

MUNCHKIN[®] 7/8

PÓŁ KONIA, A UCIĄGNIĘ
OSZUKUJĄC OBURĄCZ

EDYCJA
POLSKA

AUTOR
STEVE JACKSON
ANDREW HACKARD

ILUSTRACJE
JOHN KOVALIC



INSTRUKCJA



STEVE JACKSON GAMES

Munchkin 7/8 - Pół Konia, a Uciągnie Oszukując Oburącz!

Dodatek, który trzymasz w rękach, jest wynikiem połączenia dwóch "dużych" dodatków: **Munchkin 7 - Oszukuj Oburącz** oraz **Munchkin 8 - Pół Konia, a Uciągnie** w jeden, największy, najlepszy i najbardziej wypasiony dodatek w historii! Dodatek **Munchkin 7** jest uaktualnioną i poprawioną wersją starego rozszerzenia **Munchkin Blender**, które miało ułatwić mieszanie ze sobą różnych edycji gry **Munchkin**. Dodatek **Munchkin 8** jest efektem głośnego głosu ludu, czyli fanów Munchkina, którzy domagali się nowych ras albo klas w grze.

Munchkin 7/8 został stworzony w taki sposób, by dodawać go do połączonych co najmniej dwóch różnych wersji **Munchkina**. Wszystko po to, żeby Twoje apokaliptyczne, pirackie przygody zombie w lochach były bardziej emocjonalne... yyy, emocjonujące. Dodatkowo, do talii dobrze jest dorzucić jeden lub dwa poprzednie dodatki do gry (jako że Centaury używają zasad dotyczących Rumaków, **Munchkin 4** lub **5** są dobrym wyborem). Jeśli nie korzystasz ze wszystkich dodatków, możesz zdecydować się na usunięcie z rozgrywki jakiejś liczby kart Jaszczuroludzi oraz Centaurów, by jej nie zdominowały.

Dodatek ten wprowadza również, jak już się domysliliście, dwie nowe Rasy Centaury i Jaszczuroludzi. Zawiera też jeszcze więcej Przydupasów i Rumaków (i Wzmocnień Rumaków!)



i jako że zapewne posiadasz już **Munchkina 4** (Rumaki do Paki) oraz **Munchkina 5** (Łowcy Główny), wiesz jak działają (jeśli, z jakiegoś powodu, nadal ich nie posiadasz, powinieneś się wstydzić i to zmienić). Na wszelki wypadek, dla jasności zamieszczamy odpowiednie zasady poniżej. Znajdziesz tu również nowe karty wzmocnień dla Ras i Klas, które trochę namieszają w Twoim Munchkinie.

BUDOWANIE TALII

Karty pochodzące z **Munchkina 7** (z symbolem dwóch rączek na dole) mogą być używane z dowolną kombinacją talii gry Munchkin. Jednak został on stworzony z myślą o użyciu z (co najmniej) dwoma połączonymi taliami podstawowymi i dwoma dodatkami, w których znajdują się będą zarówno Klasy, jak i Rasy. Jeśli **Munchkin 7** zostanie dodany do pojedynczej gry, nowe karty będą dużo potężniejsze niż starsze. Mają być okazym uśmiechem od losu, a nie dominować rozgrywkę. Sugestia: zawsze dołączaj komplet kart Skarbów z tego dodatku, jednak używaj tylko części talii Drzwi przy dodawaniu go do mniejszych zestawów kart.

Dowolna pojedyncza talia (np. **Munchkin**, **Munchkin Zombie**): użyj jedynie 1/3 kart Drzwi. Dowolna pojedyncza talia z co najmniej jednym dodatkiem: użyj tylko połowy kart Drzwi. Dowolne dwie talie: użyj około 2/3 kart Drzwi. Jeśli dysponujesz co najmniej dwiema taliami z co najmniej jednym dodatkiem albo trzema lub więcej taliami: wrzuć do gry wszystkie Drzwi z **Munchkina 7**!

Karty pochodzące z **Munchkina 8** (symbol podkowy na kartach) traktuj jako pełnoprawny dodatek i dołóż je do swojej talii!

Specjalna notka:

Jeśli jedynymi wersjami **Munchkina** jakich używasz, są **Munchkin Fu** oraz **Pół Konia, a Uciągnie Oszukując Oburącz**, usuń sześć Potworów poziomu pierwszego z dodatku, aby Yakuza nie miała zbyt łatwego zadania. Jeśli żadna z używanych talii nie zawiera kart Rasy, usuń z gry karty Stara Edycja, Mieszaniec, Wielorasowiec i Chimera. Jeśli żadna z używanych talii nie zawiera kart Klasy, usuń z gry karty Stara Edycja, Super Munchkin, Ultra Munchkin oraz Super Duper Munchkin.



zagrana z ręki lub właśnie wyciągnięta z talii. Jeśli cokolwiek stanie się z kartą wieloklasową lub wielorasową, którą masz w grze, a posiadasz drugą taką na ręce, możesz ją natychmiast zagrać, dzięki czemu nie będziesz musiał odrzucać kart Klasy lub Rasy, które nadal mogą legalnie pozostać w grze (zgodnie z zasadami właśnie zgranej karty).

Pamiętaj:

Nieważne jakie modyfikatory pojawiają się w grze, Poziom i Skarby Potwora nie mogą spaść poniżej I, tak samo jak Poziom Gracza. (Jednak siła w walce jak najbardziej może spaść poniżej I).

KARTY I ZASADY

Każda karta i zasada z dowolnej talii, odnosząca się do karty Kanciarz, dotyczy także kart Wielki Szu oraz Kantuj, Jakby Jutra Miało Nie Być.

Każda karta i zasada z dowolnej talii, odnosząca się do karty Zbłąkany Potwór, dotyczy także kart Gdy Wrogów Kupa... oraz W Kupie Siła.

Wszelkie ograniczenia dotyczące stosowania karty Mieszaniec, odnoszą się także do kart Wielorasowiec oraz Chimera. Musisz mieć co najmniej jedną kartę Rasy w grze, aby móc zagrać którąś z tych kart, a jeśli stracisz wszystkie swoje Rasy, musisz odrzucić również tę kartę. Możesz używać tylko jednej z tych kart jednocześnie. Jeśli masz jedną z nich w grze, możesz swobodnie wymienić ją na inną, zagrana z ręki lub właśnie wyciągnięta z talii.

Podobnie, wszelkie ograniczenia dotyczące karty Super Munchkin odnoszą się również do karty Ultra Munchkin oraz Super Duper Munchkin. Musisz mieć co najmniej jedną kartę Klasy w grze, aby móc zagrać którąś z tych kart, a jeśli stracisz wszystkie swoje Klasy, musisz odrzucić również tę kartę.

Możesz używać tylko jednej z tych kart jednocześnie. Jeśli masz jedną z nich w grze, możesz swobodnie wymienić ją na inną,

CO WIĘCEJ, WYDAJE NAM SIĘ, ŻE 7/8 TO SPOKO NUMER

Dodatek **Munchkin 7** zastępuje zarówno oryginalne zestawy **Munchkin Blender** oraz **More Good Cards**, które nie były wydawane po polsku. Ten drugi stanowił oryginalny dodatek numer 7, jednak stwierdziliśmy że jest za mały by dalej go samego używać - jedynie 56 kart. Nie chcieliśmy też używać nazwy Blender, ponieważ ten nowy zestaw - zgodnie z wolą tłumu - ma standardowe, brązowe koszulki zamiast Krzykliwie Purpurowych.

Mamy nadzieję, że czujesz się teraz nieco zdezorientowany, bo my też jesteśmy... ale myślimy że będzie **ODROBINĘ** łatwiej nazwać ten zestaw 7 i połączyć w jeden zestaw z 8, tworząc Munchkina 7/8, niż nadać mu numer 8 i do końca świata słyszeć pytania o "Oryginalną Siódemkę".

WZMOCNIENIA PRZEDMIOTÓW

Niektóre karty to Wzmocnienia Przedmiotów. Muszą być zgrywane na Przedmiot, który masz już w grze; nie mogą być zgrywane samodzielnie. Dodają one swój bonus do Przedmiotu lub nadają mu nowe



WZMOCNIENIA WZMOCNIENI

“Wzmocnienia Wzmocnień” są nowym typem kart. Mogą być zagrane jedynie na karty Wzmocnień, które zostały już zagrane na Potwora.

Przykład:

Nie możesz wziąć zwyczajnego Potwora i zagrać na niego **Niesamowicie**. Nie ma nic, co można uczynić niesamowitym. Ale jeśli wcześniej zagrano na niego (na przykład) **Wybuchowy**, staje się Niesamowicie Wybuchowy! Styl **Taneczny z Munchkina Fu** nie może usunąć wzmocnionego Wzmocnienia, ale może usunąć Wzmocnienie Wzmocnienia, wzmacniające Wzmocnienie. A teraz szybko powtórz to zdanie trzy razy. Żeby nie było kłótni: Wzmocnienia Wzmocnień nie mogą być używane do podniesienia siły bojowej Przydupasów (dowolnego rodzaju) ani żadnych innych postaci, które mogą odnieść korzyści ze zwykłych Wzmocnień Potworów.

KWESTIA RÓŻNYCH ZASAD

Mimo, że wszystkie talie Munchkina są kompatybilne, nie wszystkie używają takich samych typów kart. Ta sekcja zasad traktuje o niektórych rzeczach, które musisz wiedzieć przed łączeniem zestawów.

KŁĄTWY I PUŁAPKI

Klątwy i Pułapki są takim samym typem kart na potrzeby wszelkich zasad i każda umiejętność lub karta, która wpływa na jedną, będzie wpływać na drugą. Konkretniej, **Pierścień Ochrony** lub **Róg Jednorozca (Munchkin Axe Cop)** mogą anulować Klątwę lub Pułapkę, nieważne co jest napisane na danej karcie.



PRZYDUPASY

Robiny (**Super Munchkin**), Pachoły (**Munchkin Fu**), Sługusy (**Munchkin Bites**) i Sojusznicy (**Munchkin Axe Cop**). Wszystkie te karty to przykłady karty typu “Przydupas”.

Możesz mieć tylko jedną z takich kart w grze jednocześnie, nieważne jak nazywa się dana karta, chyba że posiadasz również kartę lub umiejętność, pozwalającą Ci używać ich więcej. Przestrzegaj zasad konkretnych kart. Przykładowo, na Pachoły z **Munchkina Fu** można zagrywać Wzmocnienia Potworów, jednak żaden inny typ Przydupasów nie ma takiej umiejętności. Możesz odrzucić dowolną z kart Przydupasów, aby uciec przed jakimkolwiek Potworem, jeśli choć jedna z talii używanych w rozgrywce ma tę zasadę.

STYLE, TRENINGI I MOCE

Każda z nich jest inną kartą. Postać może posiadać jeden Styl (z **Munchkina Fu**) i jeden Trening (z **Munchkina Impossible**). Może również posiadać Moce (np. z **Munchkina Zombie**) z sumą Rang równą lub niższą od Poziomu.

RUMAKI, POJAZDY I STATKI

Rumaki (np. z dodatku **Munchkin 4**) i Pojazdy (z **Munchkina Impossible**) są tym samym typem karty i wszystko co dotyczy jednej z nich, dotyczy także innej (Pojazdy powinny być traktowane jak Duże przedmioty w połączeniu z tym dodatkiem). Statki (np. z **Munchkina z Karaibów**) są innym typem karty niż Rumaki i Pojazdy, mają swoje osobne Wzmocnienia.

Przypomnienie:

Bonusy i kary do rzutów na Ucieczkę, określane przez Rumaki, Pojazdy i Statki, zastępują wszelkie inne bonusy i kary wynikające z przedmiotów, Ras, Klas.



Jeśli posiadasz jednocześnie Statek i Rumaka bądź Pojazd, bonus wynikający ze Statku ma pierwszeństwo.

MUTANTY I BRYTYJSKI

Tak, to podpada pod jedną kategorię. Jest rasa Mutantów w talii **Star Munchkin**, jak również klasa Mutantów w talii **Super Munchkin**. Potwory są zbyt głupie, by je od siebie odróżnić (i bądźmy szczerzy - mutant od mutanta niewiele się różni.



Głównie tym że jeden jest kompletnie różny od drugiego). Gracz używający którejkolwiek karty Mutanta, może korzystać ze wszystkich przedmiotów tylko dla Mutantów. Możesz mieć Brytyjską Lojalność z **Munchkina Impossible**, jak również Brytyjski Akcent z **Munchkina z Karaibów**. Podobnie jak w przypadku Mutantów, Potwory nie są wystarczająco bystre, żeby odróżnić kogoś, kto jest Brytyjczykiem (albo przynajmniej lojalny wobec Królowej) od kogoś, kto brzmi na Brytyjczyka. Wszystkie przedmioty tylko dla Brytyjczyków mogą być używane zarówno przez brytyjskich lojalistów, jak i piratów z brytyjskim akcentem.

ZASADY OKREŚLANE PRZEZ KONKRETNE TALIE

Jakakolwiek zasada, która jest uwzględniana na podstawie nazwy bądź charakterystyki Potwora, jest stosowana bez względu na to, z jakiej talii ten Potwór pochodzi. Przykładowo, jeśli w walce bierze udział Potwór z atrybutem Nieumarły, możesz dorzucić do niej dowolnego Nieumarłego Potwora, nieważne z jakiej



ALE MASZ WIELKĄ... TALIĘ!

Jeśli posiadasz wszystkie lub chociaż kilka z talii i dodatków do Munchkina, Twoje stopy kart BĘDA zbyt wysokie. Istnieją co najmniej trzy sposoby, by się z tym uporać:

1. Podziel każdy ze stosów (Drzwi i Skarbów) na pół i połóż obie połówki po dwóch stronach stołu. Gracze mogą ciągnąć karty z tych stosów, z których im wygodniej.
2. Podziel każdy ze stosów na pół i wywal jedną połówkę z gry; Prawdopodobnie i tak nie dotrzesz tak daleko, a jeśli jednak dasz radę, to po prostu dołóż tę drugą połowę do gry.
3. Trzymaj każdą talię osobno, tak żeby istniały osobne talie kart Drzwi i Skarbów dla **Munchkina**, **Munchkina Apokalipsy** czy **Munchkina Cthulhu**. Pozwól graczom decydować, z którego stosu chcą dobierać karty. To zazwyczaj przyspiesza rozgrywkę, ale czyni ją mniej dziwną.

innej talii by on pochodził.

Inne, konkretne zasady:

- Demony z **Munchkina Fu** oraz **Munchkin Bites!** mają bonus +5 przeciwko munchkinowym Kapłanom. Kapłani z kolei, mogą używać umiejętności **Odpędzenie Nieumarłych** przeciwko każdemu nieumarłemu Potworowi.
- Każda karta ze słowem Sztylet lub Nóż w nazwie, na potrzeby kart z talii **Munchkina Impossible**, jest traktowana jako Nóż. Jakakolwiek karta z wyrazem Broń, Pistolet, Karabin albo która w oczywisty sposób opisuje broń palną, jest traktowana jako Pistolet. Jakakolwiek karta z wyrazem Samochód, Auto lub podobnym jest traktowana jak Pojazd.
- Dziwny przypadek: **Maska Gazowa** (z **Munchkina Impossible**) automatycznie pokonuje **Gazowego Ołbrzyma** (ze **Star Munchkina**).
- **Wielki Cthulhu z Star Munchkina** i **Wielki Cthulhu z Munchkina Cthulhu** są tym samym Potworem, jednak posiadają różne umiejętności. I do tego,

mogą uczestniczyć w tej samej walce. Nie rozmyślaj nad tym za dużo, jeśli chcesz pozostać poczytalny (**Wielki Cthoolhoo**, z dodatku **Niewypowiedziana Krypta** również jest tym samym Potworem, tylko z przesadzonym akcentem).

- Jeśli łączysz podstawkę **Munchkina Zombie** lub **Munchkina Axe Cop** z dowolnymi innymi kartami, każdy nieumarły Potwór może być dorzucany do walki ze wszystkimi innymi nieumarłymi w grze!
- Jeśli łączysz podstawkę **Munchkina Axe Cop** z innymi taliami, wtedy każdy Potwór z Robot lub Obcy w nazwie, liczą się jako taki typ Potwora.



PRZYDUPASY

Przydupasy występowały w kilku dodatkach w talii Drzwi, czasami 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) naraz. Jeśli wyciągniesz Przydupasa, 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. Przydupas może się za Ciebie poświęcić, gdy przegrasz walkę, zamiast rzucać na Ucieczkę, możesz odrzucić jednego Przydupasa i wszystko to, co niesie. Automatycznie uciekasz przed wszyst-

kimi Potworami w walce, nawet jeśli na karcie Potwora widnieje informacja, że ucieczka jest niemożliwa. Jeśli ktoś pomagał Ci w walce, to TY decydujesz, czy on również ucieka automatycznie, czy musi rzucać na Ucieczkę.

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 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 Kłatwy, 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, Kłatwy, Marnego Końca lub zostanie przekabacony przez innego gracza, przedmioty pozostają z nim (czyli tracisz je)!

PRZYDUPASY A SPECJALNE



ZDOLNOŚCI I MODYFIKATORY POTWORÓW

Jeśli, na przykład, Przydupas Centaur i Ty walczyacie przeciwko Potworowi, który ma dodatkowe bonusy w walce z Centaurami, te bonusy liczą się przeciwko wam na czas tej walki, chyba że odrzucisz Przydupasa Centaura. Jeśli Potwór ma jakieś negatywne modyfikatory przeciwko Centauirom, będzie je miał także w czasie walki z graczem, który ma Przydupasa Centaura. Podobnie sytuacja będzie wyglądała w przypadku Potwora, który ma jakiegokolwiek modyfikator 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 określaniu wpływu Marnego Końca na Ciebie.



PRZYDUPAS A PŁEĆ

Po pierwsze, zapomnij o jakimkolwiek romantycznym związku ze swoim Przydupasem. Nawet o tym nie myśl!

Płeć Przydupasa ma znaczenie jedynie przy określaniu 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. Określenie płci Przydupasa powinno być proste, nawet dla graczy

Munchkina, tak więc powinniście rozpoznać czy jest Kobietą, Mężczyzną 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.

EPICKI MUNCHKIN

Czy twoje przygody **Munchkina** kończą się zbyt szybko? Oto ty, wielkolasowy i wielorasowy, z trzema Rękami pełnymi zabójczych przedmiotów, wspierany Przydupasami, Mocami i Statkami... a tu koniec gry.

Cieszymy się zatem, jako że **Epicki Munchkin** przybywa na ratunek! Znaczący się, jest w trakcie przybywania. Możesz pobrać zasady do **Epickiego Munchkina** z naszej strony www.munchkin.pl lub www.worldofmunchkin.com/epic. Jeśli nie korzystasz z epickich zasad, pamiętaj o usunięciu z gry kart Epicki Smarkacz z tego dodatku albo o dobraniu zastępczej karty, jeśli natrafisz na niego w trakcie rozgrywki.

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?

RUMAKI, CZYLI PATATAJ PATATAJ IHAHA HA HA!

Dobry Rumak będzie bliższy sercu każdego Munchkina niż większość rzeczy na świecie. Z tego 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



WIĘCEJ MUNCHKINA

Czujesz munchkinowy niedosyt?

Trapią Cię nierozwiane wątpliwości?

Męczą pytania? Na naszej stronie internetowej www.munchkin.pl znajdziesz dział FAQ, w którym odpowiadamy na najczęściej zadawane pytania. Jeśli nadal nie wszystko będzie jasne, to zapraszamy Cię na forum, gdzie nasi eksperci objaśniają zasady i tłumaczą strategię gry. A na naszym profilu na facebooku www.facebook.com/MunchkinPL łatwo znajdziesz innych fanów swojej ulubionej gry.

Jeśli jeszcze Ci mało, to pozostają strony angielskiej edycji: www.worldofmunchkin.com i www.sjgames.com

Serdecznie zapraszamy także na oficjalne (i nieoficjalne) turnieje Munchkina na większości konwentów z grami, ich aktualna lista dostępna jest na naszej stronie internetowej. Szukasz dodatków do Munchkina? Wspieraj swoje lokalne sklepy z grami! Dobry sklep z grami to taki mały dom kultury, w którym możesz spotkać graczy, nawiązać nowe znajomości i spędzić miłe godziny z grami. Wspieraj go i odwiedź często jeśli możesz. Jeśli jednak nie masz sklepu w okolicy, wszystkie nasze gry znajdziesz na stronie www.sklep.munchkin.pl

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 uzdę trzymasz w zębach, OK? Wszystkie Rumaki to Duże przedmioty (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 pomo-
że uchronić je
przed chciwymi
łapami Złodziei
z Twojej drużyny.

My także nienawidzimy koniokradów!

Rumaki mogą być wzmacniane kartami Wzmocnień w identyczny sposób jak Przydupasy (patrz zasady powyżej). Jeśli Rumak zostanie użyty jako Potwór (patrz zasady poniżej). 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 Uzdzie Ziania
Ogniem, jasne? Jeśli Rumak ma jakiś

modyfikator
rzutu na
Ucieczkę,
zastępuje on
oryginalny modyfikator postaci
gracza (jeśli Kłątwa lub
Marny Koniec daje Ci
karę do Ucieczki, uwzględnia
się go, choćby nie wiem co!).
Jeśli Twój Rumak daje negatywne modyfikatory do Ucieczki,
możesz go odrzucić przed rzutem.
Nie dostajesz kar, ale musisz odrzucić Rumaka.

UŻYWANIE RUMAKÓW JAKO POTWORÓW

Jeśli gracz wyciągnął Rumaka przy otwieraniu Drzwi, może potraktować go jak Potwora i walczyć z nim, zamiast przygarnąć go ujeżdżać. W takim przypadku jego Poziomem Potwora jest dwukrotność bonusów, jakie daje jako Rumak (jeśli nie daje żadnego bonusu, nie można go Spotworzyć). Za pokonanie każdego Potwornego Rumaka dostajesz 1 Poziom i 1 Skarb. Marny Koniec każdego Potwornego Rumaka to „Tracisz 1 Poziom”. To wspaniała, mała zasada - ponieważ żaden przeciwnik o niej nie pamięta, żaden, dopóki nie użyjesz jej, by wygrać. Pokaż im wtedy tę stronę z zasadami i wykonaj mały taniec zwycięstwa.



- Zabijaj Potwory •
- Zgarnij Skarby •
- Przeciągnij Kumpli Pod Kilem •



WIĘCEJ NA
WWW.MUNCHKIN.PL

MUNCHKIN 7

Autor: STEVE JACKSON
Ilustracje: JOHN KOVALIC



Chief Operating Officer/Druk: Philip Reed
Munchkin Czar: Andrew Hackard
Munchkin Baron: Leonard Balsera
Oryginalna Grafika **Munchkina** zaprojektowana
przez Heather Oliver
Projekt Artystyczny:
Ben Williams, Monica Stephens
Korekta: Monica Stephens i Leonard Balsera
Kierownik Produkcji: Philip Reed,
Bazy Danych: Monica Stephens
Dyrektor Handlowy: Ross Jepson

Jeszcze raz dziękujemy Erikowi Zane i Jan Hendriksowi oraz Munchkinowej Biurowej
Ekipie Imprezowej 2004: Michaela Barrett, Andrew Hackard, Fade Manley, Mia Sherman,
Monica Stephens, Giles Schildt oraz Loren Wiseman.

Munchkin, Oszukując Oburącz postaci z Munchkina, Warehouse 23, e23 oraz logo
piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami
towarowymi Steve Jackson Games Inc. i są używane na licencji przez Black Monk.

Munchkin 7 – Oszukując Oburącz ©Steve Jackson Games Inc. 2004, 2005, 2007, 2011,
2013. Postaci z Dork Tower © John Kovalic. Edycja Polska ©Steve Jackson Games Inc 2014
Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.7 (07.2013)

MUNCHKIN 8

Autor: STEVE JACKSON
Ilustracje: JOHN KOVALIC

Chief Operating Officer/Druk: Philip Reed
Munchkin Czar: Andrew Hackard
Munchkin Hireling: Angie Kreuser
Dyrektor Produkcji: Samuel Mitschke
Projekt Artystyczny: Alex Fernandez, Gabby
Ruenes oraz Ben Williams
Korekta i Bazy Danych: Monica Stephens
Kierownik Produkcji: Liegh Hegedus
Dyrektor Sprzedaży: Paul Chapman
Dyrektor Handlowy: Ross Jepson



Playtesterzy: Igor "Bone" Almeida, Ted Argo IV, Stacy Beckwith, Matt Benning, Trevor Croft, Richard Dodson, Eric Dow, Jonathan Grabert, Andrew Hall, Mike Hall, Jan Hendriks, Angie Kreuser, Devin Lewis, Michael Parker, Ryan Parker, Cameron Roberts, Nicholas Vacek, James Vicari oraz Erik Zane.

Dodatkowe podziękowania dla grup grających w Wonko oraz South Austin Game Night, wszystkich, którzy grali na Mobicon i Com icpalooza, i jak zawsze dla Munchkin Brain Trust!

Specjalne podziękowania dla Michael Shore, który pomógł nam z tytułem.

Ten zestaw zawiera Wyróżnienia oraz Zwycięzcę konkursu Munchkin Card Design Contest 2010. Przepraszamy za opóźnienia!

Zwycięzca: Patrick Konshak za Psychic Hireling (pol. **Przydupas Jasnowidz**)
Wyróżnienia: Eric Beck (**Escape Goat** – pol. Kozioł Ofiarny), Jens Kleine (Avatar – pol. Awatar), oraz Nicholas Vacek (**Matching Equipment Set** – pol. Dopasowany Zestaw).
Inne sugestie dali: Eric Newman (**Meanderthal** – pol. Wredny Prymityw), Nicholas Vacek (**Frog Prince** – pol. Żabi Książę), and John Videll (**Headless Norseman** – pol. N ajeżdzca Bez Głowy).

Munchkin, Pół Konia, a Uciągnię, postaci z Munchkina, Warehouse 23, e23 oraz logo piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Inc. i są używane na licencji przez Black Monk. Postaci z Dork Tower © John Kovalic.

Munchkin 8 - Pół Konia, a Uciągnię, ©Steve Jackson Games Inc. 2012. Edycja Polska ©Steve Jackson Games Inc 2014

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.0 (03.2012)

Munchkin - Edycja Polska

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja:

Black Monk Michał Lisowski

Skład i opracowanie graficzne:

Marcin Dera, Marcin Bieliński

Pomoc, pomysły i sugestie:

Norbert Pałuka, Mikołaj Bortkiewicz, Daria Pilarczyk,

Marzena Żyła, Marta Ciesielska, Katarzyna Młynarczyk

Magda Drzymała, Maciej Głuszek,

Mateusz Hoppe, Jarek Walędziak, Mateusz Seroczyński,

Marek Glegoła, Marcin Grażka, Mateusz Nowak.

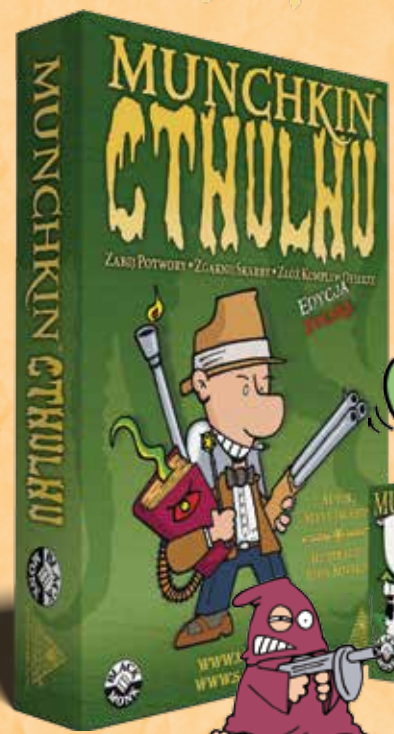
Dziękujemy Wam!

Więcej o grze na www.munchkin.pl
www.worldofmunchkin.com



MUNCHKIN CTHULHU

EDYCJA
POLSKA



www.munchkin.pl
munchkin.sjgames.com

