

MUNCHKIN[®]

ZASADY TURNIEJOWE

UCZESTNICTWO

Każdy gracz może uczestniczyć w otwartym, oficjalnym turnieju, bez zaproszenia, za wyjątkiem: Organizatorów Turnieju i Sędziów tego turnieju oraz graczy „zbanowanych” z oficjalnych turniejów przez Black Monk i/lub Steve Jackson Games.

ZNAJOMOŚĆ ZASAD

• Dla Początkujących:

Uczestnik musi znać podstawowe zasady gry - przebieg tury, walka z potworami, zasady zwycięstwa, podział kart.

• Dla Zaawansowanych:

Uczestnik musi znać bardzo dobrze zasady gry oraz znać sposób działania i zagrywania większości kart - nie wymaga się znajomości wszystkich kart na pamięć, ale trzeba znać chociaż ogólne działanie danej karty, tak by rozgrywka była bardzo dynamiczna, np. znać zdolności ras i klas, działanie kart typu „Zbłąkany Potwór” itd.

ZASADY ROZGRYWKI

Turniej rozgrywany będzie na grze podstawowej Munchkin Edycja 2012, bez Wróżkowych Pyłków i Munchkinomikonu.

• Dla Początkujących:

Rozgrywka będzie prowadzona na podstawowych zasadach, takich jakie są w instrukcji.

• Dla Zaawansowanych:

Rozgrywka będzie prowadzona na „Zasadach Szybszej Gry”: Zostaje dodana „Faza 0” zwaną „Podsluchiowaniem pod Drzwiami”. Na początku swojej tury dobierz jedną, nową (zakrytą) kartę Drzwi; możesz jej użyć od razu, lub zostawić na później. Następnie przejdź do normalnego otwierania drzwi. Jeśli przeszukujesz pomieszczenie (nie było potwora w pierwszej fazie i postanawiasz nie zagrywać potwora z ręki), dobierz nowy Skarb, zamiast Drzwi.

GADŻETY

Liczba Munchkinowych gadżetów ograniczona. Można mieć o jeden gadżet więcej niż osoba przy stoliku, która posiada ich najmniej.

Gadżety muszą być zadeklarowane i wyjaśnione przed grą pozostałym uczestnikom przy stole. Zakładki liczą się jako jeden gadżet (np. 8 różnych zakładek to 1 gadżet), ale dalej obowiązuje limit użyć. Między rundami można zmieniać gadżety.

Zmiany w działaniu gadżetów:

1. Oficjalna Zakładka Mrocznej Podłogi - ZBANOWANA;
2. Niebieska Moneta - po użyciu Niebieskiej Monety, należy oddać ją graczowi o najniższym poziomie. Moneta może być użyta przez gracza który ją otrzymał, pod warunkiem, że nie użył już innej monety;
3. Oficjalna Zakładka Barbarzyńskiego Mordobicia - ZBANOWANA.

NARUSZENIA ZASAD TURNIEJU – OSZUSTWA

Oszukiwanie jest niedopuszczalne.

Tak, wiemy jak absurdalnie to brzmi. Ale turniej to turniej, więc Poniżej znajdziecie wskazówki na temat niedopuszczalnych zachowań.

Organizatorzy zapoznają się ze wszystkimi podejrzeniami lub wykrytymi przypadkami oszustw i mają prawo stosować kary stosownie do przewinienia.

Do oszustw zalicza się m.in. poniższe przewinienia (z zastrzeżeniem, że lista nie jest kompletna):

- wprowadzanie w błąd odnośnie zasad, tekstów i opisów na kartach lub zasad,
- dobieranie dodatkowych kart,
- manipulacja dobieranymi kartami, ustawianie kart w talii,
- ukrywanie kart z ręki lub ze stołu, wprowadzanie w błąd odnośnie posiadanych kart,
- nieuzasadnione zmiany lub modyfikacje poziomu postaci,
- wprowadzanie do gry kart spoza danej talii,
- wymienianie się kartami w niedozwolony sposób,
- kradzież kart innemu graczowi w sposób inny niż dozwolony.

KARY

Upomnienia, obniżenie poziomu, a w poważniejszych przypadkach, usunięcie z danej tury lub całego turnieju.