

MUCHKIN QUEST

UNOFFICIAL HOUSE RULES

Torkkelinmäen peliseura – Karjalainen osakunta v.1.1

Seuraavat säännöt korjaavat MQ:n pelattavuutta ja nopeuttavat peliä:

ALKUVALMISTELUT

1. Pelikenttä tehdään valmiiksi huoneiden (rooms) satunnaisvalinnalla ennen peliä ja ovet (links) sijoitetaan paikoilleen.
2. Jokaisen huoneen päälle sijoitetaan Monster-kortti nurinpäin niin, että kortti peittää huoneen tekstin kokonaan.

KENTÄN MANIPULOINTIIN LIITTYVÄT SÄÄNNÖT

1. Jos korteissa tai säännöissä käsketään kääntämään tai muuttamaan ovia, mitään pysyviä muutoksia ei tehdä. Ovia koskevat muutokset toimivat vain sen hetkisen aktiivisen pelaajan vuoron (kts. Pelin kulku) ajan. Vuoron jälkeen ovet muuttuvat takaisin entiselleen eli pahveja ei muuteta. Näistä korteista esimerkkejä mm. Scroll of Opening The Way, Big Lock)
2. Jos korteissa tai säännöissä käsketään kääntämään tai muuttamaan huoneita, nämä korttien ominaisuudet eivät toimi, mutta muuten kortit tomivat normaalisti (esim. Scroll of Decoration ei käännä huonetta, mutta nollaa search:t ja luo uuden monsterin)
3. Esineet, joissa on ovien ja huoneiden muuttamiseen liittyviä toimintoja toimivat muuten normaalisti, mutta manipulointikyvyt on poistettu käytöstä (esim. Pointy Hat of Power on pelkkä +3 bonus).
4. Scroll of Scrambulation-kortti on poistettu käytöstä.

HUONEIDEN BONUKSET

1. Huoneiden ikoneilla kuvatut search-, race- ja class-bonukset (MQ p.9) eivät ole käytössä.
2. OPTIONAALINEN: Search-bonukset ovat käytössä normaalisti.

LIIKKUMINEN

1. OPTIONAALINEN: Liikkuminen minkä tahansa oven lävitse käyttämällä kaikki jäljellä olevat move-pisteet (MQ p.6) muutetaan muotoon – käyttämällä maksimimaaliset move-pisteet. Tämä vaikuttaa pelin luonteeseen niin, että vain ensimmäisellä alikierroksella on mahdollista mennä läpi mistä tahansa ovesta. Jos move-pisteitä on vähemmän kuin linkin vaatima määrä, ei ovesta pääse läpi. Kuitenkin, jos maksimi on esim. 2 on ensimmäisellä alikierroksella mahdollista mennä läpi esim. lukitusta ovesta (3 pistettä).
2. Seinät eivät ole linkkejä, joten niistä ei pääse läpi käyttämällä move-pisteitä.

DXM KORTTIEN NOSTOT

1. DxM-kortteja nostetaan vain kierroksen alussa 1 per pelaaja ts. aina kun kaikkien pelaajien move-merkit käännetään oikein päin. Alikierroksilla kortteja ei nosteta
2. Pelaaja voi nostaa alivuorollaan yhden DxM-kortin käyttämällä yhden Move-pisteen. Tämä lasketaan move-pisteitä käyttäväksi toiminnoksi (kts. Pelin kulku).
3. DxM-kortteja ei nosteta mistään muusta syystä!

PELIN KULKU - PELIVUOROT JA ALIKIERROKSET (SUB-TURNS)

1. Pelivuoro jaetaan alikierroksiin siten, että aluksi pelaajat heittävät noppaa ja määrittävät kuka aloittaa kierroksen (First Player). Peli etenee myötäpäivään.
2. **Alikierroksella pelaaja voi käydä yhden taistelun ja tehdä yhden toiminnon, joka kuluttaa Move-pisteitä.** Tämä tarkoittaa, että pelaaja voi esim. liikkua toiseen huoneeseen, kohdata hirviön ja taistella. Jos huoneessa on jo hirviö, hän voi aloittaa kierroksensa taistelulla ja sen jälkeen liikkua toiseen huoneeseen. Tässä tapauksessa, jos huoneessa johon liikuttiin, on jo hirviö, ei uutta taistelua käydä tällä alikierroksella. Jos huoneessa on kääntämätön monster-kortti, se käännetään, mutta uutta taistelua ei käydä tällä alikierroksella.
3. Kun alikierros on ohi, seuraa Monster movement. Tässä vaiheessa ei aloiteta uusia combatteja.
4. Monster movementin jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, jolla on eniten move-

pisteitä jäljellä. Jos useammalla pelaajalla on yhtä monta move-pistettä, vuoron saa se pelaaja, joka on aloittavasta pelaajasta ensimmäisenä vuorossa myötäpäivään.

5. Näin jatketaan kunnes kaikki move-pisteet on käytetty.
6. Pelaaja voi omalla alivuorollaan kääntää haluamansa määrän move-pisteitä ympäri. Toimintoja näillä pisteillä ei kuitenkaan voi tehdä.

ALIKIERROKSEN TOIMINNOT

Alikierros = Combat + yksi toiminto, joka kuluttaa move-pisteitä

1. **Combat** (0 pistettä, vain yksi per alikierros)
2. **Move** (1-3 pistettä, riippuen linkistä)
3. **Search** (1 piste)
4. **Deal** (1 piste ellei korteissa tms. erikseen muuta mainita)
5. **DxM-nosto** (1 piste)
6. **PIck up items or gold** (1 piste)
7. **Drop Items or gold** (0 pistettä, alikierroksella tai milloin tahansa)
8. **Charity** (0 pistettä, alikierroksen lopussa, jos kortteja on kädessä enemmän kuin 5)

MONSTER MOVEMENT

Vaihtoehto 1: Monster movement tapahtuu jokaisen alikierroksen jälkeen kuten alkuperäisissä säännöissäkin. Tästä seuraa, että hirviö liikkuvat käytännössä koko ajan, mikä aiheuttaa kaaosta ja muuttuvia tilanteita. Jos monstereita on kentällä paljon voi tämä kuitenkin hidastaa peliä.

Vaihtoehto 2: Jokainen pelaaja liikuttaa omaa hirviötään yhden ruudun verran *haluamaansa* suuntaa jokaisen alikierroksen päätteeksi. Tästä seuraa, että hirviöiden nopeuksilla ei ole merkitystä, mutta pelaajien keskinäinen kamppailu muuttuu strategisemmaksi.

Vaihtoehto 3: Monster movement tapahtuu säännöissä kuvatulla tavalla, mutta vain suurkierroksen päättyessä. Tästä seuraa, että aikaa hirviöiden liikutteluun ei kulu niin paljon, mutta kenttäkään ei ole yhtä dynaaminen.