kartı çeken oyuncuya hemen saldırır.

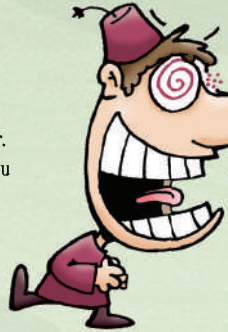
Eğer başka bir şekilde canavar kartı çekerseniz, canavar kartını elinize alırsınız ve sıra sizdeyken, ‘**Bela Arama**’ aşamasında, clinizdeki canavar kartını açarak canavarla savaşabilirsiniz. Veya canavar kartını, **Avare Canavar** kartıyla birlikte oynayarak, başkasının savaşına müdahil olabilirsiniz.

Canavar kartlarının ismi bazı durumlarda çoğul olsa dahi, her bir canavar kartı sadece bir canavarı belirtmektedir.

CANAVAR GELİŞTİRİCİLER

Bazı kartlar, canavarların savaş gücünü azaltabilir veya artırabilir. Bu kartlara, savaş gücünü düşürse dahi, Canavar Geliştirici kartlar diyoruz. Bu kartlar aynı zamanda, alacağınız hazine kartlarının sayısını da etkiler. Canavar geliştiriciler, savaş sırasında herhangi bir oyuncu tarafından oynanabilir.

Bir canavara birden fazla geliştirici kart oynanırsa, etkileri toplanır. Birden fazla canavarın olduğu bir savaşta, bu kartı oynayan oyuncu, hangi canavar üzerinde oynadığını bildirmelidir.



Savaşa Müdahil Olmak

Başkalarının savaşlarına çeşitli yollarla müdahil olabilirsiniz.

Tek seferlik kart: Başka bir oyuncuya, tek seferlik kartla yardımcı olabilirsiniz. Ya da ‘yanışıklıkla’ bir canavara yardımcı olabilirsiniz.

Canavar Geliştirici: Bu kartlar genel olarak canavarları güçlendirir ve daha çok Hazine vermesini sağlar. Bu kartları, kendi savaşınızda veya başka birinin savaşında kullanabilirsiniz.

Canavar Kartı: Elinizde Avare Canavar kartı varsa, savaşta, elinizdeki bir canavarı dahil edebilirsiniz ya da Yaşayan Ölü ve Goth canavarlarıyla ilgili kurallara istinaden, savaşa, yeni bir canavar gönderebilirsiniz.

Lanet Kartı: Eğer elinizde Lanet kartı varsa, oyuncular üzerinde kullanabilirsiniz.

BİRDEN FAZLA CANAVARLA SAVAŞMAK

Bazı kartlar (Özellikle **Avare Canavar** kartı) diğer oyuncuların savaşına ek bir canavar daha göndermenizi sağlar. Savaşın oyuncu, canavarları öldürebilmek için canavarların **savaş güçlerinin toplamını** geçmek zorundadır. Bütün özel özellikler (Mesela; sadece kendi seviye gücünüzle canavarla savaşmaya zorlanmak gibi), bütün savaşta (Canavarlara) yansır. Eğer doğru kartlara sahipseniz, bir canavarı kartınızın gücüyle öldürebilir, diğer(ler)hiyle de normal şekilde savaşabilirsiniz. Bir canavarı yenip ötekinden kaçsanız dahi, herhangi bir seviye veya hazine alamazsınız.

Yaşayan Ölü Canavarlar

Bazı canavarlar, **Yaşayan Ölü** olarak etiketlenmiştir. Yaşayan Ölü canavarlar birbirlerine yardım edebilir. Başka bir oyuncu, Yaşayan Ölü bir canavarla savaşıyorsa, elinizde ‘**Avare Canavar**’ kartı olmasa dahi, elinizdeki Yaşayan Ölü canavar kartını oynayarak, rakibinize ikinci bir canavar gönderebilirsiniz. Elinizde, bir canavarı Yaşayan Ölü yapabilecek bir kart varsa, bunu o canavar üzerinde oynayabilir ve başka bir yaşayan ölüyle yardımlaşmasını sağlayabilirsiniz.

“Goth” Canavarlar

İsimleri “goth” ile biten canavarlar, diğer goth isimli başka arkadaşlarını savaşta çağırabilir. Bir savaşta “goth” isimli bir canavar ortaya çıktığında, bu kartı çeken veya oynayan oyuncu eğer dilerse, elinden başka bir “goth” ile biten canavarı savaşta sokabilir. Eğer bu oyuncu “goth” ile biten bir canavar oynamazsa bu hak solundaki oyuncuya geçer. Bir “goth” isimli canavar daha savaşa eklenene kadar bu döngü devam eder. Savaşa ek bir “goth” daha girdikten sonra savaş başlar.

Savaşta yukarıda anlatılan yöntemle katılan ikinci “goth” canavarı için tekrardan, yukarıda anlatılan “goth” canavarı çağırma döngüsü gerçekleştirilmez. Ancak savaşta Avare Canavar veya başka bir kart ile katılan ‘goth’ canavarı yukarıdaki döngüyü tetikler.

Cthulhu Geliyor!

Bu oyunun 20 seviyeli canavarı Yüce Cthulhu’dur. Evet, bu canavar Star Munchkin oyununda da bulunuyor. Ne diyebiliriz, yıldızlar Cthulhu’nun dönüşüyle ilgili doğru söylemiş...

YARDIM ÇAĞIRMAK

Eğer bir savaşta tek başınıza kazanamıyorsanız, herhangi bir oyuncudan yardım isteyerek, savaş güçlerinizi birleştirebilirsiniz. Savaşta yanınıza sadece bir oyuncu alabilirsiniz ancak bütün oyuncular, kartlarını oynarak savaşınızı etkileyebilir.

Savaşta yanınıza destek alabilmek için rüşvet vermeniz gerekir. Yardım edecek oyuncuya; taşıdığınız eşyaları ya da savaş sonunda kazanacağınız hazine kartlarını önerebilirsiniz. Eğer hazine kartı önerirseniz, vereceğiniz kart adedi ve kimin daha önce kartları seçeceği hususlarında da uzlaşmaya varmanız gerekir. Ayrıca, elinizde bulunan bir kartı, size yardımcı olan oyuncu üzerinde oynayabileceğinizi de önerebilirsiniz. Mesela; **Bir Seviye Atla** kartını, yardımcı üzerine oynamayı önerebilirsiniz.

Canavara karşı olan avantajlar ve dezavantajların ayrıları, yardımcı olarak katılan oyuncu için de geçerlidir. Örnek olarak, eğer siz Araştırmacı değilseniz, ancak size bir Araştırmacı yardım ederse, **Shoggoth** canavarının size karşı gücü 2 azalır. Ancak eğer **Sığ Olanlarla** karşılaştıysanız ve Profesör size yardım ediyorsa canavarın gücü 2 artar (Eğer ikiniz de Profesör iseniz, iki Profesör için de canavarın gücü 2 arttırılmaz).

Eğer birisi size yardım eder ve canavarı öldürürseniz, canavar kartını iskartaya çıkarın ve hazine kartlarını çekmeye başlayın (Ödüller kısmını aşağıda

