

MUNCHKIN™

Copyright © 2001 della Steve Jackson Games. Regole Versione 1.04

Creato da Steve Jackson
Illustrato da John Kovalic

Sviluppo del gioco: Monica Stephens

Design e Produzione Grafica:
Heather Oliver e Alex Fernandez

Produzione: Gene Seabolt

Art Director: Philip Reed

Supervisore alla Stampa: Monica Stephens

Ufficio Vendite: Ross Jepson

Playtesting: Alain Dawson, Jessie D. Foster,
Steve Brinich, Susan Rati, Kat Robertson,
Moe Chapman, Paul Chapman,
Al Griego, Russell Godwin.

Prima Ristampa Italiana: Raven Distribution 2005

Traduzione ed Editing: Marco Mengoli, Alberto Vitali, Simone Tampieri

Supervisione: Roberto Petrillo

Impaginazione e Grafica: Juri Guidi e Ilaria Lazzaroni

Si ringraziano: Lorenzo Calzolari, Michele Damiani, Serena 'Ambaratane' Emiliani,
Matteo Fiorese, Luigi 'Atbaratan' Purgato, Piero Santovito



MUNCHKIN è una parodia di pessimo gusto che ti porta tutto il sapore di una fantastica esperienza **EUMATE** (Entra, Uccidi Mostro, Arraffa Tesoro, Esci) di gioco di ruolo... senza tutta quella noiosa interpretazione del personaggio!

CONTENUTO

168 carte. Regole. Scatola.



COME INIZIARE

Possono giocare da 3 a 6 giocatori.

Si utilizzano il mazzo di carte incluso nella confezione, un dado a 6 facce e 10 segnalini (monete, fiches, qualsiasi cosa o accessorio che permetta di contare fino a 10) per ogni giocatore.

Si divide il mazzo separando le carte **Dungeon** (quelle che sul retro presentano una porta) e carte **Tesoro** (quelle con una pila di tesori sul retro); si mescolano entrambi i mazzi e si danno a ogni giocatore 2 carte da ognuno dei due mazzi.

GESTIONE DELLE CARTE

Si tiene una pila degli scarti distinta per ogni mazzo; quando un mazzo termina, si rimescola la pila degli scarti corrispondente. Se un mazzo dovesse terminare senza che ci siano carte scartate, nessuno può più pescare carte di quel tipo!

La Tua Mano: Le carte della tua mano non sono in gioco, non possono esserti d'aiuto e non ti possono essere sottratte tranne che da carte che agiscono specificatamente sulla "tua mano" invece che sugli oggetti di cui sei equipaggiato. Alla fine del tuo turno non puoi avere più di 5 carte in mano (6 per i nani).

Oggetti Equipaggiati: Le carte Tesoro possono essere giocate scoperte per renderle "oggetti equipaggiati". Vedi oltre: **Oggetti**.

Quando Si Possono Giocare Le Carte: Ogni tipo di carta può essere giocata soltanto in un momento specifico (vedi oltre).

Le tue carte in gioco non possono essere riprese in mano, devono essere scartate o scambiate se vuoi liberartene.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ciascun giocatore comincia come umano di Livello 1, senza Classe (eh, eh, eh).

Controlla le tue quattro carte iniziali. Se possiedi carte **Razza** o carte **Classe** puoi (se lo desideri) giocare una di ogni tipo ponendola sul tavolo di fronte a te. Se possiedi carte **Oggetto** puoi giocarle sul tavolo.

Se hai dei dubbi sul giocare una carta o meno puoi leggere oltre, oppure andare dritto per la tua strada e fregartene.

INIZIARE E CONCLUDERE IL GIOCO

Si decide chi inizia tirando i dadi e discutendo poi sui risultati, sul significato recondito delle vostre frasi e sul dato effettivo che la parola pronunciata possa avere un significato differente a seconda dell'ascoltatore.

Il gioco procede a turni, ognuno dei quali è composto da fasi diverse (vedi oltre).

Quando il primo giocatore ha terminato il proprio turno, tocca al giocatore alla sua sinistra e così via.

Il primo a raggiungere il Livello 10 vince... ma è *obbligatorio* raggiungere il Livello 10 uccidendo un mostro o per **Intervento Divino**; se due giocatori uccidono insieme un mostro e raggiungono il Livello 10 nello stesso momento, vincono entrambi.

FASI DI GIOCO

(1) Aprire La Porta: Pesca una carta dal mazzo del Dungeon e mostrala a tutti; se è un mostro, devi combatterlo (**Vedi Combattimento**). Risolvi il combattimento prima di continuare: se uccidi il mostro, avanzi di 1 livello (oppure, per i mostri più potenti, 2 livelli, come specificato sulla carta).

Se la carta è una maledizione (vedi oltre: **Maledizioni**), applica immediatamente i suoi effetti, se possibile, poi scartala.

Se peschi una carta di tipo diverso puoi prenderla in mano oppure giocarla immediatamente.

(2) **Cercar Guai:** Se NON hai incontrato alcun mostro quando hai aperto la prima porta, hai ora l'opzione di giocare un mostro (se ne hai uno) *dalla tua mano* e combatterlo, come descritto in precedenza. Non giocare un mostro che non puoi affrontare, a meno che tu non sia certissimo di poter ricevere aiuto da qualcuno!

(3) **Saccheggiare La Stanza:** Se hai ucciso un mostro, prendi il numero di Tesori indicato sulla carta del mostro: pescali coperti se hai sconfitto il mostro da solo oppure mostrali a tutti se hai avuto l'aiuto di un altro giocatore.

Se hai incontrato un mostro ma sei scappato via, non puoi saccheggiare la stanza.

Se non hai trovato nessun mostro, o ne hai incontrato uno amichevole, puoi cercare nella stanza... pesca una seconda carta dal mazzo **Dungeon, coperta**, e ponila nella tua mano.

(4) **Carità:** Se hai troppe carte (6 per i nani, 5 per tutti gli altri), dai le carte in eccesso al giocatore col personaggio *vivente* del livello più basso tra tutti quelli presenti. Se i giocatori di minor livello sono più di uno, dividi equamente le carte tra loro ma decidi tu a chi assegnare le eventuali carte in più. Se TU sei il giocatore con il livello più basso, da solo o alla pari con uno o più giocatori, scarta le carte in eccesso.

Ora tocca al giocatore successivo.

COMBATTIMENTO

Per combattere contro un mostro, confronta il Livello indicato in alto sulla sua carta col tuo (più eventuali Bonus derivanti dagli oggetti equipaggiati): se il tuo totale è maggiore di quello del tuo avversario, complimenti, l'hai ucciso. Alcune carte mostro hanno poteri speciali che possono influenzare il combattimento, per esempio un bonus nei confronti di una specifica razza o di una classe. Fai in modo di prenderli in considerazione prima di dichiarare concluso il combattimento.

Hai anche la possibilità di giocare carte ad uso singolo, come le pozioni, *dalla tua mano* durante il combattimento. Una carta è ad **Uso Singolo** se è riportato nella descrizione della stessa o se ti fa crescere di livello.

Non puoi rubare, scambiare e nemmeno vendere oggetti mentre è in corso un combattimento.

Se altri mostri (come un Mostro Errante o un Partner) si uniscono al combattimento, devi superare la somma dei loro livelli per vincere. Se hai le carte adatte puoi eliminare uno dei mostri dallo scontro per poi combattere contro i restanti normalmente, ma non puoi scegliere di combatterne uno e fuggire poi dagli altri. Se riesci a eliminarne uno grazie a una carta, puoi fuggire dagli altri ma non guadagni alcun tesoro.



Se uccidi un mostro avanzi automaticamente di 1 livello (2 livelli nel caso di mostri particolarmente pericolosi). Se stavi combattendo contro più carte mostro (vedi oltre:

Interferire nel Combattimento) avanzi di un livello per ogni mostro ucciso! Ma, se sconfiggi un mostro senza ucciderlo, non avanzi MAI di livello.

Scarta le carte mostro affrontate e pesca il tesoro (vedi oltre).

Nota: qualcuno può giocarti contro carte ostili o utilizzare un potere speciale proprio nel momento in cui pensi di aver vinto. Quando uccidi un mostro, devi attendere un ragionevole lasso di tempo, diciamo circa 2.6 secondi, perché ognuno possa dire la sua, dopodiché il mostro sarà definitivamente morto e tu potrai avanzare di livello e ricevere il tesoro, anche se gli altri avranno ancora diritto a piangere miseria o a lamentarsi.

Se non sei in grado di sconfiggere il mostro hai solo due possibilità: chiedere aiuto o fuggire via.

Chiedere Aiuto

Puoi chiedere a qualsiasi giocatore di aiutarti: se rifiuta puoi chiedere a un altro e così via fino a trovare qualcuno che ti aiuti (o fino a che non hai ricevuto il rifiuto di ognuno). Puoi essere aiutato solo da un giocatore per volta.

Puoi corrompere qualcuno per ottenere il suo aiuto; se proprio vogliamo essere sinceri, questo è spesso l'unico modo per ottenerlo a meno che non ci siano Elfi in giro. Puoi offrire agli altri giocatori uno o più degli oggetti di cui sei equipaggiato o un numero qualsiasi di carte Tesoro possedute dal mostro. Se offri una parte del tesoro del mostro devi prima accordarti col tuo alleato su chi abbia la prima scelta o su altre simili condizioni. Quando qualcuno ti aiuta, aggiungi il suo Livello e i suoi Bonus ai tuoi.

Le abilità speciali o le vulnerabilità del mostro si applicano anche al tuo alleato, e viceversa: se un Guerriero ti aiuta, vinci anche se il vostro totale combinato è *uguale* a quello del mostro, e questi può andare in furia combattiva e scartare carte da aggiungere alla sua forza di combattimento. Se stai affrontando un Vampiro Fichissimo! insieme a un Chierico, questi può cacciarlo automaticamente. Ma se incontri la Fanga Puzzolente e sei aiutato da un Elfo, il livello del mostro aumenta di 4 (a meno che anche tu non sia un Elfo e il livello del mostro non sia quindi *già* stato aumentato).

Se qualcuno riesce ad aiutarti con successo, il mostro è sconfitto e ucciso: scartalo, pesca il suo tesoro (vedi oltre) e segui le altre indicazioni speciali eventualmente presenti sulla carta mostro. Tu avanzi di un livello per ogni mostro ucciso, il tuo **alleato** invece *non* avanza... a meno che non sia un Elfo, nel qual caso avanza anche lui di un livello per ogni mostro sconfitto.

Se nessuno viene in tuo aiuto... o se qualcuno tenta di aiutarti ma gli altri compagni del gruppo ti ostacolano o aiutano il mostro così che, anche in due, non riuscite a sconfiggerlo... dovete fuggire.

Fuga

Se fuggi non guadagni alcun livello o tesoro e non puoi nemmeno saccheggiare la stanza (cioè pescare una carta Dungeon Coperta). In più non è proprio così sicuro che tu riesca a fuggire...

Tira un dado, riesci a fuggire soltanto con un 5 o più. Gli elfi hanno un bonus alla fuga mentre gli halfling hanno una penalità. Alcuni oggetti magici rendono la fuga più semplice o più difficile; e certi mostri molto rapidi possono dare penalità sul lancio del dado.

Se riesci a fuggire, scarta il mostro; non ricevi alcun tesoro e, solitamente, non ci sono altri effetti spiacevoli... ma leggi la carta: alcuni mostri riescono a farti del male anche se riesci a sfuggirgli!

Se il mostro ti prende, ti fa Brutte Cose, come descritto sulla sua carta: le Brutte Cose possono variare dal perdere un oggetto, al perdere uno o più livelli, alla Morte.

Se due giocatori sono alleati e non riescono a uccidere il mostro, devono fuggire *entrambi*, tirando il dado separatamente. Il mostro PUÒ comunque raggiungerli entrambi.

Se stai fuggendo da più mostri, devi tirare separatamente per ognuno di essi (nell'ordine che preferisci) e soffrire Brutte Cose da tutti quelli che ti raggiungono.

Morte

Se *muori* perdi tutto il tuo equipaggiamento mantenendo solo la classe, la razza e il livello; il tuo nuovo personaggio sarà comunque uguale, a vedersi, a quello vecchio.

Saccheggio del cadavere: mostra la tua mano di fianco alle carte che hai in gioco: iniziando da quello col livello *maggiore* ogni giocatore sceglie una carta... in caso di parità si tira un dado. Se il tuo cadavere esaurisce le carte possedute, peccato, qualcuno non ne riceverà nessuna. Dopo che ogni giocatore ha preso una carta, si scartano le altre.

Il tuo nuovo personaggio appare immediatamente e può aiutare gli altri in combattimento al prossimo turno... ma non hai carte.

Nel tuo turno successivo inizia pescando 2 carte coperte da ogni mazzo e giocando ogni Razza, Classe o Oggetto desideri, esattamente come avviene all'inizio della partita.

Tesoro

Quando uccidi un mostro, arraffi il suo tesoro. Ogni mostro ha un Numero tesoro indicato in basso sulla carta: pesca quel numero di carte Tesoro. Le carte Tesoro possono essere pescate *coperte* nel caso tu abbia ucciso il mostro da solo mentre nel caso qualcuno ti abbia aiutato, tali carte verranno mostrate a tutto il gruppo.

Le carte Tesoro possono essere giocate nel momento in cui vengono trovate: gli Oggetti possono essere equipaggiati ponendoli di fronte al giocatore mentre le carte "Avanzi di

Livello" possono essere usate istantaneamente.

CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio è fondamentalmente un insieme di armi, armatura e oggetti magici con tre caratteristiche: Livello, Razza e Classe. Puoi così descrivere il tuo personaggio come "un mago elfo di 8° livello con gli Stivali del Calcinculo, un Bastone del Napalm e le Ginocchiere dell'Attizzamento".

Il sesso iniziale del personaggio è uguale a quello del giocatore.

Livello: Rappresenta la misura di quanto sia tosto e sveglio il tuo personaggio (anche i Mostri hanno un livello): tieni traccia del livello raggiunto usando dei segnalini. Il punteggio di Livello va da 1 a 10 e varia per tutto il corso della partita.

Avanzi di un livello quando uccidi un mostro o quando una carta dice che lo puoi fare; puoi anche vendere oggetti per acquistare livelli (vedi **Oggetti**).

Perdi un livello per effetto di una carta ma, comunque sia, il tuo livello non può mai essere inferiore a 1. Il tuo livello *effettivo* in combattimento può tuttavia essere negativo in seguito a maledizioni o attacchi furtivi.

Razza: I personaggi possono essere umani, elfi, nani o halfling. Se non hai carte Razza davanti, sei un umano.

Gli Umani non hanno abilità speciali al contrario delle altre razze che hanno abilità speciali e penalità specifiche (indicate sulla carta). Ottieni le abilità di una razza nel momento in cui giochi la carta in questione e le perdi quando la scarti. Puoi scartare una carta Razza in qualsiasi momento, anche in combattimento: "Non voglio più essere un elfo". Quando scarti una carta razza torni a essere umano.

Non puoi appartenere a più di una razza contemporaneamente a meno che non giochi la carta Mezzosangue.

Classe: I personaggi possono essere guerrieri, maghi, ladri o chierici. Se non hai carte Classe davanti, non appartieni a nessuna classe (ok, ok ci eri già arrivato...).

Ogni classe ha particolari abilità indicate sulla carta: ottieni le abilità di una classe nel momento in cui giochi la carta in questione e le perdi quando la scarti. Molte abilità di classe possono essere potenziate scartando proprie carte. Puoi scartare qualsiasi carta, in gioco o dalla tua mano, per potenziare un'abilità speciale. Nota: se **NON** hai carte in mano non puoi "scartare l'intera mano".

Vedi le carte Classe per la descrizione sull'utilizzo delle abilità speciali. Nota: un Ladro non può rubare nulla durante un combattimento e il combattimento ha inizio appena il mostro viene rivelato.

Puoi scartare una carta Classe in qualsiasi momento, anche in combattimento: "Non voglio più essere un Mago". Quando scarti una carta classe diventi un senza-classe fino a che non giochi un'altra carta classe.

Non puoi appartenere a più di una classe contemporaneamente a meno che non giochi la carta Super Munchkin.

OGGETTI

Ogni carta oggetto ha un nome, un potere, una dimensione e un valore in pezzi d'oro.

Una carta oggetto tenuta in mano non viene considerata fino a che non viene giocata; in quel momento essa viene "equipaggiata". Puoi equipaggiarti con qualsiasi numero di oggetti Piccoli ma soltanto con un oggetto Grande (tutti gli oggetti non indicati come Grandi sono considerati Piccoli).

I nani fanno eccezione: possono portare un qualsiasi numero di oggetti Grandi. Se si smette di essere un nano mentre si stanno trasportando più oggetti Grandi, bisogna sbarazzarsi di tutti tranne uno: se è il tuo turno puoi venderli, altrimenti devi darli al giocatore/i di livello più basso che possa portarli!

Chiunque può equipaggiare un oggetto ma alcuni oggetti hanno restrizioni: per esempio Ammazza che Mazza! può essere utilizzata solo da un chierico, quindi il suo bonus conta soltanto per qualcuno che, in quel momento, sia di quella classe.

Similarmente, ognuno può utilizzare soltanto un copricapo, un'armatura, un paio di calzature e due oggetti "a una mano" (o uno "a due mani"), a meno che tu non abbia una carta che ti permetta di barare oppure che gli altri giocatori non si accorgano che stai barando. Se sei equipaggiato con due elmi, per esempio, soltanto uno di questi può esserti d'aiuto per volta. Devi indicare gli oggetti che non ti possono aiutare, o gli extra che non sono indossati, ruotando le carte di lato. **NON** puoi cambiare copricapo (per esempio) durante un combattimento o un tentativo di fuga.

Vendere Gli Oggetti: Durante il tuo turno, puoi scartare oggetti per un valore di 1000 pezzi d'oro e avanzare immediatamente di un livello. Se per esempio scarti oggetti per un valore di 1100 pezzi non ricevi il resto, ma se riesci a totalizzarne un valore di 2000 puoi avanzare di due livelli in una volta, e così via. Puoi vendere in questo modo sia gli oggetti che hai equipaggiato che quelli che tieni in mano.

Gli Halfling hanno un bonus nel vendere oggetti.

Non puoi vendere, scambiare o rubare oggetti **DURANTE** un combattimento: una volta che viene scoperta una carta mostro devi concludere lo scontro usando solo l'equipaggiamento di cui disponi.

QUANDO GIOCARE LE CARTE

Le indicazioni sulle carte hanno sempre la precedenza sulle regole generali del gioco. Tuttavia nessuna carta può ridurre a zero (o meno) il livello di un mostro o di un personaggio e nessun giocatore può raggiungere il 10° livello se non uccidendo un mostro.

Mostri

Se pescati e mostrati pubblicamente durante la fase "Aprire La Porta" vengono affrontati immediatamente dal personaggio di turno.

Se acquisiti in altri modi possono essere giocati durante la fase "Cercar Guai" o giocati su di un altro giocatore insieme alla carta Mostro Errante.

Per ragioni di regolamento, ogni carta Mostro rappresenta un mostro singolo, anche se il nome sulla carta è plurale.

Potenziamenti per Mostri

"Antico", "Infuriato", "Intelligente" e "Smodato" alzano il livello del mostro (mentre "Cucciolo" ne riduce il livello). "Mostro Errante" e "Partner" portano in campo un altro mostro che si unisce alla battaglia; queste carte possono essere giocate in qualsiasi combattimento.

Tutti i potenziamenti si sommano e tutto quello che innalza il livello di un mostro ha effetto anche sul livello del suo compagno... se Antico, Infuriato e Partner sono giocati insieme, in *qualsiasi ordine*, ti ritrovi davanti un antico mostro infuriato insieme alla sua compagna ugualmente antica e infuriata. Al contrario, se ci sono due mostri diversi già in gioco grazie all'utilizzo di una carta Mostro Errante, il giocatore che gioca il potenziamento deve scegliere a quale dei due si applichi.

Giocare i Tesori

Qualsiasi carta Tesoro può essere giocata nel momento in cui viene ricevuta oppure in qualunque momento durante il proprio turno.

Alcune carte Tesoro sono considerate "speciali" (come "Avanzi di Livello"); puoi usarle in qualsiasi momento, a meno che la stessa carta dica il contrario. Seguire le istruzioni poi scartala.

Usare i Tesori

Qualsiasi carta a Uso Singolo può essere giocata durante un combattimento, sia essa tenuta in mano o già equipaggiata e presente sul tavolo.

Gli altri oggetti magici non possono essere utilizzati a meno che non siano già in gioco: se è il tuo turno puoi giocarli e utilizzarli immediatamente. Se stai aiutando qualcuno o combattendo per qualche ragione, al di fuori del tuo turno, non puoi giocare nuovi oggetti dalla tua mano.

Maledizioni

Se pescate pubblicamente durante la fase "Aprire La porta", le Maledizioni hanno effetto sulla persona che le ha pescate.

Se pescate coperte o ricevute in altro modo, possono essere giocate su QUALUNQUE giocatore in QUALUNQUE momento. Qualunque momento, sono stato chiaro? Ridurre di colpo le abilità di qualcuno nel momento in cui pensa di aver appena ucciso un mostro può essere molto divertente.

Una maledizione affligge la vittima immediatamente (se possibile) dopodiché viene scartata.

Eccezioni: "Cambia sesso" dà una penalità al tuo prossimo combattimento, mentre "Hai un pollo in testa!" resta con te. Conserva queste carte scoperte a fianco delle tue fino a quando non riesci a liberarti della maledizione.

Se una maledizione affligge più di un oggetto la vittima sceglie l'oggetto perduto o maledetto.

Se una maledizione affligge qualcosa che non possiedi, ignorala: ad esempio, se peschi "Perdi l'armatura" e non hai armatura non succede nulla, la maledizione viene scartata.

Classi e Razze

Queste carte possono venire giocate nel momento in cui vengono ricevute o in qualsiasi momento durante il proprio turno.

Mezzosangue e Super Munchkin

Queste carte ti permettono di avere, rispettivamente, due razze e due classi.

Puoi giocare Mezzosangue ogni volta che hai una razza già in gioco: ora sei per metà di quella razza e per metà umano. Puoi aggiungere una seconda razza subito o più avanti durante il corso della partita, almeno fino a che continui ad avere in gioco la carta Mezzosangue, diventando così (per esempio) metà Elfo e metà Nano, con i vantaggi e gli svantaggi di entrambi. Perdi la carta Mezzosangue nel momento in cui ti trovi senza nessuna carta razza in gioco.

Puoi giocare la carta Super Munchkin in qualunque momento in cui hai una classe in gioco e hai una seconda classe in mano da aggiungere. Perdi la carta Super Munchkin nel momento in cui perdi una qualsiasi delle due carte classe.

ALTRA ROBA DA MUNCHKIN

Ci saranno altre occasioni in cui potrà essere utile giocarsi contro una carta Maledizione o un Mostro, oppure "aiutare" un altro giocatore in modo che gli costi un tesoro. Tutto questo è molto da munchkin. Fallo!

Scambi

Puoi scambiare Oggetti (ma non carte di altro tipo) con gli altri giocatori: puoi scambiare soltanto oggetti presenti sul tavolo, non dalla tua mano. Puoi fare scambi in qualsiasi momento tranne che quando ti trovi in combattimento (per dirla tutta, il momento migliore per effettuare uno scambio è al di fuori del tuo turno). Qualsiasi oggetto venga ricevuto attraverso uno scambio deve essere messo sul tavolo e non puoi venderlo fino a che non è il tuo turno.

Puoi anche donare oggetti senza chiedere nulla in cambio per corrompere gli altri giocatori: "Ti darò la mia Armatura Fiammeggiante se *non* aiuterai Roberto a combattere quel drago!"

Puoi anche mostrare la tua intera mano agli altri giocatori... e chi può impedirtelo?

Interferire nel Combattimento

Puoi interferire nel combattimento degli altri in vari modi:

Utilizzare una carta a uso singolo. Se hai una pozione, puoi aiutare qualcuno utilizzandola contro il suo nemico. Ovviamente, puoi anche "accidentalmente" colpire il tuo compagno con la pozione, facendo sì che essa funzioni *contro* di lui.

Giocare una carta per potenziare un mostro. Queste sono quelle carte che rendono il mostro peggiore... e gli danno più tesoro. Puoi usarle durante il tuo combattimento oppure durante il combattimento di qualcun altro.

Giocare un mostro errante. Questa carta fa intervenire un mostro che hai in mano nel combattimento.

Attaccare furtivamente un personaggio in combattimento, se sei un ladro.

Maledire il personaggio, se hai una carta maledizione.

Contraddizioni nelle Regole o Dispute sul Regolamento

Quando una carta va contro le regole generali, segui la carta. Tutte le altre dispute vanno risolte attraverso litigi rumorosi tra i giocatori, con il padrone del gioco ad avere l'ultima parola.

