

MUNCHKIN™

KOETHULHU

ONTWERP:
STEVE JACKSON

ILLUSTRATIES:
JOHN KOVALIC, GOOMI

GRAFISCHE VORMGEVING: ALEX FERNANDEZ
PRODUCTIEMANAGER: MONICA STEPHENS
TYPOGRAFIE: WILL SCHOONOVER
DRUK: MONICA STEPHENS
SALESMANAGER: ROSS JEPSON

Speltesters: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Birger Krämer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nichola Vacek, Thomas Wiegel, Lore Wiseman, Shadlyn Wolfe, Erik Zane.
Met dank aan Jan Hendriks, Fidel Lainez en Crish Oakley voor hun waanzinnige kaartideeën.

Vertaling: Jan Hendriks

Redactie: Frank Tibosch, Jan Hendriks, Stefan Meeuwssen

Met dank aan de krankzinnige ideeën van Patrick Leenders, Donny Schuijers, Mike vd Sterren, Johan Holtman, Maikel van Eindhoven, Mickel Glaudemans, Ton v.d. Velden, Johan v.d. Elshout, Tijn Rams, en Martijn Waagemakers.

Munchkin Koethulhu is een vertaling van Munchkin Cthulhu, Munchkin Cthulhu 2: Call of Crowthulhu en Munchkin Cthulhu 3: The Unspeakable Vault.

DE MUNCHKINS ZIJN DE WAANZIN NABIJ...

En nu trappen ze deuren in op plekken waar de Mens Nooit Zou Mogen Komen. Ze zijn Speurders, Monstermeppers, Professoren en Sektariërs.... ze roeien de Mythos monsters uit, en pakken hun spullen. Het maakt niet uit of je krankzinnig wordt want je bent tenslotte een Munchkin, en het enige wat telt is de WINST!

Munchkin Koethulhu is een variant op het basisspel Munchkin en kan er ook mee gecombineerd worden, net als alle andere Munchkin kaartspellen (zie de laatste pagina).

VOORBEREIDING

3 tot 6 spelers kunnen het spelen (en als je meerdere spellen gebruikt, kunnen er meer spe-

lers meespeelen... maar dat vertraagt het spel wel). Je hebt de stapel kaarten nodig en 10 fiches (munten, schijfjes het maakt niet uit als je er maar mee tot 10 kan tellen) voor elke speler.

Verdeel de kaarten in Deurkaarten (*met een deur en een tentakel 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 open 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!

Sektariërkaarten hebben hun eigen aflegstapel. Zie **Sektariërs** verderop.

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 (kaarten die op tafel liggen). Aan het eind van je beurt mag je niet meer dan 5 kaarten in je hand hebben.

Gedragen Voorwerpen: Schatten kunnen voor je op tafel gespeeld worden en worden "gedragen voorwerpen". Zie **Voorwerpen** verderop in deze handleiding.

Wanneer Kaarten Gespeeld Kunnen Worden: Elk type kaart kan op een bepaald moment gespeeld worden (zie verderop). 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. Kijk naar je eerste vier kaarten. Als je een **Klassekaart** (Speurder, Monstermepper, Professor of Sektariër) hebt, mag je (als je wilt) één Klasse spelen door deze voor je op tafel te leggen. Als je een kaart hebt die meerdere Klassen toestaat, mag je die ook neerleggen. Als je **Voorwerpen** hebt, mag je deze ook spelen en voor je neerleggen. Als je twijfelt of je een kaart mag spelen lees dan de rest van de regels of doe het gewoon.

*** **



BEGIN EN EINDE VAN HET SPEL

Bepaal wie mag beginnen op een manier waarop iedereen het ermee eens is.

Het spel verloopt in beurten, elk met verschillende fasen (zie verderop). 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. Als twee spelers een monster gezamenlijk doden en het tiende level tegelijkertijd bereiken, dan winnen ze beiden.

Twee speciale manieren om te winnen staan beschreven onder "**Meer Enge Regels voor Sektariërs**", verderop.

BEURT FASEN

(1) Open Een Deur: Trek een kaart van de Deurkaartenstapel 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 je een level (of, voor een groot monster, twee levels - dat staat op de kaart).

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

Als je één 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.

Wanneer je wel een monster ontmoet hebt maar vervolgens hard bent weggerend, dan krijg je geen schatten.

Als je geen enkel monster bent tegengekomen of je bent er één tegengekomen dat aardig tegen

je was, 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 meer dan 5 kaarten in je hand hebt, geef dan het overschot aan de 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 JJ 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 klasse bijvoorbeeld. Vergeet niet deze te controleren voordat je het gevecht uitvoert.

Je kunt ook eenmalige kaarten *uit je hand* inzetten, zoals de Vocht kaarten of Wensring, gedurende gevechten. Een kaart is eenmalig wanneer er op staat: Eenmalig bruikbaar of als hij een level-verandering geeft.

Je kunt geen voorwerpen verhandelen tijdens het gevecht.

Als andere monsters (een Rondzwervend Monster of een "GOTH" monster) het gevecht binnenvallen, dan moet je hun totale levels verslaan. Als je de juiste kaarten hebt, dan kun je één monster uitschakelen en de ander normaal bevechten, maar je kunt er niet voor kiezen om één 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 Met Een Gevecht** - 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 verderop). 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 of verslaat, 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 één speler mag je helpen.

Je kunt iemand overhalen je te helpen. Je zult waarschijnlijk wel moeten. 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 je bijvoorbeeld een Monstermepper bent, maar een Monstermepper helpt je, dan heeft de Anton Geestink +3 tegen jou. Maar als je de Reuzijnen bevecht en een vrouw je helpt, dan wordt het level van je vijand met 2 verlaagd (tenzij jij ook een vrouw bent en het level van je vijand al met 2 is verlaagd, dit gebeurt dus niet dubbelop).

Als iemand je succesvol helpt, dan is het monster verslagen. Leg de monsterkaart af en trek schatten (zie verderop) en volg de instructies op de monsterkaart. *Jij* stijgt een level voor elk monster dat is verslagen. Je helper stijgt *niet*...

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 Deurkaart trekken). En vluchten lukt ook niet altijd...

Gooi de dobbelsteen. Je ontsnapt alleen bij een 5 of hoger. Sommige voorwerpen maken het eenvoudiger om te vluchten. En sommige monsters zijn snel of geven je een straf bij je worp.

Als je ontsnapt, leg het monster dan 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 één 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, meteen als het je te pakken krijgt.



Dood

Als je sterft, verlies je al je voorwerpen. Je behoudt je Klasse(n) 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 (Toevoegingen op een Sektariër worden afgelegd als een Sektariër sterft). 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 Klasse- of Voorwerpkaarten 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 aantal Schatten 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, harnassen en magische voorwerpen met 3 statistieken: Level en Klasse. Je kunt je karakter bijvoorbeeld beschrijven als "een Level 9 Speurder met een Sektelidmaatschapskaart, een Wensring en een Vuil Lachje".

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, wanneer genoeg slechte kaarten op jou gespeeld worden.

Klasse: Karakters kunnen, met de juiste Klas-sekaarten, Speurder, Professor, Monstermepper

of Sektariër zijn. Elke Klasse heeft verschillende speciale eigenschappen, die op de kaart staan. Je hebt de eigenschappen van een klasse op het moment dat je de kaart voor je speelt en je verliest ze, zodra je de kaart aflegt.

Voor sommige eigenschappen moet je kaarten afleggen. Je mag hiervoor elke kaart afleggen, die je op handen hebt, maar ook die je in het spel hebt. NB als je GEEN kaarten op handen hebt, dan kun je niet "je gehele hand afleggen."

Je kunt een klassekaart op elk moment afleggen, zelfs in een gevecht. "Ik wil geen Speurder meer zijn". Een uitzondering is dat je een Sektariërkaart niet zo maar kunt wegleggen. Zie **Sektariërs**.

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

Sektariërs

Je kunt deze klasse niet vrijwillig afleggen! Je kunt de klasse wel verliezen door kaarten die op je gespeeld worden, maar je kunt nooit zeggen, "Ik wil geen Sektariër meer zijn." Het is niet zo eenvoudig om er uit te stappen...

Als je om welke reden dan ook een Sektariërkaart aflegt dan gaat de kaart niet naar de gewone aflegstapel van de Deuren maar leg je deze af naar een nieuwe aflegstapel. Beschouw deze kaarten niet als "afgelegde kaarten", omdat:

Indien er op een kaart "Wordt een Sektariër." staat, en er ligt een Sektariër kaart op de nieuwe aflegstapel, dan pak je deze. Is de aflegstapel leeg, dan ontsnap je... voor nu. Als je al een Sektariër bent dan is er geen verder effect; je pakt dus geen extra kaart.

Er zitten meer Sektariër kaarten in het spel dan van andere Klassen. Kijk dus niet op als aan het einde van het spel iedereen een Sektariër is, maar vanaf dat ogenblik is het spel dan ook afgelopen.

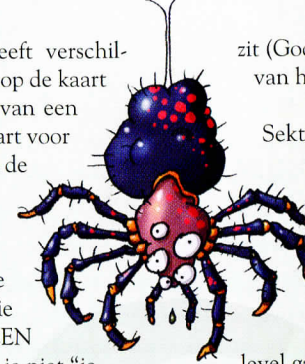
Meer Enge Regels Voor Sektariërs

Indien er maar EEN Sektariër is, dan kan *niets* hem die klasse laten verliezen, met uitzondering van Goddelijke Interventie... die niet in deze set

zit (Goddelijke Interventie geneest iedereen van hun Sektelidmaatschap).

Als alle spelers op één na Sektariërs zijn geworden, dan gaat de laatste niet-Sektariër een level omhoog en dat mag het winnende level zijn.

Als ALLE spelers Sektariër zijn geworden dan eindigt het spel waarbij de overwinning naar de speler(s) met het hoogste level gaat.



VOORWERPEN

Elke Voorwerpkaart heeft een naam, een kracht 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).

Sommige voorwerpen hebben beperkingen in hun gebruik. Bijvoorbeeld de Tentakel kan alleen gebruikt worden door een Sektariër. Zijn bonus telt alleen voor iemand, die op dat moment Sektariër is.

Verder mag je slechts één hoofddekseel, één harnas, één paar schoeisel en twee "hand"-voorwerpen (of één "twee handen"-voorwerp) dragen, tenzij je kaarten of speciale krachten hebt die je meer laten dragen, 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 de 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.

GEDURENDE een gevecht mag je geen voor-

werpen verkopen, verhandelen of stelen. Zodra je een monsterkaart blootlegt, moet je het gevecht afsluiten met de kaarten die je hebt.

WANNEER KUN JE KAARTEN SPELEN

Instructies op de kaarten gelden altijd boven de algemene regels. Echter, geen kaart kan een speler of een monster naar Level 0 of lager brengen, en geen speler kan Level 10 bereiken anders dan door een monster te doden.

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 andere speler met een Rondzwerfend Monster kaart.

Voor de duidelijkheid, elke Monsterkaart telt als een enkel monster, ook al is de naam van het monster in het meervoud.

Monster Toevoegingen

"Onbeschrijfelijk Verwilderd", "Raaskallend", "Meurend" en "Dalimensionaal" verhogen het level van de monsters (en "Schoonheidslaapje...." verlaagt het level). "Rondzwerfend Monster" laat een van je tegenspelers een extra monster toevoegen 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 Onbeschrijfelijk Verwilderd, Meurend en Dalimensionaal gezamenlijk worden gespeeld, in welke volgorde dan ook, dan sta je tegenover een onbeschrijfelijk, verschrikkelijk, meurend, vier dimensionaal monster. Als er echter al verschillende monsters in het spel zijn als gevolg van een Rondzwerfend Monster kaart, dan moet de speler die de toevoeging speelt kiezen voor welk monster deze geldt.

Schatten - Spelen

De meeste schatten zijn voorwerpen. Voorwerpen hebben een waarde of "Geen Waarde". Deze mogen op tafel gespeeld worden zodra je ze krijgt of gedurende je eigen beurt.

Sommige kaarten zijn speciaal (zoals een "Stijg Een Level" kaart). Je mag deze op elk moment gebruiken, tenzij de kaart zelf wat anders zegt. Volg zijn instructies, leg daarna de kaart af.

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 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 om één of andere reden vecht, dan kun je geen nieuwe voorwerpen uit je hand op tafel spelen.

Vervloeking

Als je Vervloeking open trekt, gedurende de "Open Een Deur" fase, dan zijn deze 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. 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. *Uitzondering:* als een kaart strafpunten geeft "in je volgende gevecht" en je bent niet in gevecht wanneer je deze kreeg, houdt deze kaart dan ter herinnering tot je volgende gevecht.

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

Als een vervloeking van toepassing is op iets dat je niet hebt, neger deze dan. Als je bijvoorbeeld "Vormverlies" trekt en je hebt geen harnas, dan gebeurt er niets; leg de vervloeking af.

Waanzin

Waanzin kaarten worden gespeeld als Vervloeking - als je ze open trekt dan krijg je ze. Als je ze dicht krijgt dan mag je ze op een andere speler spelen, wanneer je maar wilt. Ook voor Waanzin kaarten geldt dat elk nadeel z'n voordeel heeft.

Een Wensring kan gebruikt worden om van een Waanzin af te komen (net als Vervloeking). Een Corrigerende Tik verwijdert, naast de effecten op de kaart, ALLE Waanzin kaarten van een slachtoffer.

Klassen

Deze kaarten kunnen op tafel worden gespeeld zodra ze worden verkregen of op elk moment gedurende je eigen beurt, rekening houdend met de beperkingen van het aantal Klassen (één, tenzij je een Super Munchkin bent).

Super Munchkin

Deze kaart geeft je de mogelijkheid om twee Klassen te hebben.

Je kunt Super Munchkin spelen op elk moment dat je een Klasse in het spel hebt en je een tweede Klasse kunt toevoegen. Je hebt nu twee Klassen, met de voor- en nadelen van beide. Je verliest Super Munchkin indien je één van beide Klassen 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 Slijm lijm als je Maikel NIET helpt

voet hulu te verslaan!"

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

Bemoeien Met Een Gevecht

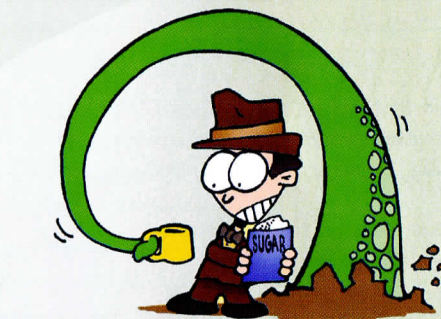
Je kunt je op verschillende manieren bemoeien met een gevecht:

Gebruik een eenmalige kaart. Als je bijvoorbeeld een Vuil Lachje hebt, kun je iemand helpen door het uit te spelen tegen zijn vijand. Je kunt natuurlijk ook "per ongeluk" je vriend raken met het goedje en dan telt het tegen hem.

Speel een kaart om iets aan een monster toe te voegen. Zie ook **Monster Toevoegingen** eerder in de regels. Je kunt deze gedurende je eigen gevechten of de gevechten van iemand anders spelen.

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

Vervloek je tegenspelers, als je een Vervloeking hebt.



"GOTH" Monsters

Monsters met een naam welke eindigt op goth of met het type "Goth" hebben de kracht soortgelijke monsters op te roepen. Als een Goth monster in een gevecht verschijnt mag de speler die het monster gespeeld of getrokken heeft een ander Goth monster aan het gevecht toevoegen. Als hij daar van af ziet, mag, met de klok mee, iedereen een Goth monster aan het gevecht toevoegen totdat er één is toegevoegd. Zodra er één aan het gevecht toegevoegd is gaat het gevecht verder.

Een Goth monster welke op deze manier aan het gevecht wordt toegevoegd roept geen andere Goth monsters op. Echter een Goth monster wel-

ke door middel van een Rondzwervend Monster kaart of door een andere kaart of eigenschap, aan een gevecht toegevoegd wordt, roept *wel* een Goth monster op.

Vocht

Sommige kaarten verwijzen naar Vochtkaarten. Dit zijn zowel de voorwerpen van het type Vocht, alsmede elk voorwerp met het woord *vocht* in de titel.



Combineren Met Andere Sets

- Leef je uit! Je Dwerg Professor, of Half-Elf Dief Sektariër kan elk monster schrik aanjagen.
- Combineer alle Schatkaarten in één stapel. Combineer alle Deurkaarten in één andere stapel. Je hebt nu twee grote stapels.
- Gebruik de Snelspel regels. Als er wordt verwezen naar kaarttypen die je niet kent, raak dan niet in paniek.
- Vloeken en Vallen worden beschouwd als het zelfde type kaart. Elke verwijzing naar Val verwijst ook naar Vervloeking en omgekeerd.
- Alle karakters mogen Rassen, Klassen en Krachten hebben.
- Uitzendkrachten en Dienaren zijn het zelfde als type *Uitzendkracht*.
- Sommige monsters in Munchkin Koethulhu worden aangeduid als Ondood. Er zijn geen regels in dit spel voor Ondoden. Ze zijn puur bedoeld zodat Priesters uit Munchkin hun speciale eigenschap tegen ze kunnen gebruiken.
- Rossen – Dorsvlegel telt als Ros indien je een Munchkin spel hebt met de regels voor Rossen. Zo niet dan volg je gewoon de regels op de kaart.

Snelspel

Wil je een nog sneller spel? Voor een snelspel begint elke speler met vier kaarten van elke stapel en je krijgt vier kaarten van elke stapel als je uit de dood terug keert.

Elke keer dat een Klasse of een Super Munchkin bovenop de aflegstapel ligt, mag elke speler een “Stijg Een Level” kaart uit zijn hand afleggen en de betreffende kaart pakken. Als meerdere spelers de kaarten willen hebben, dan moet er om gedobbeld worden. De winnaar krijgt de kaart, de verliezer houdt zijn “Stijg Een Level” kaart.

Tegenspreken 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.

