

수치량 기타 등등까지, 모든 것을 다 설명해주는 전투 예시

철수는 '유혈량자 사지절단의 전기톱'(공격력에 +3)을 가진 4레벨 전사입니다. 그는 문을 발로 차서 열고 10레벨 몬스터인 '넛트롤'을 발견합니다. 철수의 공격력은 7, 트롤은 10이므로 철수는 패배할 것으로 보입니다.

철수: 이 카드는 аж꺼두려 했는대...
그는 공격력에 +5를 주는 '매직 미사일'을 사용합니다. 이제 그의 공격력은 12이므로 '넛트롤'의 10보다 높아졌습니다.

철수: 헉! '넛트롤'은 골장이다!
영희: 잠시만. 트롤이 열받았어.
영희는 ' 분노 상태' 카드를 사용했으며, 이제 '넛트롤'의 공격력에 5가 더해집니다. 이제 15 대 12로 철수는 지고 있습니다.

철수: 제기랄!
영희: 도움이 필요해? (영희는 '영당이 견어찰때 신는 장화'를 가진 2레벨 엘프이므로, 공격력이 4입니다. 합산할 경우 철수의 공격력 12에 더하면 16이 되므로, '넛트롤'의 15를 이기게 됩니다.)
철수: 그러면 너도 레벨이 오르잖아? 절대 싫어. 나 '광분'할거야.
철수 자신의 전사 능력인 '광분'을 사용해서 카드 3장을 버립니다. 자신의 손에서 '도적'과 '방랑 몬스터'를, 그리고 보유 아이템 중에서 '잘난 여피용 음료'(엘프만 도와줄 수 있는 카드)를 버립니다. 각 카드 당 공격력이 1 오르입니다.

영희: 잘난 여피용 음료! 안돼애애애...
철수: 이제 내 공격력이 3 올랐으니까, 15 대 15로 동점이야. 나는 전사니까 동점에도 승리하지...그래서 '넛트롤'은 이제 죽었다. 혹시 나를 방해하려는 사람만 없다면 말이야. 누구 있어?
누구도 톨을 달지 않았기 때문에 철수는 레벨이 1 오르고 '넛트롤'의 보물 - '넛트롤' 카드에 의해 3장, '분노 상태'였기 때문에 1장 - 을 얻습니다. 게임은 계속됩니다...

도망가기

만일 아무도 도움을 주지 않거나... 혹은 도움을 줬지만 다른 파티원들의 방해공작 때문에 돌아서 힘을 합쳤는대도 이기지 못했다면...도망가야 합니다. 레벨이나 보물도 얻지 못합니다. 방을 약탈하지도 못합니다. 게다가 늘 사사히 도망칠 수 있는 것도 아닙니다...

주사위를 굴리세요. 5 이상이 나오면 도망칠 수 있습니다. 일부 직업 및 종족 능력과 몇몇 보물은 모든 몬스터로부터 도망치는 것을 더 쉽거나 어렵게 만들 수 있습니다. 또한 일부 몬스터는 그 몬스터에만 해당되는 도망가기 보너스나 불이익을 부여하기도 합니다.



만일 몬스터에게서 도망치지 못했다면, 몬스터 카드에 설명된 '나쁜 일'을 당하게 됩니다. 나쁜 일은 아이템 잃기, 1레벨 이상 잃기, 죽음(아래 내용 참조) 등 다양합니다. 만일 다수의 몬스터로부터 도망쳐야 한다면, 각 몬스터 별로 당신이 원하는 순서대로 별도로 주사위를 굴려야 하며, 당신을 붙잡은 몬스터마다 즉시 나쁜 일을 적용 합니다. 만일 두 명의 플레이어가 협력 중이었는데 몬스터에게 패배했다면, 둘 다 도망쳐야 합니다. 각 플레이어는 자신이 원하는 순서대로 각각 주사위를 따로 굴립니다. (그 결정조차 못한다면, 주사위를 굴려서 누가 먼저 될지 정합니다.) 몬스터(들)에게 둘 다 붙잡힐 수도 있습니다. 모든 도망가기 판정이 끝나면 몬스터를 버리세요.

죽음

죽으면 모든 물건을 잃습니다. 직업, 종족, 레벨 (및 죽었을 때 효과를 발휘하고 있던 저주)은 유지하며, 당신의 캐릭터는 죽기 전 캐릭터와 똑같이 생성됩니다. 만일 혼혈 종족이나 수퍼 먼치킨 카드를 갖고 있었다면, 그 카드도 유지됩니다. 도망가는 도중에 캐릭터가 죽으면 그 캐릭터는 남은 몬스터들에게서 더 이상 도망 치지 않아도 됩니다.

시제 약탈 : 사용 중이던 카드 옆에 손에 있는 카드들을 내려 놓으세요 (위에서 언급한 카드는 제외한다는 점을 명심하세요). 만일 '짐꾼'이 보유하고 있었거나 '치트!' 카드에 붙여 둔 아이템이 있다면, 그것도 해당되지 않습니다. 가장 높은 레벨의 플레이어부터 카드를 1장씩 선택합니다. 레벨이 같을 경우에는 주사위를 굴려서 결정하세요. 모두가 1장씩의 카드를 가져갔다던 나머지는 버립니다. 약탈한 카드는 각 플레이어의 손으로 들어갑니다. 만일 시제에 아무런 카드도 남지 않았다면, 뭐 어쩔 수 없습니다. 죽은 캐릭터는 어떠한 경우에도, 심지어는 '기부하기'를 통해서조차 카드를 받을 수 없으며, 레벨업을하거나 게임에 승리할 수 없습니다. 다음 플레이어가 차례를 시작할 때 당신의 새로운 캐릭터가 등장해서 자신의 레벨과 직업 및 종족 능력을 이용해 다른 플레이어들을 도와줄 수 있습니다만... 다른 플레이어들에게서 선물로, 혹은 기부로 통해 카드를 받지 않은 이상 아직 카드가 없습니다. 당신의 다음 차례가 오면 각 덱에서 뒷면을 위로 한 채로 카드 4장씩을 뽑아서 규칙에 부합하는 모든 카드를 사용할 수 있게 됩니다. 마치 게임을 처음 시작했을 때와 같습니다. 그 뒤로는 정상적으로 차례를 진행합니다.

저주

발로 차서 문 열기 단계에서 앞면을 위로 한 채로 뽑힌 저주 카드는 뽑은 플레이어에게 적용됩니다. 방 약탈 등 다른 방법으로 얻게 된 저주 카드는 당신의 손으로 돌아가며 *아무 때나 아무 플레이어에게 사용할 수* 있습니다. 다른 사람이 몬스터를 죽였다고 생각하는 순간에 능력을 감소시키는 것은 정말 유쾌하답니다. 대개 저주는 (가능하다면) 즉시 피해자에게 영향을 준 뒤에 버려집니다. 하지만 일부 저주는 게임 후반에 불이익을 주거나 지속적인 효과를 줍니다.

먼치킨 더 주세요!

먼치킨은 미국 게이미기 때문에 영문으로 된 정보와 포럼이 많습니다. 본 제품은 한글판이지만 그래도 소개할까요!
뉴스, 정오표, 업데이트, Q&A 등을 확인하려면 munchkin.game을 방문하세요. 먼치킨에 대해 제작사 스태프와 다른 먼치킨 동료들과 함께 (영어로) 논의하고 싶다면 forums.sjgames.com/munchkin로 오세요. 참조 카드, 플레이 매트 및 여러 링크에 관심이 있다면 munchkin.game/gameplay/resources/를 확인하세요. SNS 상에서 해시태그 #PlayMunchkin를 써서 먼치킨을 알립니다! 제작사인 스티브 잭슨 게임즈의 SNS에서도 먼치킨 정보가 가끔 등장합니다. 트위터 [Twitter.com/SJGames](https://twitter.com/SJGames) 먼치킨 페이스북 facebook.com/sjgames.munchkin 제작사 페이스북 facebook.com/sjgames 본 제품 (먼치킨 본판) : munchkin.game/products/games/munchkin/ 한글판 제작/유통사인 보드엠의 먼치킨 페이지에서도 (한글로!) 다양한 정보가 업데이트 됩니다. 보드엠 팩토리 먼치킨 페이지 boardmfactory.com/munchkin 먼치킨 관련 제품 구매 (샵) boardm.co.kr 보드엠 인스타그램 boardm_insta 보드엠 페이스북 fb.com/teambm



이 경우에는 저주를 제거하거나 불이익이 발생할 때까지 카드를 가지고 있어야 합니다. (나중에 발동되는 예약용 저주 카드는 직업이나 종족 능력 발동을 위해 버릴 수 없습니다. 내 그런 생각 할 줄 알았지!)

게임 디자인 Steve Jackson • 일러스트 John Kovalic

대표,제작기획: Steve Jackson • 기획 총괄: Philip Reed • 실무 총괄: Susan Bueno • 제작 총괄: Sam Mitschke
먼치킨 시리즈 에디터: Andrew Hackard • 생산 매니저: Sabrina Gonzalez • 아티스트 관찰: Alex Fernandez and Sabrina Gonzalez
프로젝트 매니저: Darryll Silva • 관리 매니저: Randy Scheunemann • 판매 책임: Ross Jepsonn
한글판 제작: 보드엠 팩토리 • 번역, 수검 : TRPG 클럽, 유재혁, 임동진

플레이 테스트: Steve Brinch, Moe Chapman, Paul Chapman, Alain Dawson, Jessie D. Foster, Russell Godwin, Al Griego, Susan Rati, Kat Robertson, Monica Stephens.
먼치킨의 첫 출시 이후 이 게임을 즐기고, 친구들에게 소개하고, 새로운 카드를 제안한 수백, 수천, 어쩌면 수백만의 팬들에게 깊은 감사의 말씀을 전합니다. 여러분 모두를 사랑하는 한편, 깊은 경외를 느낍니다!

유통/AS 문의 보드엠 팩토리 경기도 고양시 덕양구 삼원로 55, 501호, 070-7720-0145, settler@boardm.co.kr
BOARDM Special thanks to Ross Jepson, Alain Dawson, 탐블벅과 텀블벅 후원자들

Munchkin, the Munchkin characters, Warehouse 23, the pyramid logo, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. Dork Tower characters are © John Kovalic. Munchkin is copyright © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014-2016, 2019 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. Rules version 1.8 (July 2019).

munchkin.game boardmfactory.com/munchkin

주의사항 : 당신이 전투를 하는 도중에 누군가가 "다음 전투에 발동"되는 저주를 당신에게 사용한다면, 지금 진행중인 전투에 적용됩니다! 당신의 차례에 사용된 "다음 차례에 발동" 저주도 마찬가지로입니다.

만약 저주가 여러개의 아이템에 적용되면, 어느 아이템을 잃거나 저주를 받을지 피해자가 정합니다. 만일 당신에게 저주의 대상이 없다면 무시하면 됩니다. 예를 들어서, '입고 있는 갑옷을 버립니다' 를 뽑았는데 갑옷이 없다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. (하지만 일부 저주는 그외의 효과도 있으므로 자세히 읽어보세요!)

때로는 자기 자신에게 저주나 몬스터 카드를 사용해서 당신에게 이득이 되거나, 다른 플레이어에게 보물을 놓치도록 도움(?)을 주게 될 수도 있습니다. 이것은 매우 먼치킨스러운 행동입니다. 하세요.!



슈퍼 사이즈 먼치킨

연구결과에 의하면 9.7명의 먼치킨 플레이어 당 8.4명은 이 게임을 더욱 하고 싶어 된다고 합니다. 당신의 먼치킨 게임의 수준을 더 높이거나, 더 낫추는 몇 가지 아이디어를 드리겠습니다.

다른 먼치킨 게임 세트를 혼합하기: 두 개(이상)의 기본 게임 세트를 섞어서 장르게 뒤섞인 거대 먼치킨 게임을 즐겨보세요. 우주와 서부시대? 쿠파 뱀파이어? 다 좋습니다!

확장판: 더 많은 몬스터를 죽이고, 새로운 보물을 약탈하고, 아예 새로운 카드를 얻어보세요. 영문판 확장판의 경우 warehouse23.com에서 구입도 가능합니다. (물론 해구하셔야 합니다)

보드엠은 현재 먼치킨의 확장판과 관련 게임들의 출시를 고민 중입니다. 게임을 즐겁게 즐겨주시고, 주변에 널리 소개해 주세요! 여러분들의 응원에 힘입어 더 많은 '먼치킨' 제품들이 나올 수 있도록 노력하겠습니다!

더 빠른 플레이 규칙

게임의 속도를 높이려면, 문밖에서 소리 듣기라는 "0 단계"를 추가하세요. 당신의 차례가 되면 다른 행동을 하기 전에 먼저 문 카드를 뒷면으로 뽑은 뒤에 그 카드의 사용여부를 결정하세요. 그 다음에 카드를 정리하고 '문을 발로 차서 열기' 부터 정상적으로 진행합니다. '방 약탈'을 할 경우, 문 카드가 아니라 뒷면으로 놓인 보물카드를 뽑으세요. 또한 승리를 공유하는 방법도 있습니다. 만일 도우미의 도움으로 10레벨을 달성한 플레이어가 있다면, 도우미 역시 자신의 레벨과 무관하게 승리한 것으로 간주합니다.

MUNCHKIN

먼치킨

게임 규칙 설명서

먼치킨은 단전을 탐험하는 재미의 본질을 소개하는 게임입니다... 정신없는 역할극은 이제 잊으셔도됩니다

게임에는 168장의 카드, 1개의 6면체 주사위, 그리고 이 규칙이 포함되어 있습니다. 게임은 3명에서 6명까지 즐길 수 있습니다. 각 플레이어가 사용할 수 있는 10개의 톨론 (동전, 칩, 종이에 펜으로 기록 등 아무거나 10까지 셀 수 있는 도구이면 됩니다)이 필요합니다.



준비

카드를 '문 카드' 더미와 '보물 카드' 더미로 나눕니다. 양 덱을 모두 각각 섞어서 뒷면이 위로 오도록 덱을 만듭니다. 모든 플레이어들은 각 덱에서 카드 4장씩을 뽑아서 손으로 가져옵니다.

카드 관리

각 카드 더미 옆에 앞면으로 카드를 버릴 공간을 준비하세요. 버린 카드 더미를 살펴보기 해주는 카드를 사용하지 않는 이상, 절대로 버린 카드 더미의 내용을 살펴볼 수 없습니다! 덱의 카드가 다 소진되면 버린 카드들을 섞으세요.

사용 중인 카드: 당신의 앞에 놓인 카드이며, (갖고 있다면) 종족과 직업 및 당신이 보유한 아이템을 표시합니다. 지속적인 저주 및 기타 카드들도 카드를 사용한 뒤에 테이블 위에 남겨 됩니다. 사용 중인 카드는 공개이며, 다른 플레이어들도 볼 수 있어야 합니다.

카드와 규칙 간의 충돌이 있을 경우

이 규칙서는 일반적인 규칙을 설명합니다. 많은 카드에는 특수 규칙이 적혀 있으므로, 규칙서의 내용이 카드와 충돌하는 경우에는 카드의 내용을 따르십시오. 하지만 아래에 열거한 내용들에 한해서는, (카드에 '구체적으로' 일반 규칙보다 우선한다는 언급이 없다면) 카드의 효과를 무시합니다.

- 어떤 경우에도 플레이어의 레벨은 1 아래로 낮아지지 않습니다. 하지만 카드의 효과로 플레이어나 몬스터의 전투력(3페이지)이 1 아래로 낮아질 수는 있습니다.
- 오직 몬스터를 '죽인 뒤'에만 레벨을 올릴 수 있습니다.
- 전투 도중에는 몬스터를 쓰러뜨린 보상(예를 들어서 보물이나 레벨 등)을 받을 수 없습니다. 보상을 얻으려면 전투를 완료해야 합니다.
- 10레벨은 반드시 몬스터를 죽여서 달성해야 합니다. 이때 다른플레이어에게 도움을 강요할 수 없습니다.

논란이 생기면 목적을 높여 말싸움으로 해결하며, 게임 주인이 최종 결정권을 가집니다. 영어에 자신이 있으시다면 munchkin.game에 있는 FAQ나 정오표를 참조하거나, 혹은 forums.sjgames.com에서 토론을 개시할 수도 있습니다만... 말싸움이 더 재미있다면 굳이 안 찾아보셔도 됩니다.

한글판 제작사인 보드엠 팩토리의 먼치킨 사이트를 참조하셔도 좋습니다.

boardmfactory.com/munchkin

캐릭터 만들기

모든 플레이어는 직업이 없는 1레벨 인간으로 시작합니다. (음하하.) 먼치킨 캐릭터는 반드시 남성이거나 여성이어야하며 당신과 같은 성별이지만, 별도로 정할 수도 있습니다. 시작시 받은 8장의 카드를 살펴보고, 그 중에 종족이나 직업 카드가 있다면, (원할 경우) 당신의 앞에 각각 1장씩의 카드를 내려 놓아서 사용할 수 있습니다. 사용할 수 있는 아이템(3페이지 참조)이 있다면, 당신의 앞에 내려 놓고 사용할 수 있습니다. 카드를 사용 여부에 확신이 없다면, 카드 내용을 잘 읽어보거나, 아니면 무작정 카드를 사용해 보는 것도 좋습니다.



게임을 시작하고 끝내기

누가 먼저 시작할지를 정하려면, 우선 주사위를 굴립니다. 굴리고 나서 높은 사람이 할지 안할지 (응?), 원래 그렇게 하는지 등등의 여부를 따지고, 이것 저것 다 복잡하다 싶으면 그냥 주사위 결과에 따라서 순서를 정합니다.

게임은 플레이어별 차례로 진행되며, 각 차례는 여러 단계로 구성됩니다(2페이지 참조). 첫 번째 플레이어가 차례를 마치면 그의 왼쪽에 앉은 플레이어의 차례가 시작되며...이런 식으로 반복합니다.

10레벨을 먼저 달성한 플레이어가 승리합니다...단, 10번째 레벨은 반드시 몬스터를 죽여서 얻어야만 합니다. 카드가 다른 방식의 승리를 허락할 경우에는 예외입니다.

STEVE JACKSON GAMES

행동을 할 수 있는 상황

다음 행동은 아무 때나 할 수 있습니다. (심지어 다른 사람 차례에도)

레벨 직업이나 종족 버리기

레벨 "1 레벨 올리세요"나 짐꾼 사용하기

레벨 저주 사용하기

다음 행동은 전투 도중만 아니라면 아무 때나 할 수 있습니다.

레벨 다른 플레이어와 아이템 교환하기(그 플레이어로 전투를 하는 중이 아니어야 합니다)

레벨 장비한 아이템 교체하기

레벨 방금 얻은 카드 사용하기(일부 카드는 전투 도중에도 사용할 수 있습니다. 위 내용 참조)

다음 행동은 자신의 차례에만 할 수 있습니다.

레벨 새로운 직업이나 종족 카드 사용하기(아무 때나)

레벨 레벨을 얻기 위해 아이템 판매하기(전투 도중은 제외)

레벨 아이템 사용하기(대부분의 아이템은 전투 도중에 사용할 수 없지만, 일부 1회용 아이템은 가능합니다. 3페이지 참조)

차례 단계

이전 플레이어의 차례가 끝나자마자 당신의 차례가 시작됩니다. 자신의 카드를 잘 살펴 뒤에, 1단계부터 진행합니다.

(1) 발로 차서 문 열기: 문 텍에서 카드 1장을 꺼내 앞면으로 뒤집습니다.

만일 카드가 몬스터였다면, 그 몬스터와 싸우야만 합니다. 3페이지의 '전투'를 참조하세요. 만일 카드가 저주라면 5페이지의 '저주'를 참조하세요. 저주는 (가능하다면) 즉시 당신에게 효과를 준 뒤에 곧바로 버려집니다(지속적인 효과이거나, 혹은 곧 다가올 효과에 적용하기 위해 당신이 가지고 있을 경우에는 제외).

그 외의 카드를 뽑으면, 그 카드를 손에 넣거나 아니면 곧바로 사용할 수 있습니다.

(2) 사서 고생하기 / 방 약탈하기 : 1단계에서 몬스터와 싸웠다면, 이 단계를 건너뛰고 3 단계로 가세요.

문을 처음 열었을 때 몬스터 카드를 뽑지 않았다면, 사서 고생하거나 방 약탈하기 중에 하나를 고를 수 있습니다.

사서 고생하기: 당신의 손에 있는 몬스터 카드를 사용해서 발로 차서 문을 열었을 때 몬스터와 만났을 때처럼 전투를 합니다. 전투중 도움(4페이지 참조)을 받을 것이라는 분명한 확신이 없다면, 감당할 수 없는 몬스터와는 싸우지 마세요!

방 약탈하기: 문 텍에서 두 번째 카드를 뽑으면, 공개하지 않고 손으로 가져옵니다.

(3) 기부하기 : 손에 있는 카드가 5장을 넘었다면, 5장 이하가 되도록 카드를 사용해야 합니다. 예를 들어 저주라면 사용하거나, 아이템이라면 팔거나 테이블에 내려서 사용하는 방법으로. 만일 이것이 불가능하거나 혹은 하고 싶지 않다면, 초과된 카드를 가장 낮은 레벨의 플레이어에게 줘야 합니다. 가장 낮은 레벨이 여러명이라면 최대한 균등하게 카드를 배분해 주고, 배분한 뒤에 남은 카드들을 누가 갖을 지는 당신이 결정합니다. 만일 당신이 가장 낮은 레벨이라면, 그냥 초과된 카드를 버립니다. 기부하기를 마쳤다면, 다음 플레이어의 차례가 시작됩니다.

전투: 기본 규칙

몬스터와 전투를 할 때, 당신의 **공격력** (레벨 더하기 모든 보너스 및 페널티)을 몬스터의 공격력과 비교하세요. 만일 당신의 공격력이 더 높다면, 당신의 승리입니다! 공격력이 같거나 낮다면 몬스터의 승리입니다. 구체적인 설명을 보려면 3페이지의 '전투'를 참조하세요.

캐릭터 상태

각 캐릭터는 무기, 방어구, 마법 아이템을 갖고, 아울러 3종류의 상태-레벨, 종족, 직업-이 있습니다. 예를 들어서, 당신의 캐릭터는 "영양이 건어찰때 신는 장화, 소이탄 지팡이, 매혹의 무류 보호대를 가진 8레벨의 엘프 마법사"라고 묘사할 수 있습니다.

레벨: 당신이 대체적으로 얼마나 강인하고 간지 나는지에 대한 척도입니다. 규칙이나 카드에 '레벨'이라고 쓰여진 것은 이 레벨을 뜻합니다. 당신은 몬스터를 죽이거나 혹은 카드가 허락할 경우에 레벨업을 하게 됩니다. 또한 아이템을 팔아서 레벨을 올릴 수도 있습니다.('아이템' 참조).

또한 카드의 설명에 따라 레벨을 잃을 수도 있습니다. 레벨은 1보다 낮아 지지는 않습니다. 하지만 공격력은 저주에 걸리거나 기타 페널티를 받아서 0 이하로 낮아질 수 있습니다.

직업: 캐릭터는 전사, 마법사, 도적 혹은 성직자가 될 수 있습니다. 당신 앞에 직업 카드가 없다면, 당신은 직업이 없는 것입니다. 예, 아까 설명했죠. 알니다. 알아요.

각 직업은 카드에 나온 대로 특수 능력을 가집니다. 직업 카드를 사용해서 앞에 내려 놓는 순간부터 직업의 능력을 얻으며, 해당 직업 카드를 버리는 순간 그 능력을 잃습니다. 일부 직업의 능력은 다른 카드를 버리는 것으로 발동하기도 합니다. 이 때 버리는 카드는 사용 중인 카드거나 손에 있는 카드, 아무거나 상관 없습니다.

언제 능력을 사용할 수 있는지는 각 직업 카드에 나와 있습니다. 도적은 자신이나 대상이 전투 중일 때는 도적질을 할 수가 없습니다. 몬스터 카드가 공개되는 순간부터 전투가 시작된다는 것을 잊지 마세요!

직업 카드는 전투 도중을 포함해 아무 때에나 버릴 수 있습니다. 즉, "나 더 이상 마법사 안 할래"가 가능합니다. 직업 카드를 버렸다면, 다른 직업 카드를 사용하기 전까지 당신은 직업이 없습니다.

"수퍼 먼치킨"을 사용한 것이 아니라면, 한 번에 하나의 직업만 가질 수 있습니다.

종족: 캐릭터는 인간, 엘프, 드워프 혹은 하플링이 될 수 있습니다. 당신의 앞에 아무 종족 카드도 없다면, 당신은 인간입니다.

인간은 어떠한 특수 능력도 갖지 않은 종족입니다. 위에 설명한 직업에 대한 규칙은 종족에도 적용됩니다.

"혼혈 종족"을 사용한 것이 아니라면 한 번에 하나의 종족만 가질 수 있습니다.

수퍼 먼치킨과 혼혈종족

이 카드들은 (기준에 가지고 있던 직업이나 종족에) 추가할 직업이나 종족 카드가 있다면 (수퍼 먼치킨의 경우에는 직업 카드, 혼혈 종족의 경우에는 종족 카드), 사용 가능한 때에 해당 카드들을 덧붙이게 해줍니다. 한 번에 두 개 이상의 동일한 직업이나 종족 카드를 사용할 수는 없습니다.

만일 수퍼 먼치킨 카드를 하나의 직업만 가진 채로 사용한다면, 해당 직업의 모든 장점 (직업 전용 아이템 장비하기, 해당 직업에 대해 몬스터가 받는 불이익 등)은 갖지만 단점 (해당 직업에 허락되지 않은 아이템 장비하기, 해당 직업에 대해 몬스터가 받는 보너스

등)은 모두 사라집니다.

하지만 직업 능력을 사용하는데 필요한 비용이 있다면, 비용은 여전히 내야 합니다.

당신이 그 정도로 '수퍼'한 것은 아니거든요! 수퍼 먼치킨을 두 개의 직업과 함께 사용한다면, 두 직업의 장단점을 모두 가집니다. (위의 내용은 혼혈 종족 카드에도 동일하게 해당됩니다.)

보물

보물 카드에는 영구적인 카드와 "1회용" 카드가 있습니다. 모든 보물 카드는 언저마자 테이블 위에 올려 놓고 사용하거나, 혹은 전투를 제외한 당신의 차례중 아무 때나 사용할 수 있습니다 (단, 아래에 나온 규칙이나 카드 설명으로 예외 경우가 생길 수 있습니다).

아이템

대부분의 보물은 아이템입니다. 아이템에는 금화 가격이 있습니다("가치 없음"은 금화 0개라는 뜻이지만, 이 카드들도 아이템입니다).

당신이 소유한 모든 아이템은 "보유" 상태로 간주합니다. 실제 보너스를 현재 주고 있는 아이템은 "장착"한 것으로 간주합니다. 장착하지 않은 아이템은 카드를 옆으로 돌려놓아서 표시해야 합니다. 전투 도중이거나 도망가는 중에 아이템의 상태를 변경할 수 없습니다.

누구나 아이템을 보유할 수 있지만(추가 대형 아이템은 제외. 아래 내용 참조), 한 개의 투구, 한 개의 갑옷, 한 개의 신발, 두 개의 한손 무기(혹은 한 개의 양손 무기)만을 장착할 수 있습니다. 단, '짐꾼'이나 '치트!'등 이러한 제약을 무시하게 해주는 카드가 있을 경우에는 예외입니다. 예를 들어 두 개의 투구를 보유하고 있다해도, 한 번에 하나씩만 장비할 수 있습니다.

마찬가지로, 일부 아이템에는 제약이 걸려 있습니다. 예를 들어서, "날카로운 철퇴"는 오직 성직자만 장비할 수 있습니다. 이 아이템의 보너스는 현재 성직자인 플레이어에게만 적용됩니다.

"그냥 헛지 버리고 싶다"해서 아이템을 그냥 버릴 수 없습니다. 레벨을 올리기 위해 팔거나, 다른 플레이어와 교환하거나, 혹은 원하는 플레이어에게 줄 수는 있습니다(아래 내용 참조). 일부 직업이나 종족 능력을 발동하기 위해 아이템을 버릴 수는 있습니다. 또한 저주나 몬스터의 '나쁜 일'(5페이지) 때문에 강제로 아이템을 버려야 할 수도 있습니다!

대형 아이템 : 소형 아이템의 경우 몇 개든지 보유할 수 있지만, 대형 아이템은 오직 한 개만 보유할 수 있습니다. (대형이라고 표시되지 않은 모든 아이템은 소형입니다.) 다른 대형 아이템을 사용하기 위해 기존 대형 아이템을 버릴 수 없습니다. 대형 아이템은 팔거나, 교환하거나, 저주 및 나쁜 일로 잃어버리거나, 혹은 직업 및 종족 능력을 발동할 때에만 버릴 수 있습니다.

만일 특수한 능력 덕분에 대형 아이템을 한 개 이상 가질 수 있게 되었다가(예를 들어서, 드워프 종족인 경우), 그 능력을 잃게 되면, 즉시 이 문제를 해결하거나 혹은 하나의 대형 아이템만을 남겨야 합니다. 만일 이 때가 당신의 차례고 전투 도중이 아니라면, 당신은 초과한 대형 아이템을 팔 수 있습니다(단, 최소한 금화 1,000개여치의 아이템을 팔 수 있어야 합니다). 그 외의 경우라면 해당 대형 아이템을 보유할 수 있는 가장 낮은 레벨의 플레이어(들)에게 넘겨야 합니다! 만일 그 뒤에도 아직 처리해야 하는 대형 아이템이 남아 있다면, 버려야 합니다.

레벨 카운터: 속임수가 아니라, 엄연한 규칙입니다!

아이폰, 아이패드 터치, 아이패드 혹은 안드로이드 폰이 있다면, 저희가 만든 '레벨 카운터(Level Counter : 영문)' 스마트폰 앱을 추천합니다. "Munchkin level counter"를 검색하거나, 아니면 levelcounter.sjgarnes.com의 링크를 클릭하세요. 게다가 이 앱은 모두가 부러워 할만한 '게임 내에서의 다양한 혜택'을 제공합니다. 이걸로 먼치킨을 제대로 즐길 수 있습니다. (영어로 된 어플입니다) 혹은 별대 약세서리를 사용할 수도 있습니다.

교환: 당신은 다른 플레이어들과 아이템(다른 카드는 안 됩니다)을 교환할 수 있습니다. 손에 들고 있는 아이템은 교환할 수 없으며, 오직 테이블에 놓인 아이템만 교환이 가능합니다. 당신과 교환 대상 플레이어가 전투 도중이 아니라면 언제든지 교환을 할 수 있습니다. 사실 교환하기 제일 좋은 때는 당신의 차례가 아닌 때입니다. 교환으로 얻게 된 모든 아이템은 사용 중으로 내려 놓아야 합니다.

또한 교환하지 않고서도 아이템을 줄 수 있습니다. 이는 다른 플레이어를 매수하기 위해서입니다. "철수가 드래곤과 싸울 때, 그냥 방관해주면 나의 불타는 갑옷을 주겠어!"

물론 당신의 손에 있는 카드를 다른 플레이어에게 보여줘도 됩니다. 여차피 본인이 보여준다는데 누가 막을 수 있나요.

레벨업을 위해 아이템 팔기: 전투 도중이거나 도망갈 때가 아니라면, 언제든지 당신의 차례에 최소 금화 1,000개여치에 해당하는 아이템을 버리고 1레벨을 올릴 수 있습니다. ("가치 없음" 아이템은 금화 0개와 동일합니다.) 예를 들어서, 만일 당신이 금화 1,100개여치의 아이템을 버렸다 해도, 잔돈을 돌려받지 못합니다. 하지만 금화 2,000개여치를 버렸다면, 한 번에 2레벨이 올라가는 식입니다. 당신은 손에 있는 아이템과 보유 중인 아이템 모두를 팔 수 있습니다. 하지만 아이템을 파는 것으로 10레벨이 될 수는 없습니다.

"1회용" 보물

"한 번만 사용 가능"이라고 써 있는 보물 카드는 대개 "1회용" 보물이라고 지칭합니다. 대부분은 전투 도중에 먼치킨이나 몬스터를 강화하는데 사용되며, 손이나 테이블 위에 두고서 사용할 수 있습니다. 하지만 일부는 다른 효과를 내기 때문에 설명을 자세히 읽어야 합니다!

사용한 1회용 카드는 전투가 종료되거나 효과가 발휘된 직후에 다른 아이템들 처럼 버립니다.

다른 보물들

다른 보물 카드(예를 들어서 '1레벨 올리세요' 카드)는 아이템이 아닙니다. 대부분의 이러한 카드는 언저 사용할 수 있는지, 그리고 플레이에 남아 있는지 버려야 하는지가 나와 있습니다. 몇 개의 구체적인 예를 들어보겠습니다.

1레벨 올리세요 카드는 전투 도중을 포함해서 아무 때나 자신, 혹은 다른 플레이어에게 사용할 수 있습니다. 사용하자마자 이 카드를 버려야 합니다. **예외:** 1레벨 올리세요 카드를 사용해서 플레이어에게 최중 승리 조건의 레벨을 올려줄 수는 없습니다.

짐꾼 카드는 아무 때나, 아무 차례나 사용할 수 있습니다. 하지만 당신이 전투중일 때 짐꾼에게 보유하려는 아이템을 건네줄 수는 없습니다.

전투

몬스터와 싸우려면, 몬스터와 당신의 공격력을 비교하세요. 공격력은 레벨에 아이템 및 다른 카드로 얻게 된 모든 수정치 - 보너스든 페널티든 - 를 더한 것입니다. 만일 몬스터의 공격력이 당신의 공격력 이상이면 전투에 패배한 것이므로 도망가야 합니다(5페이지 참조). 만일 당신의 공격력이 몬스터의 공격력보다 높다면 - 동점도 안됩니다! - 당신은 그 몬스터를 죽이고 1레벨이 올라갑니다(일부 거대 몬스터의 경우에는 2레벨이 올라갈 수도 있습니다). 또한 몬스터 카드에 표시된 만큼의 보물을 얻게 됩니다.

가끔 몬스터를 죽이지 않고 제거하는 카드가 있습니다. 이것도 "승리"이지만, 레벨이 올라가지는 않습니다. 또한 특별한 명시가 없다면, 보물도 얻지 못합니다. 죽이든 제거든 마지막 몬스터가 전투에서 사라지면, 전투는 즉시 끝납니다.

일부 몬스터 카드는 전투에 영향을 주는 특수 능력이 있습니다. 예를 들어서, 특정 종족이나 직업에 대해 보너스 등을 갖게 됩니다. 이러한 내용도 반드시 명심하세요!

당신과 다른 플레이어들은 당신이 전투를 하는 동안에 1회용 보물이나 직업 및 종족 능력을 사용해서 당신을 돕거나 방해할 수 있습니다. 몬스터 강화제(아래 참조) 등의 일부 문 카드도 전투 도중에 사용할 수 있습니다.

명심하세요. 전투 도중에는 규칙이나 카드에 예외적인 내용이 있지 않다면, 아이템의 판매, 장비, 해제, 교환이 불가능하며, 손에서 보물을 사용할 수 없습니다.

만일 당신이 몬스터(혹은 몬스터들!)를 죽였다면, 몬스터 및 기타 사용된 카드를 버리고 보상을 받으세요. 하지만 주의하세요. 당신이 승리를 확인하는 순간에 다른 플레이어가 적대적인 카드나 특수 능력을 사용할 수 있습니다. 만일 당신이 몬스터를 죽였다면, 다른 사람이 선언을 할 수 있는 기회의 시간을 약 2.6초(!) 동안 허락해야 합니다. 그 시간이 지난 뒤에는 정말로 몬스터를 죽인 것이며, 레벨과 보물을 얻게 됩니다. 물론 여전히 다른 플레이어들이 징징거리고 따질 수는 있습니다.

몬스터

발로 차서 문 열기 단계에서 몬스터 카드가 나왔다면, 그 몬스터는 카드를 뽑은 사람을 즉시 공격합니다.

다른 방식으로 얻은 몬스터 카드는 손으로 들어가며 당신의 차례가 되었을 때 사서 고생하기 단계에서 사용되거나, 혹은 '방향 몬스터' 카드와 싸우는 다른 플레이어의 전투에 참여하게 됩니다(아래에 있는 '다수의 몬스터와 싸우기' 내용 참조). 몬스터의 이름이 다수를 지칭해도 카드 한 장의 몬스터는 한 마리입니다.

몬스터 강화제

몬스터 강화제다 통칭하는 일부 카드는 개별 몬스터의 공격력을 올리거나 낮출 수 있습니다. (몬스터에게 페널티를 주는 카드도 강화제라고 간주합니다.) 또한 이 카드는 몬스터를 쓰러뜨리면 얻는 보물이 몇 장인지에 대해서도 영향을 줍니다. 모든 플레이어는 모든 전투에서 몬스터 강화제를 사용할 수 있습니다.

한 몬스터에 사용된 모든 강화제는 합산됩니다. 만일 다수의 몬스터가 전투에 참여했다면, 각 강화제를 사용하는 플레이어가 어느 몬스터에 적용할 지를 결정합니다.

예외: 한 몬스터에 적용된 강화제는 몬스터의 '찍'에도 동시에 적용됩니다. 따라서, *순서에 관계 없이* 한 몬스터에게 '고대중', ' 분노 상태', '찍'이 사용되었다면, '분노 상태의 고대중 몬스터'와 그의 '분노 상태의 고대중의 찍'을 상대해야 합니다. 행운을 빌게요...

다수의 몬스터와 싸우기

일부 카드(특히 '방향 몬스터' 카드)는 다른 플레이어들이 당신의 전투에 추가 몬스터를 내보냅니다. 이 때 당신은 그 몬스터들의 합산된 공격력을 이겨야 합니다. 모든 특수 능력-예를 들어 레벨만으로 전투를 치러야 하는 상태등-은 전투 전체에 적용됩니다. 만일 당신에게 적절한 카드가 있다면 한 몬스터를 전투에서 제거하고 다른 몬스터(들)와 정상적으로 싸울 수 있지만, 한 몬스터와 전투를 하고 다른 몬스터(들)에게서 도망칠 수는 없습니다. 만일 한 몬스터를 제거한 뒤에 다른 몬스터로부터 도망을 친다면, 레벨이나 보물을 얻을 수 *없습니다!*

언데드 몬스터

이 게임의 일부 몬스터는 언데드라고 표기되어 있습니다. 이 경우, '방향 몬스터' 카드를 사용하지 않고도, 손으로부터 언데드 몬스터를 사용해서, 전투중인 다른 언데드 몬스터를 도울 수 있습니다. 만일 몬스터를 언데드로 변화시킬 수 있는 카드를 가지고 있다면, 그 카드로 언데드가 아닌 몬스터를 언데드로 만든 뒤에 이 규칙대로 전투에 참가시킬 수 있습니다.

도움 요청하기

혼자서 전투를 이길 수 없다면, 다른 플레이어에게 도움을 요청할 수 있습니다. 그 플레이어가 거절한다면, 모두가 거절하거나 누군가 도와주기로 할 때까지 계속해서 각각의 플레이어에게 도움을 요청할 수 있습니다.

오직 한 명의 플레이어만 도움을 줘서 자신의 공격력을 당신의 공격력에 더할 수 있습니다. 하지만! 당신의 전투에 영향을 주는 카드는 *모든 플레이어들이* 사용할 수 있습니다!

도움을 요청하려면 매수를 하는 방법도 있습니다. 당신은 현재 보유 중인 아이템(들)을 제시하거나, 전투 중인 몬스터가 보상으로 주는 보물 카드를 일부, 혹은 전부 주겠다고 제안할 수도 있습니다. 만일 보물의 일부를 제시한다면, 누가 먼저 어떤 보물을 선택하는지를 정해도 됩니다. 또한 규칙에 부합하게 손에서 줄 수 있는 카드- 예를 들어 '1레벨 올리세요' 등의 카드를 제시할 수도 있습니다.

몬스터와 도우미가 갖는 특수 능력이나 약점은 서로에게 적용됩니다. 예를 들어서, 전사가 당신을 도와준다면, 여러분의 합산된 공격력이 몬스터와 동일할 때 승리할 수 있으며, 전사는 카드를 버려서 자신의 공격력을 올리는 **광분** 능력을 사용할 수도 있습니다 (몬스터 당 한 번이 아니라 전투 당 한 번으로 제한됩니다). 만일 '팼파이어 워너비'를 상대할 때 성직자가 도와준다면, 그는 그 몬스터를 자동으로 추방할 수 있습니다. 하지만 만일 '주르록 슬라임'과 싸울 때 엘프가 도와준다면, 몬스터의 공격력이 4 증가하게 됩니다(당신도 엘프여서 몬스터의 공격력이 이미 증가된 상태라면 예외입니다).

만일 도우미 덕분에 몬스터를 죽였다면, 몬스터 카드를 버린 뒤에 보물을 뽐습니다(아래의 '보상' 참조). 당신은 죽인 몬스터당 레벨이 오릅니다. 도우미는 레벨이 오르지 않습니다...단, 도우미가 엘프였다면 그도 죽인 몬스터당 레벨이 오릅니다. 도우미의 특수 능력 덕분에 몬스터를 죽였을지라도 보물 카드는 당신이 뽑아야 하며, 사전에 합의한 내용대로 보물을 분배합니다.

일부 카드는 전투에서 다른 플레이어로 하여금 당신을 돕도록 시킬 수 있습니다.

이런 능력들은 도움이 없어도 이길 수 있는 전투에서는 사용할 수 *없습니다*. 누군가를 참가하게 해서 전투에서 승리한다면, 당신의 도우미는 페널티를 받지 않고 돌아갑니다. 하지만, 당신이 자원해서 누군가를 도왔다면, 전투에서 이길까 같다고 해서 물려날 수는 없습니다. 그러니 주의하세요!

전투에 간섭하기

아래 방식 등으로 다른 플레이어의 전투에 간섭할 수 있습니다.

1회용 카드 사용하기: 1회용 아이템을 사용해서 다른 플레이어를 강화시켜 도와줄 수 있습니다. 물론 "실수로" 몬스터를 강화시킬 수도 있습니다...

몬스터 강화제 사용하기: 이 카드는 (대개) 몬스터를 더 강하게 만들며...보물의 수를 늘립니다. 이 카드는 자신의 전투 도중 혹은 다른 플레이어의 전투 도중에 사용할 수 있습니다.

방향 몬스터를 사용하거나 혹은 언데드 특수 규칙을 활용해서 *손에 있는 몬스터* 추가하기.

당신이 도적일 경우, 전투 도중인 플레이어의 등 *찌르기*.

저주 카드가 있다면, *저주를* 걸기.

보상

몬스터를 죽이면 몬스터 카드에 특별한 설명이 없는 한 몬스터 한 마리 당 레벨이 1씩 증가하며, 몬스터가 가진 모든 보물을 얻습니다! 각 몬스터는 카드 아래 부분에 보물 개수가 표기되어 있습니다. 이 수치가다가 사용된 몬스터 강화제 개수만큼의 숫자를 더한 만큼의 보물 카드를 뽐으세요. 혼자서 싸워 몬스터를 죽였다면, 카드는 *뒤틀*으로 공개하지 않고 뽐습니다. 만일 도우미가 있었다면, 그 도우미가 보상을 받지 않는다해도 참가자 모두가 보물이 무엇인지 볼 수 있도록 카드를 *앞면*으로 공개해서 뽐습니다.

만일 비상상 수단을 이용해서 몬스터를 '제거'했다면, 수단에 따라 레벨이 오르지 않으며 보물도 얻지 못하게 됩니다.

당신이 도우미라해도 얻은 보물 카드는 곧바로 사용할 수 있습니다.

