

MUNCHKIN PATHFINDER

EDYCJA
POLSKA



INSTRUKCJA



MUNCHKIN PATHFINDER

W grze fabularnej Pathfinder, bohaterowie walczą w obronie uciśnionych, zabijają odrażające Potwory i mierzą się twarzą w twarz z grozą, która mrozi krew w żyłach.

A potem zabierają ich rzeczy i zyskują Poziom. Brzmi znajomo? Tak też myślimy!

1. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 165 kart do gry,
- jedna kość sześciocienna,
- niniejsza 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 dziesięciociennych - 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 sześciocienna kostka (znajdziesz ją w pudełku). Najpierw rozdziel karty na Drzwi (z wizerunkiem zabitych dechami drzwi) i Skarby (z wizerunkiem stosu drogocennych „smieci”). Przetasuj obydwą stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi osiem kart, czyli po 4 karty Drzwi i 4 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 z 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 polecenie wyraźnie mówi, że działa na Twoją rękę. Na koniec tury nie możesz mieć na ręce więcej niż 5 kart (patrz: „Okazywanie Miłosierdzia”).

Niesione Przedmioty (karty „w grze”): Są to karty, które leżą na stole przed Tobą. Pokazują, jaką masz Klasę (o ile ją masz), Sojuszników, którzy z Tobą podróżują oraz Przedmioty, których używaś lub nie. Niektóre Kłątwy także czasami zostają na stole. Wszystkie te karty muszą być widoczne dla wszystkich graczy.

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 pierwszopoziomowa postać bez klasy (ten żart pojawia się w instrukcji zgodnie z wymogami warunków Kodeksu Munchkina v2.3). Na początku gry pleć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja. Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczynasz grę. Jeśli są wśród nich jakieś Klasy lub Frakcje, 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 (patrz strona 5). Jeśli masz jakieś wątpliwości czy warto zagrać kartę teraz, czytaj dalej albo po prostu idź na całość i zagraj wszystko, co się da.



WPLYW 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 nagród 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: munchkin.pl, munchkin.sjgames.com lub na munchkinowym profilu na Facebooku: [fb.com/MunchkinPL](https://www.facebook.com/MunchkinPL) oraz na naszym oficjalnym forum internetowym forum.munchkin.com.pl. Na forum znajdziesz także najnowszą wersję zasad i dział z najczęściej zadawanymi pytaniami oraz poradami naszych munchkinowych ekspertów. Ale zabawnej jest się pokłócić.

5. ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE GRY

Zdecydujcie, kto będzie zaczynał w dowolny sposób, na jaki się zgodzicie. Nie zabijaj innych graczy. Zostaw to Potworom. (My proponujemy partyjkę Kości Zombie...)

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,

KIEDY MOŻESZ WYKONYWAĆ AKCJE

W dowolnym momencie możesz:

- ✎ Odrzucić Klasę lub Frakcję.
- ✎ 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 Frakcję (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”).

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 np. nie możesz, bo są zastrzeżone dla innej Klasy, możesz także wymieniać 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”). Jeśli wyciągnięta karta to Kłątwa, zastosuj się natychmiast do opisanego na niej polecenia, a następnie odrzuć ją. Jeśli wyciągnąłeś dowolną inną kartę, 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 jakiegoś masz, oczywiście) i walczyć z nim na normalnych zasadach (patrz: „Walka”). Nie zagrywaj Potwora, co do którego wiesz, że nie uda Ci się go zabić, chyba że liczysz na pomoc pozostałych graczy lub masz inny, niezwykle chytry plan.

(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 kart żyjącemu graczowi o 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 o najniższym Poziomie), to po prostu odrzuć nadwyżkę. Teraz zaczyna się tura gracza po Twojej lewej stronie.



WALKĄ, ZASADY PODSTAWOWE

Kiedy walczysz z Potworem, 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 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 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.

7. WALKĄ

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 boju, 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,

zagranych z ręki - są to Przedmioty oznaczone napisem „Jednorazowego 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 „Jednorazowego 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 **Zbiłąkany Potwór**), musisz pokonać sumę ich siły bojowej (Poziomów wraz z bonusami). Wszelkie specjalne zdolności (np. zmuszające Cię do walki tylko przy życiu swoich Poziomów), odnoszą się do całej walki. Walczysz ze wszystkimi Potworami naraz lub Uciekasz

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. Pamiętaj jednak, że każdy z graczy może do walki dorzucać karty!

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. Możesz też zaoferować, że zagrasz jakąś kartę na swego pomocnika (ale tylko taką, którą mógłbyś normalnie zagrać), na przykład **Zyskujesz 1 Poziom**.

Specjalne zdolności i słabości Potworów działają też na pomocnika i na odwrot. Na przykład, jeśli pomaga Ci **Rycerz Orła**, może on skorzystać ze swojej zdolności i odrzucić kartę, by dodać bonus do Waszej siły bojowej.

Jeśli walczysz z **Akatą** i pomaga Ci **Przywoływacz**, siła bojowa **Akaty** jest zmniejszana o 3. Ale jeśli walczysz z **Pugawampł** i pomaga Ci **Przywoływacz**, to jego siła jest zwiększana o 3. Jeśli Ty sam jesteś **Przywoływaczem**, Potwór nie dostaje podwójnego bonusu. Jeśli suma siły bojowej (Poziomów i bonusów) Twojej 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. Jeśli nikt nie chce Ci pomóc lub jeśli ktoś próbo-

wał Ci pomóc, lecz przegraliście (zwykle dzięki kolektywnemu wysiłkowi pozostałych graczy) - musisz Uciekać (Twój niezbyt pomocny pomocnik również).

Ucieczka i Marny Koniec: Jeśli nikt nie chce Ci pomóc albo jeśli ktoś Ci pomaga, ale inni przeskodzili Wam w zwycięstwie, musisz 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 zwiać...

Rzuc kostką szczęścienną. Ucieczka udaje się przy wyniku 5 lub więcej. Niektóre Przedmioty zwiększają szansę powodzenia Ucieczki, podczas gdy specjalne zdolności niektórych Potworów ją zmniejszają.

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 dokuczyc 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, rzuc 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 - nie musisz Uciekać przed tymi, które pozostały. Zatrzymujesz tylko swoje Klasy, Poziomy oraz Klątwy (jeśli nadal działają) - żeby Twoja nowa postać wyglądała dokładnie tak samo, jak poprzednia. Zatrzymujesz również karty **Super Munchkin**, i **Drugi Etap**, jeśli takie posiadasz.

Ograbianie zwłok: Gdy opuszczasz ten padół łez, połóż karty z ręki rewersami do dołu (odkryte) obok tych, które miałeś w grze, oprócz

tych wymienionych powyżej. Jeśli jakiś Przedmiot był niesiony przez **Przydupasa** albo była do niego dołączona karta **Kanciarz**, odłącz je od siebie. Zaczynając od gracza o najwyższym Poziomem (remisy rozstrzygnij rzutem kością), każdy wybiera i zatrzymuje jedną kartę. Jeśli skończą Ci się karty, to pozostali gracze muszą obejść się smakiem. Jeśli jakieś karty Ci zostaną, odrzuć je. Martwe postaci nie mogą otrzymywać żadnych kart, nawet w ramach Okazywania 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, tak, jakbys 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 zagranymi Wzmocnieniami 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 jakiegś specjalnej zdolności czy karty, nie dostajesz Poziomów, możesz też nie dostać Skarbów - sprawdź, co na ten temat jest napisane na karcie.



WTRĄCANIE SIĘ W WALKĘ MOŻESZ INGEROWAĆ W WALKI IN- NYCH GRĄCZY 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 Zbląkanego Potwora:

Ta karta pozwoli Ci dodać Potwora z ręki do dowolnej walki. Pamiętaj, że jeżeli ktoś walczy z Nieumarłym (lub Goblinem), możesz dołączyć do walki innego Nieumarłego (lub Goblina), bez konieczności zagrywania karty Zbląkanego Potwór.

Rzuc Kłatwę na swojego kompana, jeśli jakąś masz.

8. STATYSTYKĘ POSTACI

Na każdą postać składa się broń, zbroja, wyposażone Przedmioty i trzy atrybuty:

Poziom, Klasa i Frakcja. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem ósmopoziomowym Pathfinderem, Wiedźmą, z **Biczem Piekieł**, **Esencją Goblina** oraz **Naszynikiem Tchotchkesa**”. Na początku gry pleć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja.

Poziom: Określa, jaki jesteś pakerny (ale Potwory też mają Poziomy). Swój aktualny Poziom zaznaczasz, umieszczając przed sobą żetony lub obracając kość dziesięścienną tak, by wskazywała odpowiednią cyfrę. Poziom może mieć wartość od 1 do 10. W trakcie trwania gry będziesz zdobywał i tracił Poziomy. Zdobywaś 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.

Klasa: Postaci mogą być Alchemikami, Nekromantami, Przywoływaczami lub Wiedźmami. 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 zagraś kartę Klasy, a przestają działać, 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 „odrzucić całej ręki”. Na karcie Klasy napisane jest, kiedy można używać poszczególnych specjalnych zdolności. Możesz odrzucić kartę Klasy w dowolnej chwili, nawet podczas walki („Nie chcę być już Wiedźmą!”). 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 zagraś **Super Munchkina**. Nie możesz mieć dwóch identycznych Klas naraz.

Frakcja: Postaci mogą być Rycerzami Orła, Piekiełnymi Rycerzami, Pathfinderami lub Zabójcami Czerwonej Modliszki. Zasady dotyczące Klas tyczą się także Frakcji. Nie możesz mieć naraz więcej niż jednej Frakcji, chyba że zagraś kartę **Drugi Etat**.

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).



LICZNIKI POZIOMÓW. TO NIE OSZUSTWO, TO WYKORZYSTYWANIE ZASAD!

Jeśli masz iPhone'a, iPoda Touch, iPada albo telefon z systemem Android, pokochasz naszą aplikację z licznikiem Poziomów.

W wyszukiwarce wpisz „Munchkin level counter” albo kliknij link na stronie www.levelcounter.sjgames.com. Dostaniesz indywidualne bonusy w grze, wszystko po to, by kumple Ci zażydrosili... w końcu o to chodzi w **Munchkynie!**

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, stracić na skutek Kłątwy albo Marnego Końca, albo odrzucić go w ramach używania specjalnej zdolności Klasy bądź Frakcji. 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 **Przydopus**.

Niektóre Przedmioty mają swoje ograniczenia, na przykład **Odjechane Szpilki** mogą nosić tylko **Alchemy**. 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 sprzedać Przedmioty, by kupić Poziom, handlować z innymi graczami albo oddać Przedmiot innemu graczowi. Przedmioty

możesz też odrzucać, by aktywować specjalne zdolności Klas. Niektóre Kławy 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 uczestniczycie 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 **Karzącą Gwiazdę**, jeśli nie pomożesz Jasiowi w walce z **Szepczącym Tyranem!**”

Możesz pokazywać swoje karty innym graczom. Dlaczego mielibyśmy Ci tego zabronić?

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 zwyciężki 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 natychmiast 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 **Zbiłkany Potwór**. Na potrzeby rozstrzygnięcia zasad, każda karta Potwora reprezentuje jednego Potwora.

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

Niektóre Potwory w tej grze są oznaczone jako **Gobliny**. Możesz zagrać dowolnego **Goblina** z ręki, by pomógł w walce innemu **Goblinowi**, bez konieczności zagrywania karty **Zbiłkany Potwór**. Jeden Potwór - **Hemogoblin** - jest jednocześnie **Nieumarłym** i **Goblinem**! Tak, to oznacza, że może zostać użyty do pomocy **Nieumarłemu** lub **Goblinowi**... mamy nadzieję, że nie narobiłeś sobie zbyt wielu wrogów!

Wzmocnienia Potworów: Niektóre karty (nazywane Wzmocnieniami Potworów) pozwalają na zwiększenie albo zmniejszenie siły bojowej danego Potwora (karty dla Potworów także są uznawane za Wzmocnienia). Wpływają one też na liczbę Skarbów, jakiej strzeże dany Potwór. Wzmocnienia Potworów mogą być zagrane przez dowolnego gracza.

Wszystkie Wzmocnienia na jednym Potworze dodają się do siebie. Jeśli w walce jest kilka Potworów, zagrywając Wzmocnienie, gracz wybiera, którego Potwora ono dotyczy.

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 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 niejednorazowych Przedmiotów na stół. Możesz trzymać na stole Przedmioty, których nie możesz legalnie używać (np. przez ograniczenia Frakcji lub Klasy). Przekreść karty takich Przedmiotów na bok. Są one „niesione”, ale nie używane - ich bonusy i zasady nie działają na Ciebie.

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 Kłątwy w momencie, gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda?

Klątwy muszą zostać rozwiązane natychmiast (jeśli to możliwe), a potem są odrzucane. Wyjątkiem są karty Klątwy, które trwają do następnej walki lub takie, których efekt trwa, i trwa, i trwa... Będzie to opisane na karcie konkretnej Klątwy. Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz. Nie możesz odrzucić takich Klątwy, by skorzystać ze specjalnej zdolności Klasy albo Frakcji.



PRZYKŁAD WALKI Z CYFERKAMI I WSZYSTKIM

Arek jest czwartopoziomowym Przywoływaczem w Ognistoczerwonym Sweterku (który daje mu bonus +2 do siły bojowej w walce), a w ręce trzyma Bicz Piekieł (bonus +2). Razem jego siła bojowa wynosi 8. Otwiera drzwi i odkrywa Goblina, Potwora Poziomu I. Gobleni nie ma żadnych bonusów, więc Arek wygrywa 8:1.

Arek: Ohyda, już go zabijam.

Zuza: Nie tak szybko, to jest Goblin, więc przyjdzie mu z pomocą Horda Goblino.

Zuza zagrywa kartę Horda Goblino z Poziomem 10, nie musi używać karty Zbłąkany Potwór ze względu na specjalne zasady Goblino. Horda Goblino dostaje dodatkowe +3, jeśli gracz walczy z nią samotnie. Tak więc obecnie Arek przegrywa 14 do 8.

Tomek: A co mi tam, nie lubię omijać zabawy. Oto Sklepowy Goblin!

Sklepowy Goblin z Poziomem 2 dodaje kolejne 2 do siły bojowej Potworów. Arek przegrywa więc 16:8.

Arek: Ubóstwiam Was, normalnie.

Zuza: My Ciebie też. Potrzebujesz może pomocy?

Arek: Owszem, na szczęście zapewni mi ją mój Eidolon.

Arek korzysta ze zdolności swojej Klasy i odrzuca Lamashtu. Jest on wart 5 Skarbow, więc zaka Eidolon dodaje +10 do siły bojowej Arka. Obecnie Arek wygrywa 18:16.

Arek: Ktoś jeszcze chce coś dodać? (By podkreślić wagę swoich słów trzyma przygotowaną kolejną kartę Drzwi, co prawda jest to Przywoływacz, ale oni nie muszą o tym wiedzieć).

Wszyscy inni: A nich Cię motyla noga! Nie.

Arek wygrywa! Zdobywa 3 Poziomy (jeden za każdego Potwora) i zgarnia pięć Skarbow - trzy od Hordy Goblino i po jednym od Goblina i Sklepowego Goblina. Arek ma teraz Poziom 7, więc pewnie Zuza i Tomek będą współpracować, by przy najbliższej okazji mu dopiec. Gra toczy się dalej.

Uwaga: Jeśli ktoś zagra Klątwę, która odnosi się do „następnej walki”, podczas gdy jesteś w trakcie walki, ma ona efekt w tej walce! To samo dotyczy się Klątwy odnoszących się do „następnej tury”.

Jeśli Klątwa może zadziałać na więcej niż jeden Przedmiot, ofiara wybiera, który Przedmiot zostanie odrzucony lub przeklęty. Jeśli Klątwa odnosi się do czegoś, czego nie masz - zignoruj ją. (Niektóre Klątwy mają czasami alternatywne działanie, więc czytaj karty uważnie!) Może się zdarzyć, że będzie Ci się opłacać zagrać Klątwę na samego siebie. To dozwolone.

Klasy i Frakcje: Te karty możesz zagrać na stoł natychmiast po tym, jak je otrzymasz lub w dowolnym momencie własnej tury. Podobne zasady dotyczą kart **Super Munchkin** i **Drugi Etat** ale pamiętaj, że musisz mieć jedną kartę Klasy/Frakcji, żeby móc je zagrać.

WIĘCEJ MUNCHKINÓW

Jeśli w tym miejscu czujesz munchkinowy głód, po pierwsze: nie panikuj, to zupełnie normalne objawy. Aby go zaspokoić, możesz odwiedzić nasze strony internetowe: munchkin.pl oraz munchkin.sjgames.com. Znajdziesz tam najnowsze aktualności, terminy turniejów, rozszerzenia i uaktualnienia zasad, odpowiedzi na najczęstsze pytania i wiele innych. Aby porozmawiać o zasadach albo poznać naszą munchkinową ekipę, zapraszamy Cię na nasze fora: forum.munchkin.com.pl i forums.sjgames.com. A jeśli chcesz się socjalizować, to polub nasze profile na Facebooku: [fb.com/MunchkinPL](https://www.facebook.com/MunchkinPL) oraz [fb.com/sjgames.munchkin](https://www.facebook.com/sjgames.munchkin).

Super Munchkin na Drugim Etacie: Karty **Super Munchkin** oraz **Drugi Etai** mogą zostać zagrane w dowolnym momencie, gdy można zagrać kartę Klasy lub Frakcji, tak długo jak posiadasz Klasę (dla **Super Munchkina**) lub Frakcję (dla **Drugiego Etatu**), by ją podpiąć. Nie możesz naraz posiadać więcej niż jednej tej samej Klasy ani Frakcji. Jeśli zagrasz **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 której 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. odrzucić karty), cały czas musisz go ponieść - nie jesteś aż tak Super! (Wszystkie powyższe zasady dotyczą także **Drugiego Etatu** dla kart Frakcji).

II. MIESZANIE PATHFINDERA Z INNYMI MUNCHKINAMI

Munchkin Pathfinder używa tych samych rewersów kart, co klasyczny **Munchkin**, **Munchkin Conan**, **Munchkin Legendy**, a także całe mnóstwo munchkinowych dodatków. Został pomyślany tak, aby mieszać się z nimi łatwo i przyjemnie. Pamiętajcie jednak o kilku zasadach:

– Frakcje to nie to samo co Rasy (ani Dziedzictwa, które można znaleźć w **Munchkinie Conanie**). Możesz mieć jednocześnie Klasę, Rasę, Dziedzictwo oraz Frakcję. Postaci z **Munchkina Pathfinder**a uważane są za Ludzi, chyba że mają inną Rasę.

– Każdy **Nieumarły** Potwór korzysta ze specjalnej zasady dla **Nieumarłych** Potworów, nawet jeśli nie była ona zamieszczona w wersji gry, z której pochodzi.

– Każdy Potwór ze słowem **Goblin** w nazwie korzysta ze specjalnej zasady dla **Goblinów**, nawet jeśli nie była ona zamieszczona w wersji gry, z której pochodzi.

Możecie też połączyć **Munchkina Pathfinder**a z dowolnym **Munchkinem**, z jakim zechcecie. Skorzystajcie w tym celu z zasad łączenia dodatków zamieszczonych w **Munchkinie 7/8 Pół Konia**, a **Uciągnię Oszukując Oburącz**. Możecie je znaleźć tutaj: <http://blackmonk.pl/instrukcje>.

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 i więcej podstawek lub dodatków z różnych światów **Munchkina**, aby stworzyć multikulturowy mix. Wiedźma i Pathfinder walczą z Cthulhu? Rycerz Orła kontra Zombie? Nie ma problemu!

Dodatki: Każda „podstawka” do **Munchkina** ma lub będzie miała dodatki, które dają nowe Potwory i Skarby oraz kupę innych kart. Możesz je dostać w swoim lokalnym sklepie z grami albo, jeśli takiego nie masz, na naszej stronie: www.munchkin.pl.

Epicki Munchkin! Dla niektórych graczy gra do 10 Poziomu to za mało. Śmiało możecie zagrać w Epickiego **Munchkina** do Poziomu 20. Zasady do Epickiego **Munchkina** znajdziecie na naszej stronie internetowej www.munchkin.pl lub na munchkin.sjgames.com.

I najważniejsze:

Zasady Szybszej Gry: Aby zagrać w szybszego **Munchkina**, możesz dodać „Fazę 0” zwaną „Podłuchiowaniem pod Drzwiami”. Na początku swojej tury dobrać jedną, nową kartę Drzwi; możesz jej użyć od razu, lub zostawić na później. Po tym możesz przejść do normalnego otwierania drzwi. Jeśli przyszukujesz pomieszczenie, dobrać nowy Skarb, zamiast Drzwi. Możesz także dopuścić łączone zwycięstwo - jeśli gracz zdobędzie 10 Poziom walcząc z pomocnikiem, pomocnik również wygrywa, niezależnie od Poziomu, jaki posiada.





MUNCHKIN PATHFINDER

EDYCJA
POLSKA

Opracowane przez ANDREW HACKARDA
Na podstawie *Munchkina* STEVE'A JACKSONA
Ilustracje: JOHN KOVALIC

Chief Operating Officer/Druk: Philip Reed

Munchkin Czar: Andrew Hackard • *Munchkin* Hireling: Devin Lewis

Kierownik Produkcji: Samuel Mitschke • Projekt Artystyczny: Alex Fernandez i Sabrina Gonzales
Korekta: Miranda Horner • Szef Marketingu: Leonard Balsera • Dyrektor Handlowy: Ross Jepsen
Konsultacje: Andrew Cummings

Playtesterzy: David Arlund, Stacy Beckwith, Keith Blackard, Jimmie Bragdon, Eric Dow, Al Griego, Ashley Humphries, Jed Humphries, Richard Kerr, Brian Kretzler, Franklin Lee, Nikola Loncar, Katy Thompson, Nicholas Vacek oraz rodzina Vogel. Bardzo specjalne podziękowania dla Briana Trusta, który wykonał ogrom pomocy sprawiając, że ta gra jest najlepsza, jaka mogła być.

Specjalne podziękowania dla fanów *Munchkina*, którzy wygrali aukcje i zostali sportretowani na kartach z tej edycji. Z WarpCon 2013: Sean Kenneally (Wiedźma z chowańcem żółwiem), Kelvin Kileen (Pathfinder o kręconych włosach, mężczyzna), Brian Nisbet (tysa Wiedźma) oraz Alexander Storey-Cosgrave (Rycerz Orla z mieczem wbitym w ziemię).

Z aukcji Child's Play w 2013: Steve Dengler (Rycerz Orla z podniesionym mieczem, mężczyzna).
Wszystkim zwycięzcom i każdemu, kto się dołożył, dziękujemy za wsparcie!

Munchkin - Edycja Polska

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski

Skład i opracowanie graficzne: Marcin Dera, Marcin Bieliński

Pomoc, pomysły i sugestie: Daria Pilarczyk, Maciej Gluszek, Norbert Pałuka, Marzena Żyła, Katarzyna Młynarczyk, Jakub Klimaszewski, Maciej Domagała, Jarek Walędiak, Mateusz Seroczyński, Marek Glegoła, Marcin Grązka, Mateusz Nowak, Mikołaj Bortkiewicz... Dziękujemy Wam!

Postaci, motywy oraz lokacje pochodzące z systemu *Pathfinder* © 2002-2015 Paizo Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Paizo Inc. Paizo, logo golema Paizo, *Pathfinder* oraz logo Pathfindera są zarejestrowanymi znakami towarowymi Paizo Inc. i używane są na licencji. *Munchkin Pathfinder* © 2013, 2014 Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, postaci z *Munchkina*, Warehouse 23, e23, logo piramidy oraz nazwy wszystkich produktów wydanych przez Steve Jackson Games Incorporated są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated i są używane na licencji przez Black Monk. Edycja Polska © 2016 Steve Jackson Games Incorporated. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.01 (wrzesień 2014).

Więcej o grze na munchkin.pl
oraz munchkin.sjgames.com

