

REGOLAMENTO UFFICIALE

Star Munchkin

EDITORE

Steve Jackson Games

GIOCATORI

3–6

ETA' CONSIGLIATA

10+

DURATA

60–120 min

Star Munchkin porta la parodia demenziale di Munchkin nello spazio profondo. I giocatori interpretano avventurieri spaziali intenti a sconfiggere mostri alieni, accumulare equipaggiamento tecnologico e, soprattutto, fregare i compagni al momento giusto. Il sistema è identico al Munchkin classico ma con astronavi, laser, cyborg e robot. Primo a raggiungere il livello 10 vince — ma gli altri faranno di tutto per impedirtelo. Un gioco caotico, esilarante e perfetto per chi ama il genere fantascientifico.

Regole del Gioco

1 Obiettivo

Essere il primo giocatore a raggiungere il livello 10. Si sale di livello sconfiggendo mostri (1 livello per mostro) o usando carte speciali. Non si può vincere trattando — l'ultimo livello si deve guadagnare in combattimento.

2 Struttura del turno

Apri la porta: pesca la prima carta dalla porta e rivela-la. Se è un mostro, combatti subito. Se no, puoi cercare guai (pescarne un'altra coperta) o restare tranquillo. Poi puoi giocare carte dalla mano e commerciare.

3 Il combattimento

Confronta il tuo livello + bonus equipaggiamento con quello del mostro. Se sei più forte, vinci tesori e livelli. Se sei pari o sotto, puoi chiedere aiuto ad altri giocatori (offri ricompense). Se fuggi, tiri un dado: con 1–4 subisci la Brutta Cosa del mostro.

4 Intralciare gli altri

Puoi giocare carte mostro o potenziamento-mostro durante il combattimento altrui per farlo fallire. Puoi offrire aiuto a un giocatore in combattimento per ottenere tesori. Puoi rubare oggetti vendibili scartati. Tutto è permesso (tranne imbrogliare, anche se ci provano tutti).

5 Classi e razze

In Star Munchkin le classi sostituiscono le razze fantasy: Cyborg, Mutante, Psionico, Fedele. Ogni classe ha bonus e regole speciali. Puoi avere una sola classe alla volta (salvo carte speciali).

Consigli e Strategie

- 1** Non salire al livello 9 finché non sei pronto a vincere: diventi il bersaglio di tutti.
- 2** Conserva carte potenti per il turno finale: gli altri giocheranno tutto per impedire la tua vittoria al decimo livello.
- 3** Aiutare un giocatore in difficoltà costruisce alleanze temporanee — ma tradisci al momento giusto.
- 4** Le carte di fuga anticipata sono preziose: meglio perdere un turno che subire una Brutta Cosa devastante.

ACQUISTA SU AMAZON.IT

<https://www.amazon.it/dp/B00T3XFNE8?tag=mrmanuel-21>

Link affiliato Amazon — nessun costo aggiuntivo per te