

MUNCHKIN®

POKONAJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • WYKIWAJ KUMPLI

INSTRUKCJA



FILM Z ZASADAMI ZNAJDZIESZ NA:
BLACKMONK.PL/MUNCHKIN



MUNCHKIN®

Munchkin to beczelna 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 liczby Skarbów oraz Poziomów swojej postaci. Poziomy dostaje się za pokonywanie Potworów, sprzedawanie Skarbów oraz dzięki specjalnym kartom. Wygrywa ten gracz, który zdobędzie Poziom 10 jako pierwszy!

1. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 165 kart do gry,
- Jedna kość sześciościenna,
- Ta instrukcja.

2. PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze może brać udział od 3 do 6 graczy. Dwóch graczy także może grać, ale zabawniej jest, gdy jest ich więcej. 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 dziesięściennych - po jednej dla każdego gracza - lub specjalnych munchkinowych liczników Poziomów. Żetony lub kości k10 ułatwią Wam liczenie aktualnych Poziomów Waszych postaci. W grze przydaje się też zwykła sześciościenna kostka (znajdziesz ją w pudełku). Najpierw rozdziel karty na Drzwi (z wizerunkiem zabitych dechami drzwi) i Skarby (z wizerunkiem stosu drogocennych „śmieci”). Przetasuj obydwa stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi osiem kart, czyli po 4 karty Drzwi i 4 karty Skarbów.

3. OPEROWANIE KARTAMI

Trzymaj karty Drzwi i Skarbów w dwóch stosach, rewersami do góry (czyli zakryte). Dla obydwu stosów będą potrzebne odpowiednie stosy kart odrzuconych - trzymaj je rewersami do dołu (czyli odkryte). Nie wolno Ci przeglądać stosów kart odrzuconych, chyba że zagrasz kartę, która Ci na to pozwoli. 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!

Twoja ręka: Karty, które trzymasz w ręce, nie biorą udziału w grze. Nie pomagają Ci, ani nie można Ci ich zabrać - chyba że treść karty przeciwnika wyraźnie mówi, że działa na Twoją rękę. Na koniec tury nie możesz mieć na ręce więcej niż 5 kart (6, jeśli jesteś Krasnoludem).

Niesione Przedmioty (karty „w grze”): Skarby możesz zagrywać z ręki na stół, stają się wtedy niesionymi przez Ciebie Przedmiotami (patrz: „Przedmioty”). Mogą to być również Klasy i Rasy. Takie karty uznaje się od teraz za będące „w grze”.

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

4. TWORZENIE POSTACI

Zaczynasz grę jako pierwszopoziomowy Człowiek bez jakiegokolwiek klasy (ha, ha). Na początku gry pleć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja. Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczynasz grę. Jeśli są wśród nich jakieś Rasy lub Klasy, to możesz, jeśli chcesz, zagrać jedną z każdego typu teraz - połóż ją na stole przed sobą. Jeśli masz na ręce 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.

5. ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE GRY

By wybrać pierwszego gracza, skontaktuj się z wyrocznią, powróć z gwiazd, rzuć kostką lub zdecyduj w jakikolwiek inny, odpowiadający graczom, sposób. 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, chyba że na jakiejś karcie jest wyraźnie napisane, że możesz wygrać dzięki niej. Jeśli kilku graczy zdobędzie Poziom 10 jednocześnie, wygrywają razem.

6. FAZY KOLEJKI

Na początku swojej tury możesz wyłożyć karty z ręki na stół, zdecydować, których Przedmiotów chcesz używać, a których nie możesz, bo są np. zastrzeżone dla innej Klasy. Możesz także wymienić się i handlować Przedmiotami z innymi graczami oraz sprzedawać Przedmioty za Poziomy. Jeśli już przygotujesz swoją postać do walki i zrobisz porządek z kartami, możesz przejść do fazy 1.

(Faza 1) Otwórz Drzwi: Dobierz jedną kartę ze stosu Drzwi i połóż ją rewersem do dołu (odkrytą) na stole. Jeśli jest to Potwór, musisz z nim walczyć (patrz: „Walka”). Rozwiąż walkę do końca, zanim przejdziesz do dalszych faz. Jeśli spotkałeś i zabiłeś Potwora, zdobywasz 1 Poziom (lub, w przypadku potężniejszych przeciwników, 2 Poziomy - będzie to zaznaczone na karcie Potwora). Zyskujesz także właściwą liczbę Skarbów - to także jest zaznaczone na karcie Potwora. Skarby dobierasz rewersem do góry (zakryte), jeśli zabiłeś Potwora sam, a rewersem do dołu (odkryte), jeśli ktoś Ci pomagał. Jeśli spotkałeś Potwora, lecz Uciekłeś, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli wyciągnęta karta to Kłątwa, 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.



WPŁYW ZASAD NA KARTACH NA ZASADY Z INSTRUKCJI

Ta instrukcja zawiera ogólne zasady gry. Karty mogą dodawać specjalne, dodatkowe zasady, więc w zdecydowanej większości przypadków, jeśli instrukcja nie zgadza się z kartą, należy użyć zasady z karty. Zasady na kartach mają pierwszeństwo nad instrukcją. Jednak zignoruj efekt, jaki karta może dawać, jeśli jest on w konflikcie z jedną z poniższych zasad. Chyba że na karcie jest wyraźnie napisane, że jest ona wyjątkiem i te zasady jej nie dotyczą.

1. Nic nie może zmniejszyć Poziomu postaci poniżej Poziomu 1, jednak efekty kart mogą zredukować siłę bojową postaci lub Potwora w walce poniżej 1.
2. Awansujesz o Poziom po walce, tylko jeśli zabiłeś Potwora.
3. Nie możesz zgarniać nagrody za pokonanie Potwora (tzn. Skarbów i Poziomów) w czasie trwania walki. Musisz zakończyć walkę, zanim zbierzesz łup.
4. Musisz zabić Potwora, żeby zdobyć Poziom 10, nie możesz kupić zwycięskiego Poziomu ani zdobyć go dzięki kartom typu „Zyskujesz 1 Poziom” itp.

Wszystkie spory powinny być rozstrzygane w trakcie głośnej kłótni, w której właściciel gry ma ostatnie słowo. Możesz także poszukać odpowiedzi na nurtujące Cię pytania i wątpliwości na stronach: blackmonk.pl, munchkin.sjgames.com lub na profilu na Facebooku: [fb.com/BlackMonkGames](https://www.facebook.com/BlackMonkGames) oraz na grupie [fb.com/groups/zagrajmywmunchkina](https://www.facebook.com/groups/zagrajmywmunchkina). Na stronie znajdziesz także najnowszą wersję zasad oraz dział z najczęściej zadawanymi pytaniami. Ale zabawniej jest się pokłócić.

(Faza 2) Szukaj Guza: Jeśli w poprzedniej fazie NIE spotkałeś Potwora, to teraz możesz zagrać Potwora z ręki (jeśli jakiegoś masz, oczywiście) i walczyć z nim na normalnych zasadach (patrz: „Walka”). Nie zagrywaj Potwora, jeżeli wiesz, że go nie zabijesz, chyba że liczysz na pomoc pozostałych graczy lub masz inny niezwykle chytry plan.



KIEDY MOŻESZ WYKONYWAĆ AKCJE

W dowolnym momencie możesz:

- ☛ Odrzucić Klasę lub Rasę.
- ☛ Zagrać kartę Zyskujesz 1 Poziom albo Przydupasa.
- ☛ Zagrać Kłatwę.

W dowolnym momencie... o ile nie uczestniczysz w walce, możesz:

- ☛ Wymienić się Przedmiotami z innym graczem (on też nie może właśnie walczyć).
- ☛ Zamienić używane właśnie Przedmioty na inne.
- ☛ Zagrać kartę, którą właśnie otrzymałeś (niektóre karty można zagrać także w trakcie walki, patrz wyżej).

W trakcie swojej tury:

- ☛ Zagrać nową Klasę albo Rasę (w dowolnym momencie).
- ☛ Sprzedać Przedmioty, by zyskać 1 Poziom (nie w trakcie walki).
- ☛ Zagrać Przedmiot (większość Przedmiotów nie może być zagrywana w trakcie walki, ale niektóre Przedmioty jednorazowego użytku mogą (patrz: „Przedmioty jednorazowego użytku”).

(Faza 3) Przeszukaj Pokój: Jeśli nie spotkałeś Potwora oraz nie Szukałeś Guza, to masz prawo przeszukać komnatę - dobierz jedną zakrytą kartę ze stosu Drzwi i weź ją na rękę. Jeśli spotkałeś Potwora, ale musiałeś uciekać, to nie możesz Przeszukać Pokoju.

(Faza 4) Okaż Miłosierdzie: Jeśli na końcu swojej tury masz na ręce za dużo kart (więcej niż 5), to lepiej natychmiast zagraj te, które możesz. Inaczej musisz oddać nadmiar żyjącemu graczowi na najniższym Poziomie. Jeśli jest remis, podziel karty tak równo, jak to możliwe (ale sam decydujesz, kto dostaje większą część). Jeśli to Ty masz najniższy Poziom (lub jesteś jednym z graczy na najniższym Poziomie), to po prostu odrzuć nadwyżkę. Teraz zaczyna się tura gracza po Twojej lewej stronie.

7. WALKA

Walka rozpoczyna się natychmiast, gdy dobierzesz Potwora z talii w fazie Otwierania Drzwi albo gdy zagrasz go z ręki w fazie Szukania Guza. Żeby rozstrzygnąć walkę, porównaj swoją siłę bojową (Poziom+bonusy) z siłą bojową (Poziom+bonusy) Potwora. Poziom Potwora podany jest na górze jego karty. Jeśli Twoja siła bojowa (Poziom, wraz ze wszystkimi pozytywnymi i negatywnymi bonusami z używanych przez Ciebie Przedmiotów, zdolności klasowych oraz innych kart) jest wyższa niż siła bojowa Potwora (Poziom wraz z jego bonusami i innymi modyfikatorami), zabijasz go. Jeśli jest remis lub Potwór ma wyższą siłę w bojową, przegrywasz i musisz Uciekać albo spotka Cię Marny Koniec! Jeśli zabiłeś Potwora, to zgarniasz tyle Skarbów i Poziomów, ile jest wskazane na jego karcie (jeżeli ma karcie nie ma określonej liczby Poziomów, to pokonanie takiego Potwora daje 1 Poziom).

Czasami na karcie Potwora będzie napisane, że można go pokonać bez walki. To nadal liczy się jak „zwycięstwo”, ale nie zdobywa się za nie Poziomów. Nie zdobywa się też Skarbów, chyba że karta wyraźnie mówi inaczej.

Niektóre Potwory mają specjalne zdolności, które wpływają na walkę (np. bonus przeciwko konkretnej 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 „jedorazowego użytku” lub karty dające Ci Poziom. Karty, których możesz używać w walce, są odpowiednio opisane (np. „Użyj w trakcie dowolnej walki”, „Użyj w dowolnym momencie”). Możesz także używać jednorazowych Przedmiotów, które masz na stole. Odrzuć je po walce, bez względu na to, czy wygrałeś, czy nie.

Pamiętaj, że zarówno na Twoją postać, jak i na Potwora można zagrywać różne karty modyfikujące waszą siłę bojową, dające pozytywne i negatywne modyfikatory. Inni gracze także mogą wpływać na waszą siłę w walce, zagrywając różne karty. Szczegółowe modyfikatory i zasady będą opisane na tych kartach. Niektóre karty Drzwi także mogą być zagrywane w walce, np. Wzmocnienia Potworów.

W trakcie walki nie można kraść ani handlować. Nie możesz także sprzedawać Przedmiotów, doposażać swojej postaci Przedmiotami z ręki (z wyjątkiem zastosowania kart „jedorazowego użytku”) oraz odrzucać Przedmiotów. Jeśli pojawił się już Potwór, to musisz z nim walczyć z takim ekwipunkiem, jaki masz w grze, plus dowolną liczbą Przedmiotów jednorazowego użytku. Uważaj jednak - ktoś może zagrać podłą kartę lub użyć jakiejś specjalnej zdolności, nawet jeśli byłeś 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.

Walka z wieloma Potworami: Jeśli do walki dołączą dodatkowi przeciwnicy (np. przez kartę **Zbłąkany Potwór**), musisz pokonać sumę ich siły bojowej (Poziomów wraz z bonusami). Wszelkie specjalne zdolności (np. zmuszające Cię do walki tylko przy użyciu swoich Poziomów), odnoszą się do całej walki. Walczysz ze wszystkimi Potworami naraz lub Uciekasz

WTRĄCANIE SIĘ W WALKĘ

Możesz ingerować w walki innych graczy na kilka sposobów:

Zagraj kartę jednorazowego użytku:

Jeśli masz jakiś Przedmiot z takim opisem, możesz użyć go przeciwko Potworowi, z którym walczy Twój przyjaciel.

Oczywiście wypadki się zdarzają i możesz „zupełnie przez przypadek” użyć tej samej karty przeciwko przyjacielowi...

Zagraj kartę wzmacniającą Potwora:

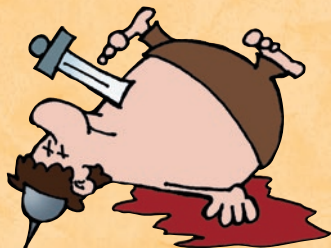
Te karty sprawiają, że walka staje się trudniejsza, ale zwycięstwo daje większe korzyści. Możesz je zagrywać albo w trakcie swojej walki (ostrożnie!), albo w trakcie walki kogoś innego.

Zagraj Zbłąkanego Potwora:

Ta karta pozwoli Ci dodać Potwora z ręki do dowolnej walki.

Rzuć Kłutwę na swojego kompana, jeśli jakas masz albo **Wbij Mu Nóż w Plecy**, jeśli jesteś Złodziejem.

przed nimi wszystkimi - nie możesz zdecydować się na walkę z jednym, a drugiemu 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 Potworom 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!



Pomoc: Jeśli wiesz, że nie uda Ci się pokonać Potwora w pojedynkę, możesz poprosić dowolnego gracza o pomoc w walce. Jeśli odmówi, możesz poprosić innego gracza i tak dalej, aż wszyscy Cię oleją albo ktoś jednak zdecyduje się pomóc. Tylko jeden gracz naraz może Ci pomagać w walce.

Możesz próbować przekupić innych graczy, by Ci pomogli. Prawdopodobnie nawet będziesz musiał. Możesz zaoferować każdy (a nawet wszystkie) ze swoich niesionych Przedmiotów (w grze) lub dowolną liczbę ze Skarbów Potwora. Jeśli zgodzicie się na podział Skarbów Potwora, ustalcie, kto wybiera pierwszy. Kiedy ktoś Ci pomaga w walce, dodajesz jego siłę bojową do swojej.

Specjalne zdolności Potworów działają również przeciwko graczowi, który Ci pomaga i vice versa. Na przykład, jeśli pomaga Ci Wojownik, wygracie, jeśli suma Waszej siły bojowej (Waszych Poziomów i bonusów) jest większa lub równa sumie, jaką mają Potwory - Wojownik wygrywa remis także gdy komuś pomaga. Może też odrzucać karty, aby zwiększyć swoją siłę bojową (ale raz na walkę, nie raz na każdego Potwora).

Jeśli walczysz z **Prawie Jak Wampirem**, a pomaga Ci Kapłan, to może on przegonić go automatycznie. A jeśli stawiasz czoła **Śliniącemu Się Śluzowi** i pomaga Ci Elf, siła Potwora w walce wzrasta o 4 (jeżeli Ty też jesteś Elfem, to Potwór nie dostaje bonusów dwa razy).

Jeśli suma siły bojowej (Poziomów i bonusów) Twoich i Twojego pomocnika jest większa od siły bojowej Potwora, to zostaje on zabity. Odrzuć jego kartę i weź jego Skarb. Ty zdobywasz Poziomy za zabitego Potwora, Twój pomocnik nie.

Ucieczka i Marny Koniec: 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).

Jeśli próbujesz Uciekać, nie zdobywasz żadnych Poziomów ani Skarbów. Nie przeszukujesz również pomieszczenia (czyli nie dobierasz Drzwi rewersem do góry w fazie 3). No i nie zawsze udaje się zwać...



PRZYKŁAD WALKI

Arek jest 4-Poziomowym Wojownikiem z **Piłą Łańcuchową Krwawego Rozczłonkowania** (która daje mu +3 do siły bojowej w walce).

Otwiera drzwi i odkrywa **Forumowego Trolla**, Potwora na 10 Poziomie. Arek ma siłę 7 (4 Poziomy + bonus z Piły), Troll 10, więc Arek przegrywa...

Na razie.

Arek postanawia zagrać **Magiczny Pociąg**, który daje mu dodatkowo +5 w tej walce. Teraz jego siła bojowa to 12, co przewyższa 10 Trolla.

Arek: Trollu, zdychaj!

Zuza: Nie tak szybko. Troll staje się **Rozwścieczony**.

Zuza zagrywa kartę **Rozwścieczony**, która daje Potworowi bonus +5. Teraz Arek przegrywa 15 do 12.

Arek: Niech to diabli!

Zuza: Potrzebujesz pomocy? (Zuza gra 2-Poziomowy Elfem w **Butach Tyłko-Kopania**, więc jej siła bojowa to 4. W połączeniu z arkową 12, powinni mieć 16, czyli w sam raz, aby pobić 15 Trolla).

Arek: Pozwolic Ci na pomoc i zyskanie Poziomu? Nie ma mowy! Wpadam w Szal Bojowy. Arek używa specjalnej zdolności Wojownika i odrzuca trzy karty: Złodzieja i **Zbłąkanego Potwora** z ręki oraz **Elfickoje Igristoje** z używanych Przedmiotów. Każda tak odrzucona karta daje mu dodatkowo +1.

Zuza: Tylko nie Elfickoje Igristoje! Nie...

Arek: To dało mi +3, więc mamy remis, 15 do 15. Ale ponieważ jestem Wojownikiem, to wygrywam remis. Więc zabijam Trolla, chyba że ktoś jeszcze chce ze mną zadrzeć. Ochotnicy?

Drużyna siedzi cicho, więc Arek awansuje o Poziom i zgarnia skarby Trolla - trzy z karty Forumowego Trolla i jedną dodatkową, ponieważ był Rozwścieczony.

Gra toczy się dalej...

Rzucić kostką sześciocienną. Ucieczka udaje się przy wyniku 5 lub więcej. Niektóre 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 Przedmiotów, przez utratę Poziomów, aż do Śmierci.

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, rzucić osobno na Ucieczkę dla każdego z nich, w wybranej przez siebie kolejności, i zastosuj Marny Koniec każdego, który Cię złapie. Po walce i rozstrzygnięciu Ucieczki, odrzuć Potwory.

Śmierć: Kiedy umierasz, tracisz cały swój stan posiadania, a Potwory dają Ci już spokój. Zatrzymujesz tylko swoje Rasy, Klasy, Poziomy oraz Kłątwy (jeśli nadal działają) - żeby Twoja nowa postać wyglądała dokładnie tak samo jak poprzednia. Zatrzymujesz również karty **Mieszaniec** i/lub **Super Munchkin**, jeśli takie posiadasz. Twoi kumple mogą ograbić Twoje zwłoki z wszelkiego dobytku.

Ograbianie zwłok: Połóż karty z ręki rewersami do dołu (odkryte) obok tych, które miałeś w grze. Zaczynając od gracza na najwyższym Poziomie (remisy rozstrzygnij rzutem kością), każdy wybiera i zatrzymuje jedną kartę. Jeśli skończą Ci się karty, pozostali gracze muszą obejść się smakiem. Jeśli jakieś karty Ci zostaną, odrzuć je.

Martwe postaci nie mogą otrzymywać żadnych kart, nawet w ramach Miłosierdzia, ani awansować o Poziom.

Twoja nowa postać pojawia się w grze na samym początku kolejki następnego gracza i może od razu pomagać innym w walce - ale na razie nie ma żadnych kart. Swoją następną kolejkę rozpocznij od dobrania czterech kart z każdego stosu, rewersami do góry i zagrania dowolnej Klasy, Rasy i Przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).

Nagrody: Kiedy zabijesz Potwora, zdobywasz 1 Poziom, chyba że karta Potwora mówi inaczej. Dostajesz też wszystkie strzeżone przez niego Skarby! Każdy Potwór ma podaną na karcie liczbę Skarbów. Dobierz wskazaną liczbę Skarbów, pamiętaj o ewentualnych zmianach płynących z zagranych Wzmocnień Potworów. Jeśli walczyłeś sam, karty ciagniesz rewersami do góry (zakryte). Jeśli ktoś Ci pomagał, ciagniesz rewersami do dołu (odkryte), żeby wszyscy widzieli, co dostałeś. Możesz od razu zagrać dobrane karty, nawet jeśli tylko pomagałeś w walce.

Jeśli pokonałeś Potwora przy użyciu jakiejś specjalnej zdolności czy karty, nie dostajesz Poziomów, możesz też nie dostać Skarbów - sprawdź, co na ten temat jest napisane na karcie.



8. STATYSTYKI POSTACI

Na każdą postać składają się Broń, Zbroja, wypasione Przedmioty i trzy atrybuty: Poziom, Rasa i Klasa. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem 8-Poziomowym Elfem Czaro-dziejem z **Butami Tyłko-Kopania**, **Różdżką Apokalipsy** oraz **Nakolannikami Zauroczenia**”. Na początku gry pięć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja.

Poziom: Określa, jaki jesteś pakerny (ale Potwory też mają Poziomy). Swoją aktualną Poziomą zaznaczasz, umieszczając przed sobą żeton 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. Zdobysz Poziom, jeśli zabijesz Potwora lub jeśli tak mówi zagrana karta. Możesz również sprzedać Przedmioty, żeby kupić Poziom (patrz: „Przedmioty”). Tracisz Poziom, jeśli tak mówi zagrana karta. Twój Poziom nigdy nie może spaść poniżej 1. Mimo tego w trakcie walki Twoja siła bojowa (suma twojego Poziomu wraz ze 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. Zaczynają one działać, jak tylko zagrasz kartę Rasy, a przestają, jak tylko ją odrzucisz. Użycie większości specjalnych zdolności wymaga odrzucenia kart. Aby użyć zdolności, możesz odrzucić dowolną swoją kartę, z ręki lub ze stołu. 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 naraz więcej niż jednej Rasy, chyba że zagrasz **Mieszkańca**. Nie możesz mieć dwóch takich samych Ras.

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. Zaczynają one działać, jak tylko zagrasz kartę Klasy, a przestają, jak tylko ją odrzucisz. Użycie 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 „odrzuć całej ręki”.

Na karcie Klasy napisane jest, kiedy można

używać poszczególnych specjalnych zdolności. Warto tu może tylko zauważyć, że Złodziej nie może kraść Przedmiotów gracza, który jest w trakcie walki, 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 naraz więcej niż jednej Klasy, chyba że zagrasz **Super Munchkina**. Nie możesz mieć też naraz dwóch identycznych Klas.

9. SKARBY I PRZEDMIOTY

Skarbami są zarówno te Przedmioty, które dają Ci stały bonus, jak i te jednorazowego użytku oraz niektóre specjalne karty, które nie są Przedmiotami. Każda karta Skarbu może zostać zagrana od razu, gdy ją dostaniesz albo w dowolnym momencie Twojej tury, o ile nie uczestniczysz w walce (chyba że reguły na karcie wyraźnie mówią inaczej).

Przedmioty: Większość Skarbów to Przedmioty. Wszystkie Przedmioty mają wartość wyrażoną w Sztukach Złota (Bezwartościowe Przedmioty są warte 0 Sztuk Złota). Przedmioty, które aktualnie dają Ci bonusy, to Przedmioty używane. Przedmioty, których nie używasz, powinieneś przekreślić na bok. Nie możesz zmieniać aktualnie używanych Przedmiotów w trakcie walki ani podczas próby Ucieczki. Możesz nieść dowolną liczbę Małych Przedmiotów, ale tylko jeden Duży Przedmiot. Każdy Przedmiot, który nie jest opisany jako Duży, jest Mały. Nie możesz tak po prostu odrzucić jednego Dużego Przedmiotu po to, by zagrać inny. Musisz go sprzedać, przehandlować albo stracić na skutek Kłątwy lub Marnego Końca, albo odrzucić go w ramach używania specjalnej zdolności Klasy bądź Rasy. Każda postać może naraz używać tylko jednego Hełmu, jednej Zbroi, jednej pary Butów, do dwóch Broni Jednoręcznych albo jednej Broni Dwuręcznej... chyba że jakaś karta pozwala Ci ignorować te limity, np. **Kanciarz** albo **Przydupas**. Niektóre

Przedmioty mają swoje ograniczenia, na przykład **Pelerynę Cienia** mogą nosić tylko **Złodzieje**. Tylko przedstawiciele tej Klasy będą uzyskiwać bonusy z używania tego Przedmiotu.

Przedmioty, które nie mają wypisanych żadnych ograniczeń, mogą być używane przez każdego. Nie możesz tak po prostu odrzucić Przedmiotu. Możesz sprzedawać Przedmioty, by kupić Poziom, handlować z innymi graczami albo oddać Przedmiot innemu graczowi. Przedmioty możesz też odrzucać, by aktywować specjalne zdolności Klas. Niektóre Kłątwy albo Marne Końce Potworów także mogą Cię zmusić do odrzucenia czegoś.

Handlowanie: Możesz wymieniać się Przedmiotami (ale nie innymi kartami) z pozostałymi graczami. Możesz wymieniać się jedynie Przedmiotami ze stołu (będącymi w grze), ale nigdy kartami z ręki. Handlować możesz w dowolnym momencie, o ile ani Ty, ani gracz, z którym się wymieniasz, nie uczestniczy w walce. Tak naprawdę najlepiej handlować poza swoją turą. Każdy Przedmiot, który jest wymieniany, musi być w grze.

Możesz też oddać komuś Przedmiot, nie otrzymując nic w zamian, na przykład po to, by przekupić innych graczy - „Dam Ci ten miecz, jeśli nie pomożesz Jasiowi”. Możesz pokazywać swoje karty innym graczom. Dlaczego mielibyśmy Ci tego zabronić?



MUNCHKIN XXL

Badania wykazały, że 8.4 z 9.7 graczy **Munchkina** nie może się od niego oderwać i przestać w niego grywać. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek jak przenieść swoją grę w Munchkina na trochę inny poziom.

Łączenie różnych gier z serii Munchkin: Możesz połączyć dwie, lub więcej, podstawek lub dodatków z różnych światów **Munchkina**, aby stworzyć multikulturowy mix. Fantasy i Piraci? Piraci i Cthulhu? Zombie i Cthulhu? Nie ma problemu! Wszystkie te gry opierają się na prawie identycznej mechanice i są z sobą kompatybilne. Połączenie specyficznych zasad z dodatków nie powinno być żadnym problemem. W razie czego zawsze możecie się pokłócić o to, kto ma rację.

Dodatki: Każda „podstawka” do **Munchkina** ma, lub będzie miała kolejne dodatki, które dają dodatkowe Potwory, Poziomy, Skarby i kupę innych kart. Możesz je dostać w swoim lokalnym sklepie z gramami, albo jeśli takiego nie masz, na naszej stronie: blackmonk.pl. I najważniejsze:

Zasady Szybszej Gry: Aby zagrać w szybszego **Munchkina**, możesz dodać „Fazę 0” zwaną „Podłuchiowaniem pod Drzwiami”. Na początku swojej tury dobierz jedną, nową kartę Drzwi; możesz jej użyć od razu, lub zostawić na później. Po tym możesz przejść do normalnego otwierania drzwi. Jeśli przeszukujesz pomieszczenie, dobierz nowy Skarb, zamiast Drzwi. Możesz także dopuścić łączone zwycięstwo - jeśli gracze pokonają Potwora wspólnie, obaj mogą dostać po 1 Poziomie, podobnie jak w przypadku pomagającego elfa w normalnym Munchkinie.

WIĘCEJ MUNCHKINÓW

Czujesz munchkinowy niedosyt? Trapią cię nierozwiane wątpliwości? Męczą pytania? Zapraszamy do naszej grupy fb.com/groups/zagrajmywmunchkina, gdzie nasi eksperci wyjaśniają zasady i tłumaczą strategię gry. A na naszym profilu na fb.com/BlackMonkGames łatwo znajdziesz innych fanów swojej ulubionej gry. Jeśli jeszcze ci mało, to pozostaje strona angielskiej edycji: munchkin.game

Sprzedawanie Przedmiotów: W dowolnym momencie swojej tury, poza walką oraz Ucieczką, możesz odrzucić Przedmioty o łącznej wartości 1000 Sztuk Złota, by dostać 1 Poziom (karty „Bezwartościowe” liczą się za 0 Sztuk Złota). 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 zarówno z ręki, jak i ze stołu. **Nie możesz kupić zwycięskiego 10 Poziomu, musisz go wygrać w walce.**

Przedmioty jednorazowego użytku: Karta Skarbu, na której napisane jest „jednorazowego użytku” uznawana jest za Przedmiot, którego można użyć tylko raz. Większość tych kart jest używanych podczas walki, by pomóc graczom albo Potworom. Niektóre mają jednak inne efekty, więc uważnie czytaj karty! Mogą być zagrane z ręki albo ze stołu. Odrzuć je, jak tylko walka się zakończy.

Inne Skarby: Inne karty Skarbów (jak **Zyskujesz 1 Poziom**) nie są Przedmiotami. Na większości tych kart jest informacja, kiedy mogą zostać zagrane i czy zostają one w grze, czy też są odrzucane. Karty **Zyskujesz 1 Poziom** możesz zagrać na siebie albo na dowolnego innego gracza, w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki. Odrzuć je zaraz po użyciu. Nie możesz użyć karty **Zyskujesz 1 Poziom**, by dostać w ten sposób zwycięskiego Poziom, chyba że jest na niej wyraźnie napisane, że można dzięki niej wygrać!



10. KIEDY ZAGRYWAĆ KARTY

Potwory: Wyciągnięte rewersem do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi atakują gracza, który je wylosował. Walka rozpoczyna się natychmiast. Zdobyte w inny sposób, mogą być zagrane z ręki w fazie Szukania Guza lub na innego gracza, przy pomocy karty **Zbiłakany Potwór**. Na potrzeby rozstrzygania zasad, każda karta Potwora reprezentuje jednego Potwora.

Nieumarle Potwory: Kilka Potworów w talii jest oznaczonych jako Nieumarle. Możesz zagrać dowolnego Nieumarłego Potwora z ręki do walki, aby pomóc innemu Nieumarłemu Potworowi, bez konieczności użycia karty **Zbiłakany Potwór**. Jeśli masz kartę, która może zamienić Potwora w Nieumarłego, to możesz zagrać ją ze zwykłym Potworem i zastosować powyższą zasadę.

Wzmocnienia Potworów: Pewien typ kart, zwany Wzmocnieniami Potworów, może podnosić lub obniżać siłę bojową Potwora. Mogą być zagrywane przez dowolnego gracza w trakcie dowolnej walki.

Wszystkie modyfikatory zmieniające Poziom Potwora dodaje się do siebie. Jeśli w walce uczestniczą dwa różne Potwory (dzięki karcie **Zbiłakany Potwór**), to zagrywając wzmocnienie, należy wybrać, do którego Potwora będzie się ono odnosiło.

Zagrywanie Przedmiotów: Skarby możesz zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu lub w dowolnej chwili w swojej kolejce, ale poza walką - chyba że karta mówi inaczej. 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.

Używanie Przedmiotów: Wszystkich Przedmiotów jednorazowego użytku można używać ze stołu lub zagrywać 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 niejednorazowych Przedmiotów na stół. Możesz trzymać na stole Przedmioty, których nie wolno Ci legalnie używać (np. przez ograniczenia Rasy lub Klasy). Przekreść karty takich Przedmiotów na bok. Są one „niesione”, ale nieużywane - ich bonusy i zasady nie działają na Ciebie. Wyjątek: możesz mieć w grze tylko jeden Duży Przedmiot naraz, chyba że masz Klasę lub inną kartę, która pozwala Ci mieć ich więcej.

Kłątwy: Wyciągnięte rewersem do dołu, w trakcie fazy Otwierania Drzwi, natychmiast stosują się do gracza, który je wylosował. Zdobyte w inny sposób mogą zostać zagrane później, w dowolnej chwili, na dowolnego gracza. W swojej turze lub turze innego gracza. W absolutnie dowolnej chwili, jasne? Nie ma nic zabawniejszego niż rzucenie na kogoś Kławy w momencie, gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda?

Kławy muszą zostać rozwiązane natychmiast (jeśli to możliwe), a potem są odrzucane. Wyjątkiem są karty Kław, które trwają do następnej walki lub takie, których efekt trwa i trwa, i trwa... Będzie to opisane na karcie konkretnej Kławy. Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz. Gdy ktoś zagra na Ciebie Kławę, działającą „w trakcie następnej walki”, podczas Twojej walki, jej efekt liczy się w tej właśnie walce! (Karty Kław, które trzymasz na stole w ramach przypomnienia o ich efekcie, nie mogą zostać odrzucone umiejętnościami Ras lub Klas, ale brawo za pomysły!)

Jeśli Kława może zadziałać na więcej niż jeden Przedmiot, ofiara wybiera, który Przedmiot zostanie odrzucony lub przeklęty.



Jeśli Kława odnosi się do czegoś, czego nie masz - zignoruj ją. Na przykład jeśli dobierzesz Kławę każącą Ci odrzucić Buty i nie nosisz żadnych Butów, nic się nie dzieje. Odrzuć tę kartę.

Może się zdarzyć, że będzie Ci się opłacać zagrać Kławę na samego siebie. To dozwolone. I bardzo munchkinowe.

Rasy i Klasy: Te karty możesz zagrać na stół natychmiast po tym, jak je otrzymasz lub w dowolnym momencie własnej tury. Podobne zasady dotyczą kart **Mieszkańca** i **Super Munchkina**, ale pamiętaj, że musisz mieć jedną kartę Rasy/Klasy, żeby móc je zagrać.

Mieszany Super Munchkin: Karty **Super Munchkin** oraz **Mieszaniec** mogą zostać zagrane w dowolnym momencie, gdy można zagrać kartę Klasy lub Rasy, tak długo jak posiadasz Klasę (dla **Super Munchkina**) lub Rasę (dla **Mieszkańca**), by ją podpiąć. Nie możesz naraz posiadać więcej niż jednej tej samej Klasy ani Rasy. Jeśli zagraż **Super Munchkina**, mając tylko jedną Klasę, dostajesz wszystkie jej zalety (możliwość używania Przedmiotów zastrzeżonych dla tej Klasy oraz negatywne modyfikatory Potworów względem niej) i żadnej wady (możesz korzystać z Przedmiotów, z których normalnie dana Klasa korzystać nie może oraz Potwory nie dostają przeciwko Tobie bonusów). Jeśli jednak Klasa ma zdolność, do użycia której trzeba ponieść jakiś koszt (np. odrzucenie karty) cały czas musisz go ponieść - nie jesteś aż tak Super! (Wszystkie powyższe zasady dotyczą także Mieszkańca dla kart Rasy).

LICZNIKI POZIOMÓW: TO NIE OSZUSTWO, TO WYKORZYSTYWANIE ZASAD!

Jeśli masz iPhone'a, iPoda Touch, iPada albo telefon z systemem Android, pokończasz naszą aplikację z licznikiem Poziomów. W wyszukiwarce wpisz „Munchkin level counter” albo kliknij link na stronie levelcounter.sjgames.com. Dostaniesz indywidualne bonusy w grze, wszystko po to, by kumple Ci zazdrościli... w końcu o to chodzi w **Munchkinie!**

MUNCHKIN®

POKONAJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • WYKIWAJ KUMPLI



ZESPÓŁ STEVE JACKSON GAMES

Autor: STEVE JACKSON

Ilustracje: JOHN KOVALIC

Prezes/Redaktor Naczelny: Steve Jackson

Dyrektor Generalny: Philip Reed

Dyrektor Operacyjny: Susan Bueno • Dyrektor Kreatywny: Sam Mitschke

Redaktor Linii Munchkin: Andrew Hackard • Szef Produkcji: Sabrina Gonzalez

Projekt Artystyczny: Sabrina Gonzalez oraz Alex Fernandez • Kierownik Projektu: Darryll Silva

Kierownik Operacyjny: Randy Scheunemann • Dyrektor Sprzedaży: Ross Jepson

Dyrektor Licencyjny: Alain H. Dawson

Playtesterzy: Steve Brinich, Moe Chapman, Paul Chapman, Alain Dawson, Jessie D. Foster, Al Griego,

Russell Godwin, Susan Rati, Kat Robertson

Nasze głębokie podziękowania dla setek, jeśli nie tysięcy albo i milionów munchkinów, którzy grali w grę, polecili nas znajomym i wymyślili masę nowych kart od czasów pierwszej edycji **Munchkina**.

Kochamy Was wszystkich!



ZESPÓŁ BLACK MONK GAMES

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski

Skład i opracowanie graficzne: Dawid Bartłomiejczyk, Marcin Bieliński

Korekta: Barnaba Drukała, Daria Pilarczyk, Joanna Roszak

Pomoc, pomysły i sugestie: Marta Siek, Magdalena Roehr, Przemysław Bobrowski, Mikołaj Lisowski,

Daria Pilarczyk, Maciej Głuszek, Maciej Domagała, Jarek Walędziak, Mateusz Seroczyński,

Szymon Siek, Katarzyna Paterska, Jakub Białowas, Marek Glegoła, Marcin Grażka, Mateusz Nowak,

Mikołaj Bortkiewicz, Paweł Marszałek, Lidka Migalska,

Paweł Karliński, Michał Skoczeń i inni... Dziękujemy Wam!

Munchkin, postaci z **Munchkina**, Warehouse 23, logo piramidy są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated i są używane za zgodą Steve Jackson Games Incorporated oraz na licencji przez Black Monk Michał Lisowski. **Munchkin** © Steve Jackson Games Incorporated 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014-2016, 2019. **Edycja Polska**

© 2021 Steve Jackson Games Incorporated. Postaci z **Dork Tower** © John Kovalic.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.8 (Lipiec 2019).



Więcej o grze znajdziesz
na **BLACKMONK.PL**
i **MUNCHKIN.GAME**

