

MUNCHKIN™

Copyright 2001 © Steve Jackson Games. 1.03-as verzió • 2004 © Delta Vision Kft.



A játékot tervezte: Steve Jackson

Rajzolta: John Kovalic

Segédfejlesztő: Monica Stephens

Grafikai tervező: Heather Oliver és Alex Fernandez

Produkcóvezető: Gene Seabolt

Művészeti vezető: Philip Reed

A magyar változat munkatársai:

Kiadja a Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Fordította: Indi Zsolt

Szerkesztő: Kleinheincz Csilla

Nyomdai előkészítés: Kovács Mária



A MUNCHKIN egy magát komoly játéknak álcázó játéparódiának a játéparódiája, melynek segítségével belekóstolhatsz a kazamaták, föld alatti börtönök világába... anélkül, hogy vacakolnod kéne holmi macerás szerepjátékkal.

TARTOZÉKOK

168 kártya. Szabályok. Doboz.



TUDNIVALÓK

3-6 játékos. A dobozban található kártyákon kívül szükség lesz játékosonként 10 jelölőre (ez lehet például érme, gyöngy, kavics, kockacukor vagy bármiféle ketyere, ami képes tízig elszámolni). Egy hatoldalú kockára is szükség lesz.

A paklit összetok szét kazamata- (amelyeknek a hátoldalán egy ajtó van) és kincs- (amelyeknek a hátoldalán egy kincskupac van) -lapokra! Keverjétek meg mindkét paklit! Mindkét pakliból összetok két-két lapot minden játékosnak!

KÁRTYAHASZNÁLAT

Mindkét paklinak legyen egy kidobott lapok kupaca, ahová képpel felfelé kerülnek majd a lapok. Ha a pakli elfogy, a kidobott lapokat vissza kell keverni. Ha a pakli elfogy, és nincsenek kidobott lapok, akkor senki nem tud húzni!

Kézben tartott lapok: A kezében lévő lapok nincsenek játékban. Nem segíthetnek, de nem lehet őket elvenni, csak olyan speciális lapokkal, mely a **kézben tartott lapokra** hatnak, és nem az általad használt tárgyra. A saját köröd végén nem lehet 5-nél több lap a kezében (törpék esetén 6).

Használt tárgyak: A kincskártyákat magad elé lehet rakni, és ilyenkor **használt tárgyak** lesznek. Lásd a **Tárgyak** szakaszt.

Mikor lehet a lapokat kijátszani: Minden lapot egy bizonyos időben lehet kijátszani (lásd később).

A játékban lévő lapokat nem lehet visszavenni a kézbe – vagy el kell dobni, vagy el kell cserélni őket, ha meg akarsz tőlük szabadulni.

KARAKTERALKOTÁS

Minden játékos 1. szintű emberként kezd, kaszt nélkül. (Hehe!)

Nézd meg a kezdő négy lapodat. Ha van köztük **faj-** vagy **kasztkártya**, típusonként egyet kijátszhatsz (ha akarod), magad elé helyezve a lapot. Ha van köztük **tárgykártya**, kijátszhatod, magad elé helyezve a lapot. Ha kétséged van afelől, hogy egy lapot kijátsz vagy sem, akkor olvasd tovább, vagy vonj vállat és vágj bele.

A JÁTÉK KEZDÉSE ÉS BEFEJEZÉSE

Azt, hogy ki kezd, kockadobás, vitatkozás, ennek a mondatnak az értelme és egy esetleg kihagyott szó gyakorolt hatása dönti el.

Aztán jöhetnek a körök egymás után, mindegyik külön fázissal (lásd alább). Ha egy játékos befejezte a körét, akkor a tőle balra ülő játékos jön, és így tovább.

Az a játékos, aki leghamarabb eléri a 10. szintet, győz... de a 10. szintet csak úgy tudod elérni, ha legyőzöl egy szörnyet, vagy kijátszod az **Isteni beavatkozást**. Ha két játékos éri el a 10. szintet egy szörny együttes legyőzésével, akkor mindketten győznek.

A KÖR FÁZISAI

(1) Az ajtó berúgása: Húzz egy lapot kazamatapakliból, és fordítsd képpel felfelé. Ha az egy szörny, akkor meg kell vele küzdened. (Lásd a **Harc** címszó alatt.) A csatát teljesen le kell játszani, mielőtt tovább mész. Ha legyőzöd, lépj egy szintet (vagy, ha nagy szörny volt, két szintet – a kártyán fel lesz tüntetve).

Ha a lap egy **átok** (lásd: **Átkok**) – akkor azonnal hatással lesz rád (ha tud), és el kell dobni. Ha a húzott lap bármi más, akkor vedd a kezébe, vagy játszd ki azonnal.

(2) Bajkeresés: Ha nem kerültél összetűzésbe szörnyvel, amikor berúgtad az ajtót, most van rá lehetőség, hogy kijátsz egy szörnyet (ha van nálad) a **kézben tartott lapok**

közül és megküzdj vele, ahogy fentebb olvashattad. Ne játssz ki olyan szörnyet, akit nem tudsz legyőzni, kivéve, ha biztos vagy abban, hogy kapsz valamilyen segítséget!

(3) Fosztogatás: Ha legyőztél egy szörnyet, akkor vedd el magadhoz annyi kincset, amennyi fel van tüntetve a kártyáján. Ezeket képpel lefelé húzd fel, ha egyedül győzted le, képpel felfelé, ha segítséggel.

Ha találkoztal egy szörnyvel, de elmenekültél, nem kapsz kincset.

Ha nem találkoztál szörnyvel, vagy egy barátságos szörnyvel találkoztál, körbeszagláshatsz a szobában... húzz még egy lapot a **kazamatapakliból képpel lefelé**, és vedd a kezvedbe.

(4) Alamizsna: Ha túl sok lapod van (5, törpéknek 6), akkor a maradékot add át a legalacsonyabb szintű élő játékosnak. Ha két ilyen játékos van, akkor oszd szét köztük a maradék lapokat. Te döntöd el, hogy ki kapja a nagyobb kupacot. Ha TÉ vagy a legalacsonyabb szintű, vagy mással osztozol ezen a kétes dicsőségen, akkor a maradék lapokat el kell dobni.

Jöhet a következő játékos.

HARC

Ha egy szörnyvel harcolsz, nézd meg a lap tetején jelzett szintjét. Ha a saját szinted, plusz a hordott tárgyaiddal származó bónuszok összértéke nagyobb, mint a szörny szintje, akkor legyőzted. Néhány szörnynek különleges képességei vannak, amelyek befolyásolhatják a csatát – példának okáért bónusz egy bizonyos faj vagy kaszt ellen. Ezeket minden harc előtt ellenőrizni kell.

Kijátszhatsz a kézben tartott lapjaid közül egyszer használatos lapokat is, mint amilyenek például az italok. Az ilyen kártyákra rá van írva, hogy „csak egyszer használható”, s az is, ha szintnövekedést ad.

Csata közben nem lophatsz és nem cserélhetsz tárgyakat!

Ha más szörnyek (**Császarkáló szörny** vagy **Társ**) csatlakoznak a harchoz, akkor az összesített szintjüket kell legyőznöd. Megfelelő lapokkal az egyik szörnyet el tudod távolítani a csatából, a másikkal meg a szokott módon megküzdhetsz, de azt nem teheted meg, hogy az egyiket legyőzöd, a többi elől meg elmenekülsz. Ha az egyiket valamilyen lap segítségével eltávolítod, de aztán kereked oldasz, akkor nem kapsz kincset a csatáért.

Ha legyőzöl egy lényt, automatikusan szintet lépsz (különösen veszélyes szörnyek esetén akár 2 szintet is). Ha több szörnykártya ellen kell küzdened – lásd **Beavatkozás** – akkor minden legyőzött

szörny után szintet lépsz! Ha egy szörnyet legyőzöl, de nem ölöd meg, akkor viszont **SOHA** nem lépsz szintet.



Dobd el a szörnykártyá(ka)t, és húzz kincset (lásd lentebb). Ne feledd: a többi játékos kijátszhat ellened ellenséges lapokat, vagy használhat különleges erőket, tehát még ne gondold, hogy győztél. Ha megöltél egy szörnyet, várj egy kicsit, körülbelül 2–6 másodpercet, hátha valaki még szólni kíván. Ezután valóban megölted a szörnyet, és valóban szintet léptél, és valóban elhoztad a kincset, bár a többiek lehet, hogy földhöz verik magukat és hajbakapnak rajta.

Ha nem tudod legyőzni a szörnyet, akkor két lehetőséged van: segítséget kérsz, vagy elmenekülsz.

SEGÍTSÉG KÉRÉSE

Segítséget bármelyik játékostól kérhetsz. Ha visszautasítja, máshoz is folyamodhatsz, és így tovább, egész addig, míg mind elutasítanak, illetve valaki végre-valahára megszán. Egyszerre csak egy játékos segíthet.

Megvesztegethetsz valakit a segítségért. Tulajdonképpen szükséged is lesz rá, hacsak nincs elf a környéken. Felajánlatsz

bármilyen **tárgya(ka)t**, melye(ke)t használsz, vagy a szörnyért járó leendő kincsből tetszőleges számú lapot. Ha szörnynek lévő tárgyat ajánlatsz fel neki, akkor meg kell állapodni, hogy ki fog előbb húzni, te vagy ő, különben bunyó lesz!

Ha valaki segít, akkor a szintjét és a bónuszait hozzá kell adni a tiedhez.

A szörny különleges képességei és sebezhetőségei a társadra is hatással vannak, és fordítva. Például, ha egy harcos segít, akkor győzni fogtok akkor is, ha az összesített értékek egyenlő a szörnyével, és örjönghet és eldobhat lapokat, hogy növelje a harci erejét. Ha a Pelenkás vámpírral állsz szemben, és egy pap segít, akkor automatikusan elűzheti neked. De ha a Szörcsögő trutymó az ellenfeled, és egy elf segít, akkor a szörny ereje 4-gyel növekszik (hacsak nem vagy te is elf, és már megkapta egyszer a bónuszt).

Ha valaki sikeresen segít neked, akkor a szörny elpusztul. A lapot dobjátok el, húzzatok kincset (lásd alább), és kövessetek minden olyan utasítást, ami a szörny kártyáján van. Minden egyes megölt szörny után szintet léphetsz. A segítő nem léphet szintet... kivéve, ha elf, mert akkor ő is szintet lép minden egyes legyőzött szörny után.

Ha senki sem segített... vagy valaki próbált segíteni, de egy másik játékos keresztbe rakott neked, vagy a szörnyet segítette, és így ketten sem tudtátok a szörnyet legyőzni... el kell menekülnöd.

MENEKÜLÉS

Ha elmenekülsz, nem kapsz szintet, sem kincset. Még a szobát sem foszthatod ki (amikor húzol egy kazamatakártyát képpel lefelé). És nem mindig tudsz elmenekülni...

Dobj egy kockával. Csak akkor menekülhetsz el, ha a dobás 5 vagy több. Az elfek bónuszt kapnak a menekülésre, míg a felszeretek levonással menekülhetnek. Egyes varázstárgyak segíthetik vagy hátráltathatják csúfos futásodat. Néhány szörny bizony elég gyors, és ilyenkor levonást adnak a dobásra.

Ha sikerül elmenekülni, a szörnyet ki kell dobni. Nem kapsz kincset. Általában nincs más hátulütő... de azért olvasd el a kártyát. Néhány szörny akkor is árthat neked, ha már elmenekültél előle!

Ha a szörny elkap, az **szívás**. Hogy miért, azt a szörny kártyáján elolvashatod. Ez változó, elveszíthetsz tárgyat, egy vagy több szintet, vagy az életed.

Ha két játékos együttesen sem tudta legyőzni a szörnye(ke)t, mindkettejüknek menekülni kell. Külön-külön kell dobni. A szörny(ek) mindkettőjüket elkaphatja.

Ha több szörny jön egyszerre, akkor minden egyes szörny elől külön el kell menekülni, bár a sorrendet te döntöd el, és ahány szörny csak elkap, annyiszor bekövetkezik a szívás.

HALÁL

Ha meghalsz, akkor az összes cuccod elveszíted. A fajod, kasztod és a szinted megtarthatod – az új karakter éppen olyan lesz, mint a régi.

Hullarablás: A kézben tartott lapjaidat tedd a játékban tartott lapjaid mellé. A legmagasabb szintű játékos választhat egy lapot, és a kezébe veheti, aztán a következő legmagasabb szintű, és így tovább. Ha ugyanolyan szintű játékosok vannak, akkor kockadobással kell eldönteni, hogy ki választ előbb. Ha elfogytak a tárgyaidd, akkor valaki hoppon marad. Ha minden játékos választott egy lapot, a többit el kell dobni.

Az új karaktered azonnal játékba kerül, és a következő körben segíthet a harcban... de nincsenek lapjaid.

A következő körödben húzhatsz két lapot mindegyik pakliból, képpel lefelé, és kijátszhatsz bármilyen kaszt-, faj- vagy tárgykártyát, akárcsak a játék elején.

KINCS



Ha legyőzol egy szörnyet, vagy úgy, hogy megölöd, vagy eltünteted egy lap segítségével, akkor megkapod a kincset. Minden szörnynek van egy kincs értéke a lap alján. Húzz annyi

kincset. Ha egyedül győzted le, akkor képpel lefelé, ha nem, akkor képpel felfelé, úgy, hogy mindenki lássa a lapokat! A kincskártyák azonnal kijátszhatóak. A tárgykártyákat magad elé kell rakni. A „Szintet lépsz” feliratú kártyákat azonnal ki lehet játszani.

KARAKTERÉRTÉKEK

Tulajdonképpen minden karakter egy fegyverekből, páncélból és varázstárgyából álló halmaz, három jellemzővel: szint, faj, és kaszt. Például így is jellemezheted a karakteredet: „egy 8. szintű elf varázsló, a Seggberügás csizmájával, a Napalmbottal és a Csábítás térdvédőjével”.

A karakter neve a tieddel egyezik meg.

Szint: Annak a mércéje, hogy milyen kemény és talpraesett vagy. (A szörnyeknek is van szintjük.) A magad elé rakott jelölők száma fogja mutatni a karaktered aktuális szintjét. Egy karakter 1–10. szintű lehet. A játék során folyamatosan kaphatsz és veszíthetsz szinteket.

Akkor kapsz szintet, ha megölsz egy szörnyet, vagy egy kártya ezt mondja. Ezen kívül eladhatsz tárgyakat, amiért cserébe szintet kaphatsz (lásd **Tárgyak**).

Szintet veszítesz, ha egy kártya azt mondja. A szinted sose mehet 1 alá, de egy csatában lehet negatív a szinted, ha meg vagy átkozva, vagy ha hátba támadtak.

Faj: A karakterek lehetnek emberek, elfek, törpék, vagy félszerzetek. Ha nincs előtted fajkártya, akkor ember vagy.

Az embereknek nincs különleges képességük. Minden más fajnak vannak képességei és hátrányai (lásd a lapokon). A faj képességeit kijátszáskor rögtön megkapod, és elveszíted, ha el kell dobni a lapot. A fajkártyát bármikor el lehet dobni, még csata közben is: „Mégsem akarok elf lenni!” Ha eldobsz egy fajkártyát, újra ember leszel.

Egyszerre csak egy fajhoz tartozhatsz, kivéve akkor, ha kijátszod a **Félvér** feliratú lapot.

Kaszt: A karakterek lehetnek harcosok, varázslók, tolvajok és papok. Ha nincs előtted kasztkártya, akkor nincs kasztod.

Minden kasztnak különböző képességei vannak, ezt a kártyán találod meg. A kaszt képességeit kijátszáskor rögtön megkapod, és elveszíted, ha el kell dobni a lapot. A legtöbb kaszt képessége úgy működik, hogy lapot kell érte kidobni. Eldobhatsz egy lapot a játékból, vagy a kezedből, hogy a különleges képességet használd.

Külön felhívjuk a figyelmet arra, hogy ha nincs lap a kezekben, akkor **NEM** tudod eldobni az „összes kézben tartott lapod”.

A kasztkártyán megtalálod, hogy mikor lehet használni a különleges képességeket. Például egy tolvaj nem tud harc közben lopni, és amint feltűnik a szörny, akkor a harc is kezdetét veszi.

A kasztkártyát bármikor el lehet dobni, még csata közben is: „Nem akarok többé varázsló lenni!” Ha eldobsz egy kasztkártyát, akkor újra kasztnélküli leszel, amíg ki nem játszol egy másik kasztkártyát. Egyszerre csak egy kaszthoz tartozhatsz, kivéve, ha kijátszod a **Szupermáncskint**.

TÁRGYAK

Minden tárgynak van neve, ereje, mérete, és aranyban kifejezett értéke.

A kézben tartott tárgyak nem számítanak, csak akkor, ha kijátszod őket; onnan kezdve „használt tárgy”-nak számítanak. Tetszőleges számú kis méretű tárgyat vihetsz, de csak egy nagy méretű. (Minden tárgy, amin nincs feltüntetve hogy nagy, az kicsinek számít.)

A törpék kivételek. Tetszőleges számú nagy tárgyat tudnak cipelni. Ha többé nem szeretnél törpe lenni, és több mint egy nagy tárgyad van, akkor egy kivételével mindegyiktől meg kell szabadulnod. Ha a te köröd van, akkor el tudod adni őket. Más esetben a legalacsonyabb szintű játékosnak kell adni, aki vinni tudja őket!

Mindenki képes tárgyat vinni, de néhány tárgynak megkövetései vannak: például az Élezett buzogányt csak papok használhatják. A bónuszait csak az kapja meg, aki éppen pap.

Csak egy fejfedő, egy páncél, egy lábvédő, és két egykezes (vagy egy kétkeszes) tárgy lehet nálad, kivéve akkor, ha nincs valami olyan lapod, amivel csalni tudsz, vagy a többi játékos nem veszi észre a turpisságot. Ha két sisak van rajtad, akkor csak az egyik hatása fog érvényesülni. Ha olyan tárgy van játékban, amit nem használasz, vagy sok van belőle, akkor azt jelöld úgy, hogy elfordítod. Nem cserélhetsz tárgyakat harc, vagy menekülés közben.

Tárgyak eladása: A körödben 1000 arany értékű tárgyat eladhatsz, ekkor azonnal szintet lépsz. Ha 1100 arany értékű tárgyat adsz el, attól még nem jársz jobban, de ha sikerül 2000 arany értékű tárgyat eladni, akkor egyszerre két szintet is léphetsz, és így tovább. A kezekben és a játékban lévő tárgyakat egyaránt el lehet adni.

A félszerzetek bónuszt kapnak, ha tárgyat adnak el.

Nem adhatsz, cserélhetsz vagy lophatsz tárgyat csata közben. Ha egyszer meglátsz egy szörnyet, akkor azokkal a tárgyakkal kell megküzdened vele, amik éppen nálad vannak.

MIKOR JÁTSSZUK KI A LAPOKAT?

A kártyán lévő instrukciók mindig felülbírálják az általános szabályokat. Mindenesetre semmilyen kártya nem csökkentheti egy játékos vagy szörny szintjét 0 alá, és nem érhet el játékos 10. szintre, csak ha megöl egy lényt.

Szörnyek

Ha egy szörnyet hűz a játékos az ajtó berúgása fázisban, akkor az egyből a játékosra veti magát. Azonnal meg kell küzdeniük.

Más esetben a bajkeresés fázisban játszhatók ki, vagy más játékos által a „Császkáló szörny” kártya segítségével.

A szabályok egyszerűsítése érdekében minden szörny magányos szörnynek számít, még akkor is, ha a kártyán a neve többes számban szerepel.

Szörnytápolás

Az „Ősi”, a „Dühös”, az „Okos” és a „Bazinagy” lapok növelik a szörny szintjét (a „Bébi” csökkenti a szörny szintjét). A „Kóbor szörny” és a „Társ” lapok segítségével újabb szörnyek csatlakozhatnak a csatához. Ezeket a lapokat csata közben lehet kijátszani.

Minden tápot össze kell adni, és minden, ami erősíti a szörnyet, az a társát is erősíti... ha az „Ősi” a „Dühös” és a „Társ” lap együtt lett kijátszva, akkor egy ősi, felbőszült szörnyel és ősi, felbőszült társával együttesen kell szembenézned. Ha két különböző szörny van a játékban egy „Kóbor szörny” kártya következtében, akkor az a játékos, aki erősíti őket, eldöntheti, hogy melyik kapja a bónuszt.

Kincsek – kijátszás

Minden kincskártyát azonnal ki lehet játszani, amikor megszerezted, vagy bármikor a saját körödben.

Vannak speciális kincskártyák (pl. a „Szintet lépsz”). Ezeket bármikor ki lehet játszani, kivéve, ha a lap más mond. Ez esetben kövesd az instrukciókat, és dobd ki.

Kincsek – használat

Minden egyszer használatos kártya kijátszható harc közben, akár a játékban, akár a kezekben van.

Más varázstárgyakat csak akkor lehet használni, ha a játékban vannak. Ha a te köröd van, akkor kijátszhatod, és egyből használhatod is őket. Ha másnak segítesz, vagy valamilyen okból nem a te körödben harcolsz, akkor nem játszhatod ki új tárgyakat a kezedből.

Átkok

Ha az **ajtó berúgása** fázisban felhúzza valaki, akkor a lap rá lesz hatással. Ha képpel lefelé húzták fel, vagy valamilyen más módon tettek szert rá, akkor bármikor ki lehet játszani bármelyik játékosra. Hallod? *Bármikor!* Nincs is annál jobb, amikor egy játékos már épp örül magának, hogy legyőzött egy szörnyet, és szépen lecsökkentjük a képességét. Az átok azonnal működésbe lép (ha tud), és el kell dobnia.

Kivételek: Ha „Megváltozik a nemed”, az a következő csatában ját hátránnyal, a „Csirke a fejedben” folyamatosan jelen van... Ezeket a lapokat addig kell megőrizni, amíg meg nem szabadulsz az átoktól.

Ha az átok egynél több tárgyra van hatással, akkor az áldozat dönti el, melyik tárgyát veszti el, s melyik lesz átkozott. Ha az átok olyan valamire van hatással, amivel nem rendelkezel, akkor figyelmen kívül kell hagyni. Például, ha „Elvesztetted a vértedet” lapot húzol, és nincs vérted, a lapot csak el kell dobnia.

Fajok és kasztok

Ezeket a lapokat azonnal kijátszhatod az asztalra, amint hozzájuk jutottál, vagy bármikor a saját körödben.

Félvér és Szupermáncskín

Ezen lapok segítségével lehet két fajod illetve kasztod.

A „Félvér” kártyát akkor bármikor kijátszhatod, ha már tartozol valamelyik fajhoz; így most félig ahhoz a fajhoz, félig az emberi fajhoz fogsz tartozni. Bármikor a játék folyamán adhatsz magadnak még egy fajt, ha a „Félvér” lap még a játékban van; ezután (például) félig elf, félig törpe leszel, mindkettő előnyeivel és hátrányaival. A „Félvért” el kell dobnia, ha elveszítetted mindkét fajod.

A Szupermáncskint bármikor kijátszhatod, ha már tartozol valamelyik kaszthoz, és van egy második kasztod, amit kijátszhatsz. Ha elveszítetted valamelyik kasztod, akkor a Szupermáncskint el kell dobnod.

EGYÉB MUNCHKIN-DOLGOK

Előfordulhatnak olyan esetek, hogy saját magadra kell átkot vagy szörnyet kijátszani, illetve az is, hogy ezen lapokkal „segíts” másokon, hadd veszítsenek egy kis kincset. Mivel ez olyan munchkinos, nyugodtan alkalmazd ezt a módszert.

Csere

Lehetőség van arra, hogy más játékosokkal tárgyakat (mást nem) cseréljetelek. Csak az asztalon lévő tárgyak cseréjére van lehetőség – a kezekben lévőket nem lehet elcserélni. Bármikor lehet cserélni, kivéve akkor, amikor harcban vagy – tehát a legjobb akkor cserélni, ha nem a te köröd van. Minden tárgy, amit cserélsz, a játékba kell, hogy kerüljön; csak akkor lehet eladni őket, ha a te köröd következik.

A tárgyakkal meg lehet vesztegetni más játékosokat – „Neked adom a Lángoló páncélot, ha nem segítesz Bobnak legyőzni azt a sárkányt!”. Ezenkívül megmutathatod más játékosnak a kézben tartott lapjaid. De ennek sok értelme nincs, úgyhogy ne csináld.

Beavatkozás a csatába

Többféleképpen be tudsz avatkozni más játékosok csatájába: *Használj egyszer használatos kártyákat!* Ha van italdod, akkor használhatod egy játékos ellenfele ellen. Persze „véletlen” rossz irányba is elhajíthatod, és épp a társad találja el, ezzel a szörny egy kis előnyhöz jut, de véletlenek még a legtapasztaltabb harcosokkal is előfordulhatnak.

Szörnyek segítése. Ezek olyan lapok, melyek segítségével a szörnyek veszélyesebbek lesznek... de több kincset érnek. Mind a saját csatáidban, mind más csatájában ki tudod játszani ezeket a lapokat.

Császkáló szörnyek idézése. Kezekben lévő szörnyeket küldhetsz a csatába.

*Hátba szúrhat*sz egy csatában más karaktereket, ha tolvaj vagy.

Megátkozhatod őket, ha van átok kártyád.

Szabályellentmondások, vitás kérdések

Ha egy kártya szövege a szabályokkal ellentétes, akkor kövessétek a kártya utasításait. Minden más kérdést hangos vitatkozással oldjatok meg, de mindig az dönt, akié a játék!

