



MUNCHKIN™

POKONAJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • WYKWIAJ KUMPLI

EDYCJA ROZSZERZONA

EDYCJA POLSKA



ZASADY GRY:

Munchkin™ to bezczelna parodia, która pozwoli Ci rozkoszować się magią gier fabularnych bez tego durnego odgrywania postaci! Gra polega na wcielaniu się w postać nieustraszonego poszukiwacza przygód, penetrowaniu (wraz z drużyną innych bohaterów) tajemniczych podziemi, przeszukiwaniu komnat i lochów, wykańczaniu pojawiających się tam potworów, oszukiwaniu kumpli z drużyny, zbieraniu maksymalnej ilości skarbów oraz poziomów swojej postaci. Poziomy dostaje się za pokonanie potworów, sprzedawanie skarbów oraz dzięki specjalnym kartom. Wygrywa ten gracz, który zdobędzie poziom 10. jako pierwszy!

1. Zawartość Pudełka

- 220 kart do gry (w tym 165 kart z 1.edycji, 15 kart z dodatku „Wrózkowy Pyłek” oraz 40 nowych kart stworzonych na potrzeby Edycji Rozszerzonej),
- jedna kość sześciocienna (do wykonywania rzutów),
- niniejsza instrukcja.

2. Podstawowe Terminy

DRZWI i SKARBY: w grze występują dwa typy kart- Drzwi oraz Skarby, różnią się one rewersami. Talia Drzwi reprezentuje to co może przytrafić się graczom penetrującym pomieszczenia podziemi- czyli czające się Potwory, Klątwy, specjalne moce i inne tego typu karty (np. Rasy, Klasy itp.). Talia Skarbów zawiera to wszystko co gracze mogą znaleźć pokonując potwory i przeszukując oczyszczone pomieszczenia- czyli Skarby, Poziomy, specjalne bonusy i wiele innych. **RASY i KLASY:** w grze (w talii Drzwi) występują karty ras i klas (profesji), które będziesz mógł dołączyć do swojej postaci. Rasy to: Elf, Krasnolud i Niziołek (postać bez karty Rasy jest Człowiekiem!).

Klasy to: **Wojownik, Kapłan, Złodziej i Czarodziej.** Więcej Ras i Klas jest dostępnych w dodatkach do gry. (szukaj na www.munchkin.pl).

KLĄTWY: w talii Drzwi znaleźć możesz Klątwy które uprzykrzają życie bohaterów. Więcej na temat Klątw i ich zasad znajdziesz m.in. w punkcie 9.5.

POTWORY: najważniejszy (no, może poza innymi graczami) wróg każdego Munchkina. Pokonując Potwory gracz zyskuje Poziomy i karty Skarbów, co w efekcie prowadzi go do zwycięstwa. Należy do talii Drzwi. Więcej o Potworach znajdziesz m.in. w punktach 7, 7.1. oraz 9.1.

POZIOMY: odzwierciedlają siłę postaci gracza i pokazują jak blisko jest od wygrania gry. W walce Poziomy postaci porównuje się z Poziomym Potwora oraz wprowadza odpowiednie modyfikatory (bonusy) zgodnie z zasadami z punktu 7. Więcej o Poziomach znajdziesz m.in. w punktach 6, 7, i 8.

PRZEDMIOTY: to karty Skarbów, z których może korzystać Twoja postać, aby być potężniejsza i łatwiej pokonywać Potwory (i innych graczy). Więcej o przedmiotach i ich zastosowaniu m.in. w punktach 4; 5; 7.1; 8; 9.3; 9.4; oraz 10.1

3. Przygotowanie

W grze może brać udział od 3 do 6 graczy. Będziesz potrzebował 10 żetonów dla każdego gracza (nadadzą się monety, żetony pokerowe lub cokolwiek innego, co pozwoli wam liczyć do 10). Zamiast żetonów możesz użyć kości dziesięciociennych – po jednej dla każdego gracza. Żetony lub kości k10 ułatwią Wam liczenie aktualnych poziomów Waszych postaci. W grze przydaje się też zwykła sze-

ściocienna kostka (znajdziesz ją w pudełku). Najpierw rozdziel karty na Drzwi (z wizerunkiem drzwi na koszulce) i Skarby (z wizerunkiem góry złota). Przetasuj obydwa stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi po dwie karty z każdego stosu, czyli 2 karty Drzwi i 2 Skarbów.

4. Operowanie Kartami

Trzymaj karty Drzwi i Skarbów w dwóch stosach, koszulkami do góry (czyli zakryte). Dla obydwu stosów będą potrzebne odpowiednie stosy kart odrzuconych – trzymaj je koszulkami do dołu (czyli odkryte). Jeśli karty w którymś ze stosów się skończą, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i użyj ich ponownie. Jeśli karty się skończą, a nie ma żadnych kart odrzuconych, nikt nie może dobierać kart tego rodzaju, ale gra trwa nadal!

Tvoja ręka: Karty, które trzymasz w ręce nie biorą udziału w grze. Nie pomagają ci, ani nie można ci ich zabrać – chyba, że polecenie wyraźnie mówi, że działa na twoją rękę. Na koniec tury nie możesz mieć na ręku więcej niż 5 kart (6, jeśli jesteś Krasnoludem).

Niesione przedmioty: Skarby możesz zagrywać z ręki na stół, stają się wtedy niesionymi przez ciebie przedmiotami (patrz: „Przedmioty”). Takie przedmioty uznaje się od teraz za będące „w grze”.

Kiedy można zagrywać karty: Karty można zagrywać w określonych momentach, w zależności od rodzaju karty (patrz: 9. Kiedy zagrywać karty). Karty w grze nie mogą wrócić na twoją rękę – musisz je odrzucić lub sprzedać, jeśli chcesz się ich pozbyć.

5. Tworzenie Postaci

Zaczynasz grę jako Człowiek pierwszego poziomu bez klasy (lol). Spójrz na cztery karty, z którymi rozpoczynasz grę. Jeśli są wśród nich jakieś Rasy albo Klasy to możesz, jeśli chcesz, zagrać po jednej teraz – połóż je na stole przed sobą. Jeśli masz na ręku jakieś przedmioty możesz je również zagrać przed siebie na stół. Jeśli masz jakieś wątpliwości czy warto zagrać kartę teraz, czytaj dalej albo po prostu idź na całość i zagraj wszystko, co się da.

6. Rozpoczęcie i Zakończenie gry

By określić kto idzie pierwszy rzuć kostką, pokłóć się o wynik rzutu, o znaczenie całego tego zdania i o to, czy fakt, że zdanie się brakuje tu słowa znaczenie. Gra toczy się w kolejkach składających się z faz (patrz: „Fazy kolejki”). Gdy gracz skończy swoją kolejkę, rozpoczyna się kolejka gracza po jego lewej i tak dalej. Pierwszy gracz, który osiągnie Poziom 10 wygrywa – ale 10 Poziom można zdobyć tylko zabijając Potwora lub przez Boską Interwencję. Jeśli kilku graczy zdobędzie Poziom 10 jednocześnie, wygrywają razem.

7. Fazy Kolejki

(Faza 1) OTWÓRZ DRZWI: Dobierz jedną kartę ze stosu Drzwi i połóż ją koszulką do dołu (odkrytą) na stole. Jeśli jest to Potwór, musisz z nim walczyć (patrz: „7.1. Walka”). Rozwiąż walkę do końca zanim przejdziesz do dalszych faz. Jeśli spotkałeś i zabiłeś Potwora, zdobywasz 1 Poziomy (lub, w przypadku potężniejszych przeciwników, 2 Poziomy – będzie to zaznaczone na karcie Potwora). Jeśli wyciągnięta karta to Klątwa, to zastosuj się natychmiast do opisanego na niej polecenia, a następnie odrzuć ją. Jeśli wyciągnąłeś dowolną inną kartę, to możesz wziąć ją na rękę, lub natychmiast zagrać.

(Faza 2) SZUKAJ GUZA: Jeśli w poprzedniej fazie nie spotkałeś Potwora, to teraz możesz zagrać Potwora z ręki (jeśli jakiegogoś masz, oczywiście) i walczyć z nim na normalnych zasadach (patrz: „Walka”). Nie zagrywać Potwora, którego wiesz, że nie uda ci się zabić, chyba że liczysz na pomoc pozostałych graczy lub masz inny niezwykle chytry plan.



(Faza 3) ZGRANIJ ŁUP: Jeśli spotkałeś i zabiłeś Potwora, dobierz tyle Skarbów, ile wskazane jest na jego karcie. Skarby dobierasz koszulką do góry (zakryte), jeśli zabiłeś Potwora sam, a koszulką do dołu (odkryte), jeśli ktoś ci pomagał. Jeśli spotkałeś Potwora, lecz Uciekłeś, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli nie spotkałeś Potwora, lub spotkałeś przyjaznego Potwora, z którym nie walczyłeś, to przeszukujesz komnatę – dobierz, koszulką do góry, jedną kartę ze stosu Drzwi i weź ją na rękę.

(Faza 4) OKAŻ MIŁOSIERDZIE: Jeśli masz na rękę za dużo kart (więcej niż 6 dla Krasnoludów, więcej niż 5 dla pozostałych Ras), to musisz oddać nadmiar żyjącemu graczowi o najniższym Poziomiu. Jeśli jest remis, podziel karty tak równo jak to możliwe (ale sam decydujesz kto dostaje większą połowę). Jeśli to ty masz najniższy Poziom (lub jesteś jednym z graczy o najniższym Poziomiu), to po prostu odrzuć nadwyżkę. Teraz zaczyna się tura gracza po twojej lewej stronie.

7.1. Walka

Kiedy walczysz z Potworem porównaj swój Poziom z Poziomem Potwora, określonym na górze jego karty. Jeśli twój Poziom, wraz z wszystkimi Bonusami z używanych przez ciebie przedmiotów, jest wyższy niż Poziom Potwora, zabijasz go. Niektóre Potwory mają specjalne zdolności, które wpływają na walkę (np. Bonus przeciwko konkretnej Rasie czy Klasie) – pamiętaj, żeby wziąć je pod uwagę. Oprócz niesionych przedmiotów możesz również używać w walce kart jednorazowych, zagrywanych z ręki – są to przedmioty oznaczone napisem „Jednorazowego użytku” lub karty dające ci Poziom. W trakcie walki nie można kraść ani handlować.

Jeśli do walki dołączają dodatkowi przeciwnicy (np. Zbłąkany Potwór lub Kumpel), musisz pokonać sumę ich Poziomów. Walczysz z wszystkimi Potworami na raz, lub Uciekasz przed nimi wszystkimi – nie możesz zdecydować się na walkę z jednym a drugim próbować Uciec. Pewne karty mogą pozwolić ci odrzucić jednego Potwora z walki – z pozostałym(i) walczysz wówczas normalnie. Jeśli odrzucisz jednego Potwora przy pomocy takiej karty, a pozostałym Potworem Uciekniesz, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli zabijesz Potwora to natychmiast dostajesz Poziom (lub dwa, w przypadku niektórych bardzo groźnych Potworów). Jeśli zabiłeś kilka Potworów, dostajesz Poziomy za każdego z nich! Jeśli pokonałeś Potwora, ale go nie zabiłeś to nie zdobywasz Poziomu. Po pokonaniu Potwora odrzuć jego kartę i zabierz Skarb (patrz 7.5.) – tym samym wykonałeś fazy 1, 2 i 3, możesz więc spokojnie przejść do fazy 4 kolejki. Uważaj jednak: ktoś może zagrać podłą kartę, lub użyć jakiejś specjalnej zdolności nawet jeśli byłby już pewien swojego zwycięstwa. Kiedy ogłaszasz, że pokonałeś Potwora musisz odczekać wystarczająco długo, by dać innym graczom czas na reakcję (2,66 sekundy to wystarczająco długo). Dopiero potem zabijasz Potwora, zyskujesz Poziom i zabierasz Skarb – inni gracze oczywiście będą nadal skarżyć się i kłócić. Jeśli nie możesz pokonać Potwora masz dwa wyjścia: prosić o pomoc lub próbować Uciec.

Jeśli do walki dołączają dodatkowi przeciwnicy (np. Zbłąkany Potwór lub Kumpel), musisz pokonać sumę ich Poziomów. Walczysz z wszystkimi Potworami na raz, lub Uciekasz przed nimi wszystkimi – nie możesz zdecydować się na walkę z jednym a drugim próbować Uciec. Pewne karty mogą pozwolić ci odrzucić jednego Potwora z walki – z pozostałym(i) walczysz wówczas normalnie. Jeśli odrzucisz jednego Potwora przy pomocy takiej karty, a pozostałym Potworem Uciekniesz, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli zabijesz Potwora to natychmiast dostajesz Poziom (lub dwa, w przypadku niektórych bardzo groźnych Potworów). Jeśli zabiłeś kilka Potworów, dostajesz Poziomy za każdego z nich! Jeśli pokonałeś Potwora, ale go nie zabiłeś to nie zdobywasz Poziomu. Po pokonaniu Potwora odrzuć jego kartę i zabierz Skarb (patrz 7.5.) – tym samym wykonałeś fazy 1, 2 i 3, możesz więc spokojnie przejść do fazy 4 kolejki. Uważaj jednak: ktoś może zagrać podłą kartę, lub użyć jakiejś specjalnej zdolności nawet jeśli byłby już pewien swojego zwycięstwa. Kiedy ogłaszasz, że pokonałeś Potwora musisz odczekać wystarczająco długo, by dać innym graczom czas na reakcję (2,66 sekundy to wystarczająco długo). Dopiero potem zabijasz Potwora, zyskujesz Poziom i zabierasz Skarb – inni gracze oczywiście będą nadal skarżyć się i kłócić. Jeśli nie możesz pokonać Potwora masz dwa wyjścia: prosić o pomoc lub próbować Uciec.

7.2. Pomoc

Możesz poprosić dowolnego gracza o pomoc w walce. Jeśli odmówi, możesz poprosić innego gracza, i tak dalej, aż wszyscy ci oleją albo ktoś jednak zdecyduje się pomóc. Tylko jeden gracz na raz może ci pomagać w walce. Możesz próbować przekupić innych graczy by ci pomogli. Prawdopodobnie nawet będziesz musiał – chyba, że ktoś jest Elfem. Możesz zaferować każdy (a nawet wszystkie) ze swoich niesionych przedmiotów, lub dowolną ilość ze Skarbów Potwora. Jeśli zgodzicie się na podział Skarbów potwora, ustalcie kto wybiera pierwszy. Kiedy ktoś ci pomaga w walce, dodajesz jego Poziom i wszystkie jego Bonusy do swoich. Specjalne zdolności Potworów działają również przeciwko graczowi, który ci pomaga i vice versa. Na przykład, jeśli pomaga ci Wojownik wystarczy wam remis, żeby pokonać Potwora, oraz może on skorzystać ze swojego Szału bojowego, żeby odrzucić karty i dostać Bonus do walki. Podobnie, gdy walczysz z Prawie jak Wampirem, pomagający ci Kapłan może odpędzić go automatycznie. Jednak gdy Elf pomaga ci przeciwko Slinią-

cemu się Śluzowi, to Poziom Potwora zwiększa się o 4 (chyba że sam jesteś Elfem i Poziom Śluzu został już zwiększony). Jeśli suma sum Poziomów i Bonusów twoich i twojego pomocnika jest większa od Poziomu Potwora, to zostaje on zabity. Odrzuć jego kartę i weź jego Skarb (patrz 7.5.). Ty zdobywasz Poziomy za zabitego Potwora, twój pomocnik nie... chyba, że jest Elfem, wtedy zdobywa jeden Poziom za każdego zabitego potwora. Jeśli nikt nie chce ci pomóc lub jeśli ktoś próbował ci pomóc, lecz przegraliście (zwykle dzięki kolektywnemu wysiłkowi pozostałych graczy) – musisz Uciekać (twój niezbyt pomocny pomocnik również).

7.3. Ucieczka

Jeśli próbujesz Uciekać, nie zdobywasz żadnych Poziomów ani Skarbów. Nie przeszukujesz również komnaty (czyli nie dobierasz Drzwi koszulką do góry w fazie 3). No i nie zawsze udaje się zwinąć... Rzuć kostką sześciocionną. Ucieczka udaje się przy wyniku 5 lub więcej. Elfy otrzymują modyfikator +1 do rzutu kostką, podczas gdy Niziołki otrzymują modyfikator -1. Niektóre magiczne przedmioty zwiększają szansę powodzenia Ucieczki, podczas gdy specjalne zdolności niektórych Potworów zmniejszają twoje szanse. Jeśli uda ci się Uciec, odrzuć Potwora. Nie zdobywasz jego Skarbu. Zwykle nie dzieje się nic złego, ale na wszelki wypadek przeczytaj kartę – niektóre Potwory potrafią dokuczyć nawet, jeśli im Uciekłeś! Jeśli nie uda ci się Uciec, Potwór cię łapie i następuje Marny Koniec, opisany na jego karcie. Efekty bywają różne, od konieczności odrzucenia przedmiotu, przez utratę Poziomów, aż do Śmierci (patrz 7.4.). Jeśli dwóch graczy walczyło razem przeciw Potworowi, lecz przegrali to obydwaj muszą Uciekać. Rzucają kostkami osobno. Potwór łapie tylko tych, którym nie udał się rzut na Ucieczkę. Jeśli Uciekasz przed kilkoma Potworami, rzuć osobno na Ucieczkę dla każdego z nich, w wybranej przez siebie kolejności, i zastosuj Marny Koniec każdego, który cię złapie.

7.4. Śmierć

Kiedy umierasz tracisz cały swój stan posiadania. Zatrzymujesz tylko Rasy, Klasy i Poziomy – żeby twoja nowa postać wyglądała dokładnie tak samo, jak poprzednia. Twoi kumple mogą ograbić twoje zwłoki z wszelkiego dobytku. **Ograbianie zwłok:** Położ kartę z ręki koszulkami do dołu obok tych, które miałeś w grze. Zaczynając od gracza o najwyższym Poziomiu (remisy rozstrzygnij rzutem kością) każdy wybiera i zatrzymuje jedną kartę. Jeśli skończy ci się karta, to zostali gracze muszą obejść się smakiem. Jeśli jakieś karty ci zostaną, to je odrzuć. Twoja nowa postać pojawia się w grze natychmiast i od następnej kolejki może pomagać innym w walce – ale na razie nie ma żadnych kart. Swoją następną kolejkę rozpocznij od dobrania dwóch kart z każdego stosu, koszulkami do góry, i zagrania dowolnych Ras, Klas i przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).

7.5. Skarb

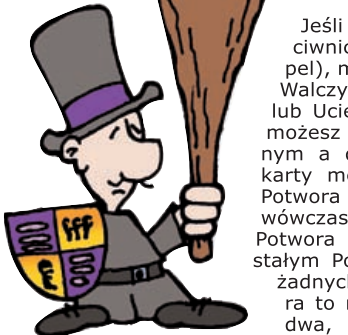
Kiedy pokonasz Potwora, zabijając go lub eliminując przy pomocy odpowiedniej karty, zdobywasz strzeżony przez niego Skarb. Każdy Potwór ma podaną na karcie ilość Skarbów. Dobierz wskazaną ilość Skarbów w fazie 3. Jeśli walczyłeś sam, karty ciągniesz koszulkami do góry. Jeśli ktoś ci pomagał, ciągniesz koszulkami do dołu, żeby wszyscy widzieli, co dostałeś. Możesz od razu zagrać dobrane karty.

8. Statystki Postaci

Na każdą postać składa się broń, zbroja, magiczne przedmioty i trzy atrybuty: Poziom, Rasa i Klasa. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem 8 poziomowym Elfem Czarodziejem z Butami Tyłko – kopania, Szpiczastym Kapeluszem Mocy i Dwoma Nagimi Mieczami”. Na początku gry pleć twojej postaci jest taka sama jak twoja.

Poziom: Określa jaki jesteś pakerny. (Potwory też mają Poziomy.)

Swoją aktualny Poziom zaznaczasz umieszczając przed sobą żetony lub obracając kość dziesięciościenną tak by wskazywała odpowiednią liczbę. Poziom może mieć wartość od 1 do



10. W trakcie trwania gry będziesz zdobywał i tracił Poziomy. Zdobyczasz Poziom, jeśli zabijesz Potwora, lub jeśli tak mówi zagrana karta. Możesz również sprzedawać przedmioty, żeby kupić Poziom (patrz: „Przedmioty”). Tracisz Poziom, jeśli tak mówi zagrana karta. Twój Poziom nigdy nie może spaść poniżej 1. Mimo to w trakcie walki suma twojego Poziomu wraz z wszystkimi modyfikatorami może być ujemna. **Rasa:** Postaci graczy mogą być Ludźmi, Elfami, Krasnoludami lub Niziołkami. Jeśli nie masz przed sobą karty Rasy, jesteś Człowiekiem. Ludzie nie mają żadnych specjalnych zdolności. Każda inna Rasa ma specjalne zdolności, opisane na jej karcie. Te specjalne zdolności zaczynają działać jak tylko zagrasz kartę Rasy, a przestają działać jak tylko ją odrzucisz. Możesz odrzucić kartę Rasy w dowolnej chwili, nawet podczas walki („Nie chcę być już Elfem!”) Po odrzuceniu karty Rasy stajesz się znów Człowiekiem. Nie możesz mieć na raz więcej niż jednej Rasy, chyba że zagrasz Mieszkańca.

Klasa: Postaci mogą być Wojownikami, Czarodziejami, Złodziejami lub Kapłanami. Jeśli nie masz karty Klasy, to nie masz klasy. (Tak, ten dowcip już tu był...) Każda Klasa ma specjalne zdolności, opisane na karcie. Te specjalne zdolności zaczynają działać jak tylko zagrasz kartę Klasy, a przestają działać jak tylko ją odrzucisz. Używanie większości specjalnych zdolności wymaga odrzucenia kart. Aby użyć zdolności możesz odrzucić dowolną swoją kartę, z ręki lub ze stołu. Jednak jeśli nie masz kart na ręce to nie możesz „odrzucić całej ręki”. Na karcie Klasy napisane jest kiedy można używać poszczególnych specjalnych zdolności. Warto tu może tylko zauważyć, że Złodziej nie może kraść przedmiotów w walce, a walka trwa od momentu wyciągnięcia karty Potwora. Możesz odrzucić kartę Klasy w dowolnej chwili, nawet podczas walki („Nie chcę być już Czarodziejem!”). Po odrzuceniu karty Klasy stajesz się bezklasowcem (kawału o braku klasy tym razem nie będzie). Nie możesz mieć na raz więcej niż jednej Klasy, chyba, że zagrasz Super Munchkina.

Przedmioty: Każdy przedmiot ma nazwę, magiczny efekt, rozmiar i wartość w sztukach złota. Karta przedmiotu nie działa, póki trzymasz ją na ręce. Dopiero kiedy ją zagrasz, staje się „niesionym przedmiotem”, którego możesz używać. Możesz nieść dowolną liczbę małych przedmiotów, ale tylko jedną Dużą Rzecz. Każdy przedmiot, który nie jest opisany jako Duża Rzecz jest mały. Krasnoludy są wyjątkiem – ich specjalna zdolność pozwala im nieść dowolną ilość Dużych Rzeczy. Jeśli przestaniesz być Krasnoludem musisz natychmiast pozbyć się wszystkich Dużych Rzeczy, poza jedną. W swojej kolejce możesz je sprzedawać, w innym przypadku oddaj je graczowi, który może je unieść i ma najniższy Poziom. Każdy może nieść przedmiot, ale pewne przedmioty mogą być używane tylko przez niektóre postacie, np. Maczugi Ostrości może używać tylko Kapłan. Jej Bonus liczy się tylko dla kogoś, kto w danym momencie jest Kapłanem. Możesz używać jednocześnie tylko jednego Helmu, jednej Zbroi, jednej pary Butów i dwóch Broni jednoręcznych (lub jednej Dwuręcznej), chyba że masz kartę, która pozwala ci oszkuwać, lub inni gracze nie zauważą, że to robisz... Jeśli masz np. dwa Helmy możesz użyć tylko jednego z nich w walce. Aby zaznaczyć, których przedmiotów aktualnie nie używasz, obróć ich karty w bok. W trakcie walki lub Ucieczki nie możesz zmieniać używanych przedmiotów.

Sprzedawanie przedmiotów: W swojej kolejce możesz odrzucić przedmioty o łącznej wartości 1000 sztuk złota by dostać 1 Poziom. Nie dostaniesz reszty, jeśli odrzucisz więcej. Jednak jeśli uda ci się odrzucić od razu 2000 sztuk złota, to otrzymasz 2 Poziomy, itd. Możesz sprzedawać przedmioty z ręki jak i ze stołu. Niziołki mają specjalną zdolność, pozwalającą im dokonywać korzystniejszych wymian. Nie możesz sprzedawać, wymieniać ani kraść przedmiotów w trakcie walki. Kiedy już odkryjesz kartę Potwora musisz skończyć walkę z tym, co masz.

9. Kiedy Zagrywać Karty

Polecenia na kartach zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami.

9.1. Potwory

Wyciągnięte koszulką do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi natychmiast atakują gracza, który je wylosował. Walka rozpoczyna się natychmiast. Zdobycie w inny sposób, mogą być zagrane z ręki w fazie Szukania guza, lub na innego gracza przy pomocy karty Zbłąkany Potwór. Na potrzeby rozstrzygnięcia zasad każda karta Potwora reprezentuje jednego Potwora, nawet jeśli jej nazwa brzmi 3872 Orki.

9.2. Wzmocnienia Potworów

Kolosalny, Przedwieczny, Rozwścieczony i Uczony podnoszą Poziom Potwora, podczas gdy Młody go obniża. Zbłąkany Potwór i Kumpel dodają kolejnego przeciwnika do walki. Można je zagrać w trakcie dowolnej walki. Wszystkie modyfikatory zmieniające Poziom Potwora dodaje się do siebie, a wszystko, co działa na pierwotnego Potwora działa również na jego Kumpla... Jeśli więc zostały zagrane, nie ważne w jakiej kolejności, Przedwieczny, Rozwścieczony i Kumpel – to walczysz z Przedwiecznym Rozwścieczonym Potworem i jego Przedwiecznym Rozwścieczonym Kumplem. Jeśli jednak w walce uczestniczą dwa różne Potwory (dzięki karcie Zbłąkany Potwór), to zagrywając wzmocnienie należy wybrać, do którego Potwora będzie się ono odnosiło.



9.3. Zagrywanie Skarbów

Skarb możesz zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu, lub w dowolnej chwili w swojej kolejce. Niektóre Skarby to karty „specjalne” (np. Zyskujesz 1 Poziom). Możesz zagrywać je w dowolnej chwili, chyba, że tekst na karcie mówi co innego. Po wypełnieniu polecenia, odrzuć je.

9.4. Używanie Skarbów

Wszystkich przedmiotów „jednorazowego użytku” można używać ze stołu, lub zagrywając je prosto z ręki. Pozostałe przedmioty mogą być użyte tylko, jeśli leżą na stole. W swojej kolejce możesz zagrać je na stół i użyć ich od razu. Jeśli jednak pomagasz komuś w walce, lub z innego powodu walczysz poza swoją kolejką, to nie możesz zagrywać nowych nie-jednorazowych przedmiotów na stół.

9.5. Kłątwy

Wyciągnięte koszulką do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi natychmiast stosują się do gracza, który je wylosował. Zdobycie w inny sposób mogą zostać zagrane później, w dowolnej chwili na dowolnego gracza. W absolutnie dowolnej chwili – jasne? Nie ma nic zabawniejszego niż rzucenie na kogoś Kłątwy w momencie gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda? Kłątwy muszą zostać rozwiązane natychmiast (jeśli to możliwe), a potem są odrzucane.

Wyjątkiem są karty Zmień Płeć i Przekłete Zwierciadło, które trwają do następnej walki, oraz Moherowy Beret, który trwa i trwa i trwa... Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz. Jeśli Kłątwa może zadziałać na więcej niż jeden przedmiot, ofiara wybiera który przedmiot zostanie odrzucony lub przekłęty. Jeśli Kłątwa odnosi się do czegoś, czego nie masz – zignoruj ją. Jeśli np. wyciągniesz Odrzuć Zbroję, a nie masz zbroi, to oczywiście nic się nie dzieje – odrzuć taką kartę.

9.6. Klasy i Rasy

Możesz je zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu, lub w dowolnej chwili w swojej kolejce.

9.7. Mieszaniec i Super Munchkin

Te karty pozwalają ci mieć odpowiednio dwie Rasy i dwie Klasy. Możesz zagrać Mieszkańca jeśli masz już jedną kartę Rasy w grze. Od tej chwili jesteś w połowie Człowiekiem, a w połowie przedstawicielem innej Rasy. Możesz używać specjalnych zdolności swojej Rasy, kiedy jest to dla ciebie korzystne, a ignorować je, jeśli są dla ciebie niekorzystne. Drugą kartę Rasy możesz zagrać w tym samym momencie, lub później (pod warunkiem, że nadal masz Mieszkańca). Będziesz wtedy, na przykład, pół-Elfem i pół-Krasnoludem, ze wszystkimi specjalnymi zdolnościami obydwu tych Ras. Musisz odrzucić Mieszkańca jeśli nie masz żadnej karty Rasy w grze. Możesz zagrać Super Munchkina jeśli masz już jedną kartę Klasy w grze i możesz natychmiast zagrać drugą. Musisz odrzucić Super Munchkina jeśli stracisz jedną z tych dwóch Klas.

10. Inne Ważne Sprawy

Może się zdarzyć tak, że będzie ci się opłacało zagrać Kłątwę lub Potwora na siebie, albo litościwie wyeliminować Potwora innego gracza, razem z jego Skarbem. To bardzo munchkinowe zagrania. Tak trzymaj!



10.1. Handel

Możesz wymieniać się z innymi graczami przedmiotami, ale nie żadnymi innymi kartami. Możesz wymieniać się tylko przedmiotami ze stołu – nie z ręki. Możesz wymieniać się w dowolnej chwili, za wyjątkiem walki, w której uczestniczysz. Mówiąc szczerze, nawet lepiej jest wymieniać się poza swoją kolejką. Każdy przedmiot otrzymany w wymianie musi trafić na stół; nie możesz go sprzedać aż do swojej kolejki. Możesz oczywiście oddawać przedmioty w zamian za przysługi („Oddam ci Zbroję Grillową, jeśli nie pomożesz Michałowi zabić tego Smoka!”) Jeśli bardzo chcesz, możesz pokazywać swoje karty innym graczom. Nie wiemy nawet jak mieli byśmy cię powstrzymać.

10.2. Wtrącanie się w Walkę

Możesz ingerować w walki innych graczy na kilka sposobów:

Zagraj kartę jednorazowego użytku: Jeśli masz jakąś miksturę, możesz użyć jej przeciwko Potworowi, z którym walczy twój przyjaciel. Oczywiście wypadki się zdarzają, i możesz „zupelnie przez przypadek” użyć tej samej karty przeciwko przyjacielowi... **Zagraj kartę wzmacniającą Potwora:** Te karty sprawiają, że walka staje się trudniejsza, ale zwycięstwo daje większe korzyści. Możesz je zagrywać albo w trakcie swojej walki (ostrożnie!) albo w trakcie walki kogoś innego. **Zagraj Złócenką Potwora:** Ta karta pozwoli ci dodać Potwora z ręki do dowolnej walki. Zdradź gracza biorąc udział w walce i wbij mu nóż w plecy, jeśli jesteś Złodziejem. Rzuć Kłątwe na swojego kompana, jeśli jakąś masz.

10.3. Konflikty zasad i spory

Zasady na kartach mają pierwszeństwo nad instrukcją. Wszystkie spory powinny być rozstrzygane w trakcie głośnej kłótni, w której właściciel gry ma ostatnie słowo.

11. Zasady Opcjonalne

Zasady dodatku Wróżkowy Pyłek

Poznajcie Błyskotliwie Dobrą Wróżkę. Jest potężna, urocza i słodka aż do przesady. Błyskotliwie Dobra Wróżka może posypać Cię Wróżkowym Pyłkiem.. ale tylko jeśli jesteś grzeczny! Na szczęście jeśli uda Ci się ją złapać – możesz ją zabić. Prawdopodobnie. Wtasuj kartę Błyskotliwie Dobrej Wróżki do talii Drzwi. Pozostałe karty są kartami Wróżkowego Pyłku. Mają własne specjalne koszulki, aby odróżnić je od reszty kart. Potasuj je i połóż obok jako oddzielną talię kart. Odrzucone karty Wróżkowego Pyłku nie są ponownie wpasowywane do talii. Są odrzucone z gry. Jeśli stos kart się skończy – to po prostu się kończy i tyle.

Jak dostać kartę Wróżkowego Pyłku. Błyskotliwie Dobra Wróżka nagradza Munchkina za bycie dobrym dla innych. (Rozumiemy, że może się to wydawać mało munchkinowym podejściem, ale spokojnie. Jeśli pomagasz i dostajesz coś w zamian – to naprawdę niewiele się zmienia!)

Weź jedną kartę Wróżkowego Pyłku za każdym razem kiedy:

- Pomożesz innemu graczowi w walce i wygracie. Otrzymujesz jedną kartę za całą walkę, a nie za każdego potwora.
- Anulujesz kłątwe rzuconą na innego gracza.

Karty Wróżkowego Pyłku z wartościami w Sztukach Złota są uważane za Przedmioty i mogą być sprzedane, skradzione czy odrzucone. Inne karty Wróżkowego Pyłku nie mogą być traktowane w ten sposób. Także kiedy zginiesz nie odrzucasz kart Wróżkowego Pyłku. Liczą się one do maksymalnej liczby kart jaką możesz mieć na ręce.

Zabicie Błyskotliwie Dobrej Wróżki

Błyskotliwie Dobra Wróżka jest Potworem i można ją pokonać. Jeśli ją zabijesz otrzymujesz 4 zwykłe Skarby i dwie karty Wróżkowego Pyłku (chyba, że talia jest już wyczerpana). Jeśli pokonałeś Błyskotliwie Dobrą Wróżkę, a w talii Wróżkowego Pyłku pozostały jakieś karty, to nie są one już wykorzystywane w specjalny sposób – stają się zwykłymi Skarbami. Połóż je na wierzchu stosu kart Skarbów.

A co jeśli nie uda mi się jej pokonać..

Jeśli nie jesteś w stanie pokonać Błyskotliwie Dobrej Wróżki, ona nie znika tak po prostu, o nie! Weź 10 kart z góry stosu Drzwi, dołóż do niech Błyskotliwie Dobrą Wróżkę, przetasuj i połóż z powrotem na stosie kart Drzwi. SHE'LL BE BACK!

Błyskotliwie Dobry Marny Koniec

Jeśli próba Ucieczki przed Błyskotliwie Dobrą Wróżką się nie powiedzie – zostało oczarowany do początku swojej następnej tury! Dobrem! Jeśli ktokolwiek poprosi Cię o pomoc w walce – musisz pomóc! I nie muszą Cię za to nagradzać – i NIE dostajesz kart Wróżkowego Pyłku! (Choć Elfy nadal dostają Poziom za pomoc w zabicu Potwora..).



g o



MUNCHKIN™

Autor: Steve Jackson

Ilustracje: John Kowalic

Pomoc w opracowaniu: Monica Stephens

Projekt graficzny i produkcja: Heather Oliver i Alex Fernandez

Kierownik artystyczny: Philip Reed, Will Schoonover

Druk: Monica Stephens

Kierownik ds. marketingu: Paul Chapman

Kierownik ds. sprzedaży: Ross Jepson

Testerzy: Alain Dawson, Jessie D. Foster, Steve Brinich, Susan Rati, Kat Robertson,

Moe Chapman, Paul Chapman, Al Griego, Russell Godwin.

Karty unikatowe polskie, włoskie i niemieckie: Michał Lisowski (Black Monk), Steve Jackson & Andrew Heckard (SJG), Roberto Petrillo (Raven), Birger Kramer (Pegasus). Black Monk dziękuje Raven Distribution i Pegasus Spiele za udostępnienie kilku kart narodowych oraz naszym Munchkinom za pomysły: Maciej Domagała, Krzysztof Fabjański, Kamil Marchwiany, JHG Hendriks, Basti Bargeld, Roland Berberich, Thorsten Bonsch, Andre Bruggemann, Michael Becker, Michael Kruger, Christian Ludke, Daniel Nathmann, Marius Roth, Klaus Westerhoff.

MUNCHKIN EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie i lokalizacja: Przemysław Bobrowski, Maciej Domagała, Michał Lisowski, Magdalena Rochr

Skład i opracowanie graficzne: www.50mm.com.pl – Łukasz Kempirski

Manager projektu: Michał Lisowski

Produkcja: Black Monk Games

Wyprodukowano w Polsce.

Więcej o grze na www.munchkin.pl

Munchkin, Munchkin logo oraz logo piramidy SJG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games i są używane na licencji przez Black Monk Games.

© Black Monk 2009 & 2010.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

