

MUNCHKIN 5

ŁOWCY GŁÓW

EDYCJA
POLSKA



MUNCHKIN 5 ŁOWCY GŁÓW

Oddajemy w Twoje ręce dodatek zawierający 110 nowych kart do gry karcianej Munchkin.

Wprowadza on dwa nowe, specjalne rodzaje kart:

- 1) Przydupasów (poznaliście już paru, ale teraz jest ich więcej)
- 2) Rumaki (zupełna nowość!)

Możesz użyć tego dodatku razem z Edycją Rozszerzoną oraz dowolną ilością innych dodatków. Jeśli nie użyjesz żadnych dodatków, będziesz miał po prostu do czynienia z większą ilością Rumaków i Przydupasów. Ale to może mieć swoje plusy, przecież te karty są wyjątkowo munchkinowe!

PRZYDUPASY

Przydupas występowaly w kilku dodatkach w talii Drzwi, czamsi zdarzało im się znaleźć w talii Skarbów. W tym dodatku są Drzwiami. Możesz zagrać Przydupasa w dowolnym momencie, także w walce, pod warunkiem, że będziesz miał tylko jednego Przydupasa w grze (na stole) na raz.

Jeśli wyciągniesz Przydupasa koszulką do góry (odkrytego), możesz go wziąć na rękę, jeśli nie możesz (lub nie chcesz) go zagrać natychmiast. Możesz też odrzucić Przydupasa w dowolnym momencie.

Przydupas nie jest przedmiotem, chyba, że ma podaną wartość w Sztukach Złota. Możesz sprzedać Przydupasa jedynie jeśli ma podaną swoją cenę.

Niektóre Przydupasy dają ci dodatkową Rękę, lub pomagają nieść dodatkowy Duży przedmiot. W takim przypadku, technicznie patrząc, Przydupas nie posiada fizycznie dodatkowych przedmiotów...on po prostu zwiększa twoje własne możliwości. Jeśli coś się przydarzy twojemu Przydupasowi, nie będzie miało to wpływu na twoje przedmioty.

Inaczej to wygląda w przypadku przedmiotów niesionych przez Przydupasa, ale zastrzeżonych dla jakiejś Rasy czy Klasy. Spora część przydupasów, jak na przykład Przydupas Elf z tego dodatku, może nieść przedmioty zastrzeżone dla ich Rasy i używać ich. W niektórych przypadkach, mogą używać przedmiotów, których Ty sam nie mógłbyś użyć. Takie przedmioty niesione przez Przydupasa liczą się jako Twoje i mogą paść ofiarą Kłątwy, Pułapki, czy Marnego Końca, identycznie jak pozostałe twoje przedmioty.

Dodatkowo, w przypadku takich przedmiotów używanych przez Przydupasa, należy pamiętać, że:

- * Jeśli Przydupas poświęci się, żebyś mógł Uciec z walki, wszystkie przedmioty, które niósł są stracone.
- * Jeśli twój Przydupas zginie, możesz sam ograbić jego zwłoki i zatrzymać wszystkie przedmioty.
- * Jeśli Przydupas padnie ofiarą Pułapki, Kłątwy, Marnego Końca, lub zostanie przekabacony przez innego gracza, przedmioty pozostają z nim (czyli tracisz je)!

UŻYWANIE WZMOCNIEŃ POTWORÓW NA PRZYDUPASACH

Możesz zagrać jakiekolwiek Wzmocnienia Potworów na swojego Przydupasa lub Przydupasów Twoich kumpli. Położ taką kartę pod i nad kartą Przydupasa, aby został np. Przedwiecznym Przydupasem Elfem. Co ważne, te Wzmocnienia nie są tak silne jak w przypadku Potworów. Wzmocnienie z bonusem +5 daje Twojemu Przydupasowi jedynie bonus +1 do Poziomu, a Wzmocnienie z bonusem +10 daje jedynie +2 do Poziomu Przydupasa.

Ujemne modyfikatory („-5” lub „-10”) nie mogą być zagrywane na Przydupasa, chyba że wcześniej zagrano na niego dodatnie Wzmocnienie. W takim przypadku ujemne modyfikatory równoważą dodatnie. Można je zagrać w dowolnym momencie, także podczas walki. Przykład: Tak więc, jeśli jakiś gracz zagra kartę „Przedwieczny” na swojego Przydupasa dając mu bonus +2, to Ty możesz zagrać na niego, w dowolnym momencie, także podczas walki, kartę „Młody” (bonus -1), aby w efekcie stworzyć „Młodego Przedwiecznego Przydupasa Elfa” z bonusem jedynie +1 do jego oryginalnego Poziomu.

Ujemne modyfikatory („-5” lub „-10”) nie mogą być zagrywane na Przydupasa, chyba że wcześniej zagrano na niego dodatnie Wzmocnienie. W takim przypadku ujemne modyfikatory równoważą dodatnie. Można je zagrać w dowolnym momencie, także podczas walki. Przykład: Tak więc, jeśli jakiś gracz zagra kartę „Przedwieczny” na swojego Przydupasa dając mu bonus +2, to Ty możesz zagrać na niego, w dowolnym momencie, także podczas walki, kartę „Młody” (bonus -1), aby w efekcie stworzyć „Młodego Przedwiecznego Przydupasa Elfa” z bonusem jedynie +1 do jego oryginalnego Poziomu.

PRZYDUPASY A SPECJALNE ZDOLNOŚCI I MODYFIKATORY POTWORÓW

Jeśli, na przykład, Przydupas Krasnolud i Ty walczyacie przeciwko Potworowi, który ma dodatkowe bonusy przeciwko Krasnoludom, te bonusy liczą się przeciwko wam na czas tej walki, chyba, że odrzucisz Przydupasa Krasnoluda. Jeśli Potwór ma jakieś negatywne modyfikatory przeciwko Krasnoludom, będzie je miał także w czasie walki z graczem, który ma Przydupasa Krasnoluda. Podobnie sytuacja będzie wyglądała w przypadku Potwora, który ma jakiekolwiek modyfikatory przeciwko jakiejś Rasie, Klasie albo Płci.

Marny Koniec nie ma wpływu na Przydupasa, chyba że jest to jasno napisane w Marnym Końcu. Ignorujesz także Rasę, Klasę lub Płeć Przydupasa, przy determinowaniu wpływu Marnego Końca na Ciebie.

PRZYDUPAS A PŁEĆ

Po pierwsze, zapomnij o jakimkolwiek romantycznym związku z swoim Przydupasem. Nawet o tym nie myśl! Płeć Przydupasa ma znaczenie jedynie przy determinowaniu reakcji Potwora (patrz wcześniej) lub w przypadku niesienia przez niego przedmiotów „Tylko dla Kobiet” lub „Tylko dla Mężczyzn”. W tym przypadku Przydupas jest takiej Płci jaka jest przedstawiona w jego opisie lub na grafice. Zdeterminowanie płci Przydupasa powinno być proste, nawet dla graczy Munchkina, tak więc powinniście rozpoznać czy jest Kobieta, Mężczyzna, albo czy w ogóle nie ma płci. Na przykład roboty nigdy nie mają płci, nawet jeśli opisy na ich kartach mają formę żeńską lub męską.

Jeśli chcesz zmienić płeć Przydupasa, musisz użyć Mikstury Zmiany Płci.





KANCIARZ A PRZYDUPASY

Karty Kanciarz możesz użyć, aby posiadać w grze dwóch Przydupasów lub żeby umożliwić swojemu Przydupasowi niesienie przedmiotów normalnie zastrzeżonych dla jego Klasy lub Rasy- tylko po co, skoro możesz użyć Kanciarza na samym sobie? Aha, żadne

skarby tego świata nie sprawiają, że Przydupas dla Ubogich będzie mógł nieść cokolwiek! On naprawdę jest bezyteczny!

RUMAKI, CZYLI PATATAJ PATATAJ IHAHA HA HA!

Dobry Rumak będzie bliższy sercu każdego Munchkina niż większość rzeczy na świecie. Z prostego względu, że daje dodatkowe bonusy. Rumaki są kartami Drzwi.

Nie możesz mieć w grze (na stole) więcej niż jednego Rumaka na raz, chyba że użyjesz karty Kanciarz. Rumaki są przedmiotami i dotyczą ich wszystkie zasady jakim podlegają przedmioty. Karty działające na przedmioty, działają też na Rumaki.

Rumaki, co było do przewidzenia, niosą się same- nie potrzebujesz Rąk, żeby ich używać. Jak nie możesz sobie tego wyobrazić, to przyjmijmy, że uźdę trzymasz w zębach, OK.? Wszystkie Rumaki to przedmioty Duże (chyba, że na karcie Rumaka jest napisane co innego), ale nie liczą się do limitu Dużych przedmiotów, które możesz nieść. Prawdę powiedziawszy, niektóre z nich wręcz pomogą ci nieść więcej Dużych przedmiotów. Określenie „Duży” na kartach Rumaków służy do zdefiniowania jakie Pułapki i Kłątwy będą miały na nie wpływ. No i pomoże uchronić je przed chciwymi łapami Złodziei z Twojej drużyny. My także nienawidzimy koniokrądlów!

Rumaki mogą być wzmacniane kartami Wzmocnień w identyczny sposób jak Przydupasy (patrz zasady powyżej). Jeśli Rumak zostanie użyty jako Potwór (patrz zasady niżej). Wzmocnienia zagrane na niego liczą się normalnie, tak jakby zostały zagrane na zwykłego Potwora.

W tym dodatku jest także kilka kart, które są wyjątkowymi Wzmocnieniami tylko dla Rumaków. Rumaki nie mogą używać przedmiotów, chyba że opis przedmiotu wyraźnie na to wskazuje. Dodatkowo, wzmocnienia używane na przedmioty (np. Lśniący) nie mogą być zagrywane na karty wzmacniające Rumaki.

Czyli zapomnij o Lśniącej Uździe Ziania Ogniem, jasne?

Jeśli Rumak ma jakiś modyfikator rzutu na Ucieczkę, zastępuje on oryginalny modyfikator postaci gracza. Czyli jeśli Elf, który normalnie ma bonus do Ucieczki, będzie w zamian miał negatywny modyfikator jeśli będzie ujeżdżał Żółtego Rumaka. Jeśli Twój Rumak daje ci negatywny modyfikator do Ucieczki, możesz go odrzucić na stos kart odrzuconych przed rzutem na Ucieczkę i rzucać normalnie. Czyli tchórzliwy Elf przestaje być szybkim, tchórzliwym Elfem, który szybko ucieka; staje się za to wolnym (i najprawdopodobniej) martwym Elfem, dojeżdżającym Żółtego Rumaka. Chyba, że go porzuci i znów będzie tchórzliwy i bez serca dla zwierząt. No ale tego można się po nich spodziewać, prawda?

UŻYWANIE RUMAKÓW JAKO POTWORÓW

Jeśli gracz wyciągnął Rumaka przy otwieraniu Drzwi, może potraktować go jak Potwora i walczyć z nim, zamiast przygarnąć go i ujeżdżać. W takim przypadku jego Poziomem Potwora jest dwukrotność bonusów jakie daje jako Rumak. Czyli np. Orli Rumak, który daje bonus +2, jako Potwór będzie miał Poziom 4. Za pokonanie każdego Potwornego Rumaka dostajesz 1 Poziom i 1 Skarb. Marny Koniec każdego Potwornego Rumaka to „Tracisz 1 Poziom”.

Pamiętaj, że wszelkie terminalne kroki w stosunku do Potwornych Rumaków, powinny być szybkie, bezbolesne i humanitarne - nie chcemy przecież żeby Rumaki cierpiały, prawda? Za to możesz sprawić, że inni bohaterowie z Twojej drużyny będą cierpieć do woli, bez tego całego, durnego odgrywania postaci, hehe.

Zespół Steve Jackson Games:

Projekt gry: STEVE JACKSON

Ilustracje: JOHN KOVALIC

Chief Operating Officer: Philip Reed • Munchkin Czar: Andrew Hackard

Dyrektor Artystyczny: Will Schoonover • Projekt graficzny i produkcja: Alex

Fernandez i Ben Williams Korekta: Monica Stephens • Koncepcja graficzna:

Heather Oliver • Dyrektor Marketingu: Paul Chapman • Dyrektor Handlowy:

Ross Jepson • Playtesterzy: Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Jan Hendriks,

Freya Jackson, Birger Krämer, Randy Scheunemann, • Will Schoonover, Nicho-

las Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, and Erik Zane.

Podziękowania dla: Fredrik Björemann, Marek Ctrnác, Graeme Davis, Andrew Geels, Peter Giles, Cory Haefner, Aaron Hart, Miranda Jones, Robert Jones, Kenedel, Jarrod Koch, Birger Krämer, Benjamin Larsen, Timmy Loffredo, John Mannewitz, Steven Marsh, Scott X. McGill, Sonya Meade, Paul Moore, Chris Oakley, Mike Richardson, Keith Rupp, Michael Shen, Alex Sloat i Klaus Westerhoff.

Edycja Polska

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski

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

Pomoc, playtesty, pomysły i sugestie: Marta Siek, Magdalena Roehr, Przemysław Bobrowski, Mikołaj Lisowski, Maciej Domagała, Jarek Wałędzia, Mateusz Seroczyński, Marcin Grażka, Szymon Siek, Katarzyna Paterska, Jakub Białowas, Mariusz Kościarczyk, Paweł Marszałek, Lidka Migalska, Michał Skoczeń i inni...Dziękujemy Wam!

Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski

ul. Grodzka 10a/5

64-100 Leszno

Tel: +48 603363771

Email: munchkin@munchkin.pl

Wyprodukowano w Polsce.

Munchkin, Munchkin 5 „Łowy

Głów”, postaci z Munchkina, Warehou

use 23, e23 oraz logo piramidy Steve

Jackson Games są znakami towarowymi

lub zarejestrowanymi znakami towarowymi

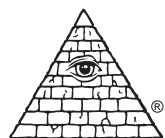
Steve Jackson Games Incorporated i są używane na licencji przez

Black Monk. ©Steve Jackson Games

Inc. 2007 & 2011. Wszystkie prawa

zastrzeżone. Wersja zasad 1.5 (03.2011)

WIĘCEJ O GRZE NA WWW.MUNCHKIN.PL
ORAZ WWW.WORLDOFMUNCHKIN.COM



STEVE JACKSON GAMES



postacie © John Kovalic