

Savaşa Müdahil Olmak

Başkalarının savaşlarına çeşitli yollarla müdahil olabilirsiniz.

Tek seferlik kart: Başka bir oyuncuya, tek seferlik kartla yardımcı olabilirsiniz. Ya da 'yanlışlıkla' 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, savaş, elinizdeki bir canavarı dahil edebilirsiniz ya da Yaşayan Ölü canavarlarıyla ilgili kurallara istinaden, savaş, yeni bir Yaşayan Ölü canavarı gönderebilirsiniz.

Hainlik: Eğer Hırsız karakteriyseniz, savaşan oyunculara Hainlik yapabilirsiniz.

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

ÖDÜLLER

Öldürdüğünüz her bir canavar başına bir seviye atlarsınız (Şayet canavar kartı aksini söylemiyorsa) ve bütün hazine kartlarını alırsınız. Bütün canavar kartlarının sağ altında hazine sayısı yazılıdır. Savaş sırasında Canavar Geliştirici oynanmışsa, bunlardan gelen hazine kartlarını da almayı unutmayın. Eğer canavarı tek başınıza öldürdüyse, hazine kartlarını yüzü kapalı şekilde alabilirsiniz. Eğer birisi size yardımcı olduysa, çektiğiniz hazine kartlarını oyunculara **göstermeniz** gerekir.

Eğer canavarı öldürmeden yendiyseniz, yönteminize bağlı olarak seviye atlayamaz ve hazine kartlarını alamazsınız.

Hazine kartlarını (Yardımcı oyuncu olsanız dahi) alır almaz oynayabilirsiniz.

KAÇMAK

Eğer kimse size yardım etmezse ya da birisi yardıma gelse bile diğer oyuncular müdahalede bulunursa ve savaşı kazanamazsanız.... Kaçmak zorundasınız. Bu durumda 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 üye-

rinde anlatılan **Kötü Şey**'i yapar. Bu, bir eşyanızı kaybetmenize, seviye düşmenize veya ölmenize (Aşağıda okuyabilirsiniz) sebep olabilir.

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

Eğer savaşta iki kişiyseniz ve kaybettiyse, ikiniz de ayrı ayrı zar atarsınız.

Kaçma meselesi sona erdiğinde, canavar kartlarını ıskartaya çıkarabilirsiniz.

Detaylı Bir Savaş Örneği

Ahmet adlı oyuncu 4. Seviye'de, **Savaşçı** ve elinde **Uzuv Düşmanı Motorlu Testere** (+3 savaş gücü) mevcut. **Kapıyı** tekmeleyerek açar ve **karşısında** 10. Seviye bir **Sözlük Trollü** bulur, yani **Ahmet** kaybedecek.

Ahmet: Bu kartı daha sonra kullanmak isterdim ama...

Sonrasında Ahmet, gönüllü olmasa da **Okkalı Füz**e kartını oynar ve **+5 savaş gücü** kazanır. Artık savaş gücü 12'dir ve **Trollü** yenebilir.

Ahmet: Hahaaa! Sözlük Trollünü uçurdum.

Nihan: Emin misin? Artık Troll Öfkeli.

Nihan, **Öfkeli** kartını oynar ve **Troll'e** +5 savaş gücü kazandırır. **Dolayısıyla savaş güçleri** şu anda **Ahmet** için 12, **Troll** içinse 15 seviyesinde.

Ahmet: Teşekkürler :/

Nihan: Yardım ister misin?

Nihan, 2. Seviye **Elf** ve **ayaklarında Ölümcül Bot** mevcut. **Toplam gücü** 4, **Ahmet**'le birleşince 16 olur, dolayısıyla **Troll'ü** yenebilirler.

Ahmet: Bu yaptıkların yanına kalmayacakmış gibi bir de sana seviye mi atlatayım? Yo dostum yo. Ben **Öfke** Patlaması yapıyorum.

Ahmet, **Savaşçısının** gücünü kullanır ve şu üç kartını ıskartaya çıkarır: **Hırsız**, elindeki **Avare Canavar** ve taşıdığı **Concon İçeceği** eşyası. Bu kartların her biri ona +1 savaş gücü verir ve...

Ahmet: Şu anda **Troll**'le gücüm eşit ve **Savaşçı** olduğum için de, eşitlik durumunda ben kazanıyorum. Var mı benim işime başka müdahil olacak olan? Varsa hodri meydan!

Hiç kimse bir şey söylemez ve **Ahmet**, zorlu bir savaşı kazanır. Bir seviye atlar ve **Troll**'den 3 hazine, ayrıca 1 hazine de, canavarın **Öfkeli** olmasından ötürü kazanır ve oyun devam eder.

ÖLÜM

Eğer ölürseniz, bütün eşyalarınızı kaybedersiniz. Sadece ırkınızı, sınıfınızı ve seviyenizi (Ve üzerinizdeki lanetleri) korursunuz. Ayrıca **Melez** ve **Süper Munchkin** kartlarınız varsa, bu kartları da önünüzde tutmaya devam edebilirsiniz. Ölürseniz ve ikinci bir canavardan henüz kaçmamışsanız, bir daha kaçmanıza gerek kalmaz çünkü zaten ölünüzüz.

Cesedi Yağmalamak: Elinizdeki bütün kartları, masadaki kartlarınızın yanına yerleştirirsiniz ve bütün bu kartlar (Yukarıda belirtilen kartlar hariç) yağmalanır. Eğer bir eşyayı **Hamal** ile taşıyorsanız veya **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 ıskartaya çıkarılır. Yağmalanan kartlar, oyuncuların ellerine eklenir.

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

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



Hızlı Oyun Varyantı

Daha hızlı bir oyun için, 'Kapıyı Dinlemek' isimli 0 numaralı aşamayı oyuna dahil edebilirsiniz. Tur sırası size geldiğinde hiçbir şey yapmadan, öncelikli 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 paylaşabilirsiniz. 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.

Tasarım: Steve Jackson • Çizim: John Kovalic

Geliştirme Yardımcısı: Monica Stephens • Operasyon Direktörü: Philip Reed
Munchkin Çarı: Andrew Hackard • Munchkin Çalışanı: Devin Lewis
Üretim Müdürü: Samuel Mitschke • Üretim Tasarımcısı: Alex Fernandez
Baskı Kontrolörü: Miranda Horner • Pazarlama Direktörü: Kali Dugan • Satış Direktörü: Ross Jepson

Oyun Test Ekibi: Steve Brinich, Moe Chapman, Paul Chapman, Alain Dawson, Jessie D. Foster, Al Griego, Russell Godwin, Susan Rati, ve Kat Robertson.
Munchkin oyununu oynayıp arkadaşlarına tavsiye eden yüzlerce, binlerce ve belki milyonlarca oyuncumuza çok teşekkür ediyoruz. Bizlere ilk Munchkin baskımızdan itibaren yeni kartlar öneren herkese minnettarız. Hepinizi çok seviyoruz ve bu tutkunuz bizi fazlasıyla korkutuyor.

Munchkin oyunu, Munchkin karakterleri, Warehouse 23, piramit logosu ve Steve Jackson Games Incorporated tarafından yayınlanan bütün oyunların isim hakları Steve Jackson Games Incorporated firmasına aittir. Dark Tower karakterleri © John Kovalic. Munchkin © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014 Steve Jackson Games Incorporated tarafından. Bütün hakları saklıdır. Kural kitapçığı versiyonu 1.71 (Ekim 2014). Türkçe baskı © 2016 Steve Jackson Games Incorporated.

Troy Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti. bu oyunun izni ile lisans sahibidir.
Oyun kartlarının isimlerinin belirlenmesinde emeği olan; Molu, Topçu, Yapar gençlerine, Emre Kadioğlu'na ve Çağlar Kalaycıoğlu'na çok teşekkürler.



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



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

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 düşünüp hazinelerin hayalini kurarken mesela...

Genellikle lanetler, kurbanlarını, kullandıkları anda etkiler ve sonrasında da bu kart, ıskartaya 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, ırkınızın veya sınıfınızın gücünü artırmak için ıskartaya çıkaramazsınız. Evet, iyi denemeydi!)

Not: Şayet birisi, 'bir sonraki savaşta' lanetini siz savaşırken üzerine oynarsa, 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 ıskartaya çıkarabilirsiniz. Örnek olarak, eğer **Üzerinizdeki Zırhı Kaybedin** kartını çekerseniz ve üzerinizde zırh yoksa, hiçbir şey olmaz ve Lanet kartını ıskartaya 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...



MUNCHKIN size, uzun süre etkisinden kurtulamayacağınız bir zindan macerası yaşatacak... Üstelik, karmaşık rol yapma oyunlarındaki gibi değil, son derece sade ve basit bir şekilde.!

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 10 adet pula (Bozuk para, tavla pulu ya da fasulye gibi, 10'a kadar saymanıza yardımcı olabilecek herhangi bir şey) ihtiyacımız 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 ıskarta destesi oluşturun. Unutmayın ki oyun sırasında, size bu yetkiyi veren bir kartı oynamadığınız sürece, ıskarta destesindeki alt kartlara bakamazsınız.

Bir destedeki kartlar bittiğinde ıskartaları karıştırın ve yeni bir deste oluşturun.

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 ezdiğini belirtmediği sürece- her zaman geçerlidir!

- Hiçbir şekilde bir oyuncu, 1. seviyenin altına düşemez. Ancak bazı kartlar, oyuncunun veya canavarın savaş gücünü 1'in altına düşürebilir.
- Bir canavarı öldürdüğünüzde seviye atlarsınız.
- Bir canavarı öldürdüğünüzde, savaş henüz bitmeden, ödül (Hazine, seviye gibi) alamazsınız. Ödüller alabilmek için, öncelikle savaşı bitirmeniz gerekir.
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 destek@neotroygames.com'a e-mail atarak, nihai kuralı öğrenebilirsiniz.

Oyunda olan kartlar: Önünüzde açık olarak duran kartlardır. Bu kartlar; ırkınızı, 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; ıskartaya 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. İrk ve sınıf kartlarının üzerlerindeki görsellerin, cinsiyetinizle bir alakası yoktur.

Oyuna başladığınızda, elinizdeki 8 karta bakın. Eğer elinizde ırk veya sınıf kartı varsa, dilerse, iki kart tipinden de birer adet 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

Zar atışıyla birlikte, oyuna kimin başlayacağı üzerine derin tartışmalar yürüterek, kültürel zenginliğini artırabilirsiniz. Eğer zar atarak yarışmak hoşunuza giderse, zar atışına devam edebilirsiniz. Size iyi eğlenceler.

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).

Ne Zaman Hamle Yapabilirsiniz?

Aşağıdaki hamleleri, oyun sırasında dilediğiniz zaman yapabilirsiniz:

İrk veya sınıf kartını iskartaya çıkarmak.

Bir Seviye Atlayın veya Hamal kartını oynamak.

Lanet kartı oynamak.

Aşağıdaki hamleleri, savaşta olmadığınız sürece, dilediğiniz zaman yapabilirsiniz:

Başka bir oyuncuyla eşya takası.

Giydiğiniz eşyaları değiştirmek.

Yeni çektiğiniz bir kartı oynamak (Bazı kartlar savaş sırasında da oynanabilir, yukarıya bakabilirsiniz).

Aşağıdaki hamleleri, tur sırası sizdeyken yapabilirsiniz:

Yeni bir ırk veya 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).

(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 paylaşın. 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.

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.

KARAKTERLERİN ÖZELLİKLERİ

Basitçe ifade etmek gerekirse her bir karakter; silahlardan, zırhlardan, büyülu eşyalardan ve üç ana özellikten oluşur. Bu özellikler ise seviyeniz, sınıfınız ve ırkınızdır. Örnek verecek olursak, karakterinizi şu şekilde tanımlayabilirsiniz: 'Ölümcül Botu, Napalm Asası, ve Cezbedici Dizlikler'i bulunan 8. seviye Elf büyücüsü.'

Seviye: Bu değer, sizin diğer oyunculara karşı ne kadar havalı veya acı-naşı olduğunuzu gösterir.

- Bir canavar öldürdüğünüzde veya elinizdeki bir kart size bunu bildir-diğinde, seviye atlırsınız.

- Eşya satarak seviye atlayabilirsiniz. Detay için **Eşyalar** bölümünü okuyabilirsiniz.

- Bir kart size seviye düşmenizi bildiriyorsa, seviye düşmeniz gerekir.

Seviyeniz hiçbir koşulda l'in altına düşemez. Ancak savaş gücünüz, lanetlerden veya bazı ceza kartlarından dolayı, eksiye düşebilir.

Sınıf: Karakterler; Savaşçı, Büyücü, Hırsız veya Keşiş olabilir.

- Eğer önünüzde hiçbir sınıf kartı yoksa, sınıfsızsınızdır demektir.

- Her sınıfın kendine has özellikleri, kartların üzerinde yazar.

- Bir sınıfın özellikleri, kartı oynadığınız andan itibaren geçerli-dir 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 iskarta-ya çıkarabilirsiniz.

- Sınıfların özelliklerinin ne zaman kullanacağını görmek için, sınıf kart-larının üzerindeki metni okumanız yeterli.

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

Not: Hırsız; kendisi savaştayken veya çalacağı oyuncu savaştayken, hırsız-lık yapamaz.



İrk: Oyunda; İnsan, Elf, Cüce ya da Buçukluk ırklarından herhangi birinden olabilirsiniz. Eğer önünüzde hiçbir ırk kartı yoksa, siz bir İnsansınız.

İnsanların hiçbir özelliği yoktur. Yukarıda anlatılan ve sınıflara ait olan bütün özellikler, ırklar için de geçerlidir.

Şayet **Melez** kartı oynamamışsanız, hiçbir koşulda birden fazla ırkınız olamaz.

SÜPER MUNCHKIN VE MELEZ KARTLARI

Eğer sınıf veya ırk kartını oynayabiliyorsanız, bu kartları da oynayabilirsiniz. Ancak bu kartları oynayabilmek için, oyunda en az bir kartınız (**Süper Munchkin** için sınıf, **Melez** için ırk) olmalı. Bu kartları oynadıktan sonra, aynı anda aynı isimli iki sınıfa veya aynı isimli iki ırka 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 giyeme-me, canavarların güç kazanması gibi) kurtulursunuz.

Eğer **Süper Munchkin** kartını iki sınıfla kullanırsanız, iki sınıfın da avantajlarına ve dezavantajlarına sahip olursunuz.

Tüm bu kurallar, **Melez** kartı için de geçerlidir.

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 çıkarıp önünüze oynamış olduğunuz eşya kartlarını artık üzerinizde taşıyorsunuz demektir. Ancak eşyaları taşımamız, 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 miğfer, 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 miğfer taşıyabilirsiniz ancak sadece birisini giyebilirsiniz.

Bazı eşyaların kısıtlamaları olabilir. Mesela Laz'ın Kılıcı sadece Keşiş tarafından kullanılabilir. Bu kartın bonuslarından sadece Keşiş faydalana-bilir.

Eşya kartlarını 'ben yaptım oldu' şeklinde iskartaya çıkaramazsınız. Dilerseniz, seviye atlamak için eşyalarınızı satabilir, 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.



Büyük Eşyalar: İsteddiğiniz kadar küçük eşya taşıyabilirsiniz ancak sadece bir adet büyük eşya taşıyabilirsiniz. Büyük olmadığı belirtilen kartlar, küçük eşya sayılır. Bir başka büyük eşyayı oynamak için, diğer büyük eşyayı iskartaya çıkaramazsınız. Satarak, takas ederek, lanetle veya **Kötü Şey**'le iskartaya çıkarabilirsiniz. Ayrıca, ırkınızın veya sınıfınızın özelliğini kullanarak da iskartaya çıkarabilirsiniz.

Eğer ikiden fazla büyük eşya taşımanızı sağlayan bir özelliğiniz varsa (Mesela Cüce ırkı) ve onu kaybederseniz; bu sorunu hemen çözmek zorundasınız veya büyük eşyanızı elinizden bir şekilde çıkarmalısınız. Eğer sıra sizdeyse ve savaşta değilseniz, fazlalık olan büyük eşyayı satabilirsiniz (Eğer 1000 altın edecek kadar eşyanız varsa). Bunların hiçbirisini yapamıyorsanız, bu eşyayı taşıyabilecek en düşük seviyedeki oyuncuya vermek zorundasınız. Eğer alabilecek kimse yoksa, iskartaya çıkarabilirsiniz.

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 o dragonla savaşması için yardım etmezsen, Ateşli Zırhımı sana veririm' gibi.

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

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

TEK SEFERLİK HAZİNELER

Üzerinde 'Tek seferlik kullanım' yazan hazine kartları genellikle sa-vaşlarda kullanılır ve oyuncuları ya da canavarı güçlendirmeye yarar. Bu kartları direkt olarak elinizdeyken ya da önünüzdeyken kullanabilirsiniz. Bazı kartlar ise daha farklı işlere yarıyor olabilir, kartları dikkatli-likle okuyun. Bu kartları kullandıktan ve etkisini gerçekleştirdikten hemen sonra iskartaya çıkarmalısınız.

DİĞER HAZİNELER

Diğer Hazine (Bir Seviye Atlayın kartları gibi) eşya değildir, sağ alt köşesinde değeri belirtilmez. Bu kartların çoğunun üzerinde, ne zaman oynana-bileceğini 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. seviyeden bu kartla seviye atlayarak, oyunu kazanamazsınız.

Hamal kartı, oyun sırasında istediğiniz za-manda (Savaş hariç) oynanabilir ancak savaş sırasında taşınması için eşya veremezsiniz.

SAVAŞ

Bir canavarla savaşırken, onun **savaş gücünü** sizinkiyle kıyaslırsınız. Savaş gücünüz; seviyenizin ve diğer bütün eşya ve kart etkelerininin (Pozitif veya negatif) toplamıdır. Eğer bir canavarın savaş gücü sizinkine eşitse veya daha fazlaysa, **savaşı kaybedersiniz** ve **kaçmak** zorunda kalırsınız. Eğer savaş gücünüz canavarınkinden fazlaysa, onu öldürür ve seviye atlırsınız (Bazı büyük canavarlarda iki seviye birden atlanabilir). Aynı zamanda kart üzerinde belirtilen adet kadar hazine kartı çekersiniz.

Bazı kartlar canavardan kurtulmanızı sağlar. Bu da bir 'savaş kazanma' olarak düşünülür 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 ettiğinize emin olun.

Kendiniz de dahil olmak üzere bütün oyuncular, savaşınız 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 elinizdeki 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! Savaşı kazandım diye düşünürken, diğer oyuncular size karşı düşmanca kartlar oynayabilir veya özel güçlerini kullanabilir. Bir canavarı öldürdüğünüzde, belli bir süre beklemek ve başkalarına, savaşa 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, elinizdeki 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.

İstisna: Bir canavar üzerinde geliştiriciler oynandıktan sonra bir de **Eküri** kartı oynanırsa, eküriye de aynı geliştiriciler geçer. Örnek: **Antika**, **Ökeli** ve **Eküri** kartları bir canavarda oynanırsa (Herhangi bir sırayla), karşınızda iki adet Antika ve Ökeli canavar vardır. İyi şanslar...

