

MUNCHKIN APOKALIPSA

EDYCJA
POLSKA



INSTRUKCJA



ZBLIŻA SIĘ KONIEC ŚWIATA... PRZYGOTUJ SIĘ!

Munchkin Apokalipsa jest samodzielną grą, ale opiera się na tej samej mechanice gry, co oryginalny **Munchkin** i może być z nim łączony, podobnie jak z innymi grami i dodatkami z linii **Munchkina**.

1. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 168 kart do gry (Drzwi i Skarbów)
- 12 kwadratowych kart Pieczęci
- jedna kość sześciocienna (do wykonywania rzutów)
- niniejsza instrukcja.

2. PODSTAWOWE TERMINY

Drzwi, Skarby i Pieczęci: w grze występują trzy typy kart: Drzwi, Skarby oraz Pieczęci, różnią się one rewersami kart (dodatkowo karty Pieczęci są kwadratowe). Talia Drzwi reprezentuje to, co może przytrafić się graczom penetrującym świat w trakcie Apokalipsy - czyli czające się Potwory, niespodziewane Katastrofy, specjalne moce i inne tego typu karty (np. „Katastrofa! Ptasia Grypa” itp.). Talia Skarbów zawiera wszystko to, co gracze mogą znaleźć pokonując Potwory i przeszukując pomieszczenia - czyli Skarby, Poziomy, specjalne bonusy i wiele innych. **Munchkin Apokalipsa** wprowadza nowy typ kart: Pieczęci. Pieczęci mają efekt natychmiastowy działający na gracza, który otworzył Pieczęć (czasami efekt działa na wszystkich graczy). Większość Pieczęci ma również Efekt ciągły, który dotyczy wszystkich graczy!

Katastrofy: w talii Drzwi znaleźć możesz Katastrofy, które utrudniają i tak już trudne życie w trakcie końca świata.

Klasy: w grze (w talii Drzwi) występują karty klas (profesji) które będziesz mógł dołączyć do swojej postaci. Klasy to: Bloger, Dzieciak, Partyzant, Naukowiec.

Potwory:

najważniejszy (no może poza innymi graczami) wróg każdego Munchkina. Pokonując Potwory gracz zyskuje Poziomy i karty Skarbów, co w efekcie prowadzi go do zwycięstwa. Potwory można znaleźć w talii Drzwi.



Poziomy: odzwierciedlają siłę postaci gracza i pokazują, jak blisko jest do wygrania gry. W walce Poziomy postaci porównuje się z Poziomym Potwora oraz wprowadza odpowiednie modyfikatory (bonusy) zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale „Walka”.

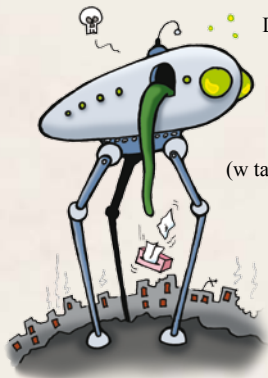
Przedmioty: to karty Skarbów posiadające wartość w zlocie (“bezwarościowy” to też wartość), z których może korzystać twoja postać, aby być potężniejsza i łatwiej pokonywać Potwory (i innych graczy).

3. PRZYGOTOWANIE

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 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 metalowych drzwi), Skarby (z wizerunkiem stosu pozornie nieprzydatnych śmieci) oraz Pieczęci (z wizerunkiem foki). Przetasuj wszystkie stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi po 4 karty Drzwi i 4 Skarbów (łącznie 8 kart).

4. OPEROWANIE KARTAMI

Trzymaj karty Drzwi, Skarbów oraz Pieczęci w trzech stosach, koszulkami do góry (czyli zakryte). Dla wszystkich stosów będą potrzebne odpowiednie stosy kart odrzuconych – trzymaj je koszulkami do dołu (czyli odkryte). Jeśli karty w którymś ze stosów się skończą, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i użyj ich ponownie. Jeśli karty



się skończą, a nie ma żadnych kart odrzuconych, nikt nie może dobierać kart tego rodzaju, ale gra trwa nadal!

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 swojej tury nie możesz mieć na rękę więcej niż 5 kart.



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 jakiej karty 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 zgarnąć 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: www.munchkin.pl www.worldofmunchkin.com lub na munchkinowym profilu na Facebooku: www.facebook.com/MunchkinPL oraz na naszym oficjalnym forum internetowym www.forum.munchkin.com.pl.

Na forum znajdziesz także najnowsza wersję zasad oraz dział z najczęstszymi zadanymi pytaniami oraz poradami naszych munchkinowych ekspertów. Ale zabawniej jest się pokłócić.

Niesione przedmioty (karty „w grze”):

Skarby możesz zagrywać z ręki na stół, stają się wtedy niesionymi przez siebie przedmiotami (patrz: „Przedmioty”). Mogą to być również Klasy. 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.

5. TWORZENIE POSTACI

Zaczynasz grę jako pierwszo poziomowa postać bez Klasy. Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczynasz grę. Jeśli są wśród nich jakieś Klasy to możesz, jeśli chcesz, zagrać jedną teraz – połóż ją na stole przed sobą. Jeśli masz na rękę jakieś przedmioty możesz je również wyłożyć przed siebie, na stół.

Jeśli masz jakieś wątpliwości czy warto zagrać kartę teraz, czytaj dalej albo po prostu idź na całość i zagraj wszystko, co się da.

6. ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE GRY

By określić kto zaczyna rzuć kostką, pokłóć się o wynik rzutu, wybierz najmłodszego lub decyduj 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.

7. FAZY KOLEJKI

Na początku swojej tury możesz włożyć 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 koszulką 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 ilość Skarbów – także jest to zaznaczone na karcie Potwora.

Jeśli wyciągnięta karta to Katastrofa, to zastosuj się natychmiast do opisanego na niej polecenia, a następnie odrzuć ją. Jeśli wyciągnąłeś dowolną inną kartę, to możesz wziąć ją na rękę lub natychmiast zagrać.

(Faza 2) Szukaj Guza: Jeśli w poprzedniej fazie nie spotkałeś Potwora, to teraz możesz zagrać Potwora z ręki (jeśli jakiegos masz, oczywiście) i walczyć z nim na normalnych zasadach (patrz: „Walka”). Nie zagrywaj Potwora, którego wiesz, że nie uda ci się 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 masz na rękę za dużo kart (więcej niż 5), to musisz oddać nadmiar żyjącemu graczowi o najniższym Poziomie. Jeśli jest remis, podziel karty tak równo jak to możliwe (ale sam decydujesz kto dostaje większą połowę). Jeśli to ty masz najniższy Poziom (lub jesteś jednym z graczy o najniższym Poziomie), to po prostu odrzuć nadwyżkę.

Teraz zaczyna się tura gracza po twojej lewej stronie.

8. WALKA

Kiedy walczysz z Potworem porównaj swoją siłę bojową (Poziom + bonusy) z siłą bojową (Poziom + bonusy) Potwora. Poziom Potwora jest określony na górze jego karty. Jeśli twoja siła bojowa: Poziom, wraz z wszystkimi pozytywnymi i negatywnymi bonusami z używanymi przez ciebie przedmiotów, zdolności oraz innych kart, jest wyższy niż siła bojowa Potwora (wraz z jego modyfikatorami), zabijasz go. Jeśli jest remis lub Potwór ma wyższą siłę bojową, przegrywasz i musisz uciekać. Jeśli zabiłeś Potwora, to zgarniasz tyle Skarbów i Poziomów, ile wskazane jest na jego karcie. 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 lub ze stołu – są to przedmioty oznaczone napisem „Jednorazowego użytku” lub karty dające ci Poziom. Pamiętaj, że zarówno na twoją postać, jak i na Potwora, można zagrywać różne karty modyfikujące waszą siłę bojową, dające pozytywne jak i negatywne bonusy. Inni gracze także mogą wpływać na waszą siłę zagrywając różne karty. Szczegółowe modyfikatory i zasady będą opisane na tych kartach. W trakcie walki nie można kraść ani handlować. Nie możesz także sprzedawać przedmiotów, doposażyć swojej postaci przedmiotami z ręki (za wyjątkiem „Jedno-



PRZYKŁAD WALKI Z LICZBAMI I WSZYSTKIM INNYM

Rozpoczyna się walka. Basia jest Partyzantem poziomu piątego z Kluczem do Opon, który daje jej bonus +2, ale ona używa swojej specjalnej zdolności wynikającej z karty Partyzanta i używa Klucza jako broni 2-ręcznej, by otrzymać dodatkowo +3 bonusu. Jej siła bojowa wynosi 10. Aktualnie są otwarte trzy Pieczęci z Brakami Piwa! na wierzchu. Basia otwiera Drzwi i natrafia na Ogniste Mrówki, które mają Poziom 10. Dostają bonus +3 za liczbę otwartych Pieczęci i dodatkowe +3 z Pieczęci, ponieważ Basia jest jedynym Partyzantem w grze. Przegrywa 16 do 10.

Basia: AŁA! Powinnaś wiedzieć, że spotkam mrówki na zgłiszczach świata. Wyrównam trochę szanse..

Basia zagrywa Katastrofę! Ucieczka z Zoo na siebie, co oznacza, że musi Otworzyć Pieczęć. Przykrywa Braki Piwa! Brakami w Zapasach Dżemu! – na jej szczęście nie ma aktualnie żadnego Dzieciaka w grze. Ogniste Mrówki już nie otrzymują dodatkowego Bonusu +3 za to, że Basia jest Partyzantką, ale podnosi się ich bonus ze względu na liczbę otwartych Pieczęci i wynosi teraz +4.

Józek: Hej, dostaję kartę! (Józek jest Blogerem, więc dostaję zakrytą kartę Drzwi za każdym razem, gdy jakaś Pieczęć zostaje Otwarta. Postanowił, że tym razem nie pokaże jaką kartę dostał).

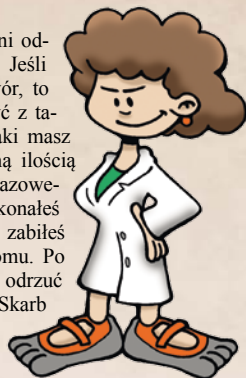
Basia: Świetnie, ale ja nadal przegrywam 14 do 10. Na szczęście mam dobrze zaopatrzone schron. Dalej mrówki, napijcie się trochę Wody w Proszku!

Józek: Zamierzasz pomóc Ognistym Mrówkom?

Basia: Bardzo śmieszne. Bonus + 5 dla mnie i teraz wygrywam 15 do 14. Ktoś chciałby jeszcze bardziej utrudnić mi życie?

Basia czeka chwilę i ogłasza zwycięstwo! Zdobywa Poziom i dobiera trzy Skarby. A gra toczy się dalej...

razowego użytku”) ani odrzucać przedmiotów. Jeśli pojawił się już Potwór, to musisz z nim walczyć z takim ekwipunkiem, jaki masz w grze (plus dowolną ilością przedmiotów jednorazowego użytku). Jeśli pokonałeś Potwora, ale go nie zabiłeś nie zdobywasz Poziomu. Po pokonaniu Potwora odrzuć jego kartę i zabierz Skarb - tym samym wykonałeś fazy 1, 2 i 3, możesz więc spokojnie przejść do fazy 4 kolejki. Uważaj jednak - ktoś może zagrać podłą kartę lub użyć jakiejś specjalnej zdolności nawet, jeśli byłby już pewien swojego zwycięstwa.



Kiedy ogłaszasz, że pokonałeś Potwora musisz odczekać wystarczająco długo, by dać innym graczom czas na reakcję (2,66 sekundy to wystarczająco długo). Dopiero potem zabijasz Potwora, zyskujesz Poziom i zabierasz Skarb – inni gracze oczywiście będą nadal skarżyć się i kłócić. Jeśli nie możesz pokonać Potwora masz dwa wyjścia: prosić o pomoc lub próbować Uciec.

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. Możesz również dodać Nieumarłego lub Rekina do potworów tego samego typu, które już uczestniczą w walce.

Rzuć Katastrofę na swojego przeciwnika, jeśli jakąś masz.



8.1. Walka z wieloma Potworami

Jeśli do walki dołączą dodatkowi przeciwnicy (np. przez kartę Zbłąkany Potwór), musisz pokonać sumę ich Poziomów. Walczysz z wszystkimi Potworami na raz lub Uciekasz przed nimi wszystkimi – nie możesz zdecydować się na walkę z jednym a drugiemu próbować Uciec. Pewne karty mogą pozwolić ci odrzucić jednego Potwora z walki – z pozostałym(i) walczysz już 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!

8.2. Pomoc

Jeśli nie udało 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 na raz może ci pomagać w walce. Możesz próbować przekupić innych graczy by ci pomogli.

Prawdopodobnie nawet będziesz musiał. Możesz zaoferować dowolny (a nawet wszystkie) ze swoich niesionych przedmiotów lub dowolną ilość 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 nie jesteś Blogerem, ale Bloger ci pomaga, to Horda Wygłodniałych Nieumar-

łych będzie miała modyfikator -3 przeciwko wam. Albo jeśli stawiasz czoła Podłym Artykułom Biurowym i pomaga ci Naukowiec, to Artykuły będą miały bonus +3 (ale jeśli ty też jesteś Naukowcem, to ich Poziom już się zwiększył, nie zwiększaj go dwa razy). Jeśli suma siły bojowej 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 próbował ci pomóc, lecz przegraliście (zwykle dzięki kolektywnemu wysiłkowi pozostałych graczy) – musisz Uciekać (twój niezbyt pomocny pomocnik również).

8.3. Ucieczka

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

Rzuć kostką szczęścienną. 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 dokuzyć nawet, jeśli im Uciekłeś! Jeśli nie uda ci się Uciec, Potwór cię łapie i następuje Marny Koniec, opisany na jego karcie. Efekty bywają różne, od konieczności odrzucenia przedmiotu, przez utratę Poziomów, aż do Śmierci.





Jeśli dwóch graczy walczyło razem przeciw Potworowi, lecz przegrali to obydwaj muszą Uciekać. Rzucają kostkami osobno. Potwór łapie tylko tych, którym nie udało się rzut na Ucieczkę.

Jeśli Uciekasz przed kilkoma Potworami, rzuc osobno na Ucieczkę dla każdego z nich (w wybranej przez siebie kolejności) i zastój Marny Koniec każdego, który cię złapie.

8.4. Śmierć

Kiedy umierasz tracisz cały swój stan posiadania, a Potwory, które cię goniły dają ci już spokój. Zatrzymujesz Klasy i Poziomy, żeby twoja nowa postać wyglądała dokładnie tak samo, jak poprzednia. Zatrzymujesz również karty Paranoi i Super Munchkina, jeśli takowe posiadasz. Twoi kumple mogą ograniczyć twoje zwłoki z wszelkiego dobytku.

Ograbianie zwłok: Połóż karty z ręki koszulkami do dołu (odkryte) obok tych, które miałeś w grze. Zaczynając od gracza o najwyższym Poziomie (remisy rozstrzygnij rzutem kością) każdy wybiera i zatrzymuje jedną kartę. Jeśli skończą ci się karty, to pozostali gracze muszą obejść się smakiem.



Po tym jak każdy z graczy dostanie jedną kartę, odrzuć pozostałe karty i Otwórz Pieczęć. Martwa postać nie może 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, koszulkami do góry i zagrania dowolnej Klasy i przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).

8.5. Skarb

Kiedy pokonasz Potwora, zabijając go lub eliminując przy pomocy odpowiedniej karty, zdobywasz strzeżony przez niego Skarb. Każdy Potwór ma podaną na karcie ilość Skarbów. Dobierz wskazaną ilość Skarbów w fazie 3. Jeśli walczyłeś sam, karty ciągniesz koszulkami do góry. Jeśli ktoś ci pomagał, ciągniesz koszulkami do dołu, żeby wszyscy widzieli, co dostałeś. Możesz od razu zagrać dobrane karty. Przedmioty możesz wyłożyć na stół, a karty „Zyskujesz 1 Poziom” mogą także zostać zagrane natychmiast. Możesz także zagrać karty „Zyskujesz 1 Poziom” na dowolnego gracza w dowolnym momencie.

9. STATYSTYKI POSTACI

Na każdą postać składa się broń, zbroja, wypasione przedmioty i dwa atrybuty: Poziom i Klasa. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem 8 poziomowym Blogerem z Mocnym Fleszem, Dronem Bojowym oraz z 15-letnim Zapasem Piwa i Piaperu Toaletowego.

Na początku gry pleć twojej postaci jest taka sama jak twoja.

Poziom: Określa jaki jesteś pakerny (Potwory też mają Poziomy). Swoją aktualną Poziom zaznaczasz umieszczając przed sobą

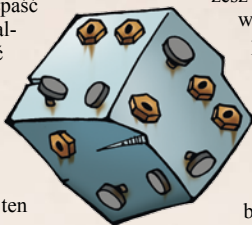


zetonu lub obracając kość dziesięciościenną tak by wskazywała odpowiednią liczbę. Poziom może mieć wartość od 1 do 10. W trakcie trwania gry będziesz zdobywał i tracił Poziomy. Zdobywasz Poziom, jeśli zabijesz Potwora lub jeśli tak mówi zagrana karta. Możesz również sprzedawać przedmioty, żeby kupić Poziom (patrz: „Przedmioty”). Tracisz Poziom, jeśli tak mówi zagrana karta. Twój Poziom nigdy nie może spaść poniżej 1. Mimo to w trakcie walki twoja siła bojowa może być ujemna.

Klasa: Postaci mogą być Blogerami, Dzieciakami, Partyzantami lub Naukowcami. Jeśli nie masz karty Klasy, to nie masz klasy. (Tak, ten dowcip już tu był...) Każda Klasa ma specjalne zdolności, opisane na karcie. Te specjalne zdolności zaczynają działać jak tylko zagrasz kartę Klasy, a przestają działać jak tylko ją odrzucisz. Użycie większości specjalnych zdolności wymaga odrzucenia kart. Aby użyć zdolności możesz odrzucić dowolną swoją kartę - z ręki lub ze stołu, chyba że opis zdolności mówi inaczej. 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 Naukowcem!”). Po odrzuceniu karty Klasy stajesz się bezklasowcem (kawału o braku klasy tym razem nie będzie). Nie możesz mieć na raz więcej niż jednej Klasy, chyba, że zagrasz Super Munchkina. Nie możesz mieć dwóch takich samych kart Klasy w grze.

Przedmioty: Każdy przedmiot ma nazwę, specjalną moc, rozmiar i wartość w sztukach złota. Karta przedmiotu nie działa, póki trzymasz ją na ręce. Dopiero kiedy ją zagrasz, staje się „niesionym przedmiotem”, którego

możesz używać. Możesz nieść dowolną liczbę małych przedmiotów, ale tylko jedną Dużą Rzecz. Każdy przedmiot, który nie jest opisany jako Duża Rzecz jest mały. Jeśli coś pozwalało tobie na niesienie dwóch Dużych Przedmiotów (np. Kanciarz), ale straciłeś tą zdolność, to musisz albo naprawić ten problem, albo odrzucić nadmiar Dużych Przedmiotów - ty wybierasz czego się pozbyć. W swojej kolejce możesz je sprzedać (oczywiście jeżeli sprzedawane przedmioty są warte minimum 1000 Sztuk Złota), w innym przypadku oddaj je graczowi, który może je unieść i ma najniższy Poziom. Możesz także handlować i wymieniać się z przedmiotami z innymi graczami, w dowolnym momencie, poza walką. Szczególnie, to najlepiej jest handlować poza swoją turą. Możesz handlować tylko przedmiotami w grze, czyli na stole. Nie możesz handlować kartami, które nie są przedmiotami. Nie możesz handlować przedmiotami z ręki. Po wymianie z innym graczem musisz położyć taki przedmiot na stół. Możesz także przekupywać graczy na zasadzie:

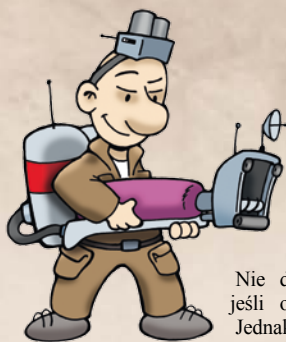


„Dam ci tą **Broń Improwizowaną**, jeśli NIE pomożesz Jasiowi”. Każdy może nieść przedmiot, ale pewne przedmioty mogą

być używane tylko przez niektóre postacie, np. **Ektoplazmatyczny Odkurzacz** może używać jedynie **Naukowiec**. Jego bonus liczy się tylko postaciom, które w danym momencie są **Naukowcami**. Możesz używać jednocześnie tylko jednego Helmu, jednej Zbroi, jednej pary Butów i dwóch Broni jednoręcznych (lub jednej Dwuręcznej), chyba że masz kartę, która pozwala ci oszukiwać lub inni gracze nie zauważą, że to robisz...

Jeśli masz np. dwa Helmy możesz użyć tylko jednego z nich w walce. Aby zaznaczyć, których przedmiotów aktualnie nie używasz, obróć ich karty w bok. W trakcie walki lub Ucieczki nie możesz zmieniać używanych przedmiotów.





Sprzedawanie przedmiotów:

W swojej kolejce możesz odrzucić przedmioty o łącznej wartości 1000 Sztuk Złota by dostać 1 Poziom.

Nie dostaniesz reszty, jeśli odrzucisz więcej. Jednak jeśli uda ci się odrzucić od razu 2000 sztuk złota, to otrzymasz 2

Poziomy, itd. Możesz sprzedawać przedmioty z ręki jak i ze stołu. Nie możesz sprzedawać, wymieniać ani kraść przedmiotów w trakcie walki. Kiedy już odkryjesz kartę Potwora musisz skończyć walkę z tym, co masz. Możesz pokazywać innym graczom karty z ręki. Dlaczego mielibyśmy ci tego zabronić?

10. KIEDY ZAGRYWAĆ KARTY

Polecenia na kartach zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami.

10.1. Potwory

Wyciągnięte koszulką do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi natychmiast atakują graca, 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 Zbłąkany Potwór. Na potrzeby rozstrzygnięcia zasad każda karta Potwora reprezentuje jednego Potwora.

10.2. Hordy Potworów

Kilka Potworów w wyniku różnych strasznych okoliczności zostało Nieumarłymi. Inne Nieumarłe Potwory mogą dołączyć do walki w której bierze udział już Nieumarły Potwór bez konieczności zagrania karty Zbłąkany Potwór. Jeżeli masz kartę, która sprawia, że Potwór od chwili jej zagrania liczy się jako Nieumarły, możesz ją zagrać razem z Potworem, który nie jest Nieumarły, by wykorzystać tę zasadę.

Zdarzają się również Potwory, które są Rekinami. Podobnie jak z Nieumarłymi możesz zagrać jakiegokolwiek Rekina by pomóc innemu Rekinowi.

10.3. 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 (np. dzięki karcie Zbłąkany Potwór), to zagrywając wzmocnienie należy wybrać, do którego Potwora będzie się ono odnosiło.

10.4. Zagrywanie Skarbów

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. Odrzuć je po wypełnieniu polecenia, chyba że zapewniają stały bonus.

10.5. 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 nie-jednorazowych





przed-
miotów na stół. Możesz

trzymać na stole przedmioty, których twoja Postać nie może używać legalnie (np. przez ograniczenia Klasy). Przekręć ich karty na bok. Są one „niesione”, ale nie używanie - ich bonusy i zasady nie działają na ciebie.

10.6. Katastrofy

Wyciągnięte koszulka 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 Katastrofy w momencie gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda?

Katastrofy muszą zostać rozpatrzone natychmiast (jeśli to możliwe), a potem są odrzucane. Wyjątkiem są karty Katastrof, które trwają do następnej walki lub takie, których efekt trwa i trwa i trwa... Będzie to opisane na karcie konkretnej Katastrofy. Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz. Jeśli Katastrofa może zadziałać na więcej niż jeden przedmiot, ofiara wybiera który przedmiot zostanie odrzucony. Jeśli Katastrofa odnosi się do czegoś, czego nie masz – zignoruj ją. Może się zdarzyć, że będzie ci się opłacać zagrać Katastrofę na samego siebie.

To dozwolone. I bardzo munchkinowe.

10.7. Klasy

Możesz je zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu lub w dowolnej chwili w swojej kolejce. Podobnie możesz używać karty Super Munchkin.

10.8. Super Munchkin

Ta karta pozwala ci mieć dwie Klasy. Możesz zagrać Super Munchkina, jeśli masz już jedną kartę Klasy w grze i możesz natychmiast zagrać drugą. Musisz odrzucić Super Munchkina jeśli stracisz jedną z tych dwóch Klas.

11. PIECZĘCI

Munchkin Apokalipsa wprowadza nowy rodzaj kart: Pieczęci. Pieczęci wprowadzają do gry rozmaite efekty natychmiastowe wpływające na gracza, który Otworzył Pieczęć (patrz niżej) lub czasem na wszystkich graczy. Większość Pieczęci ma też efekt ciągły, który wpływa na wszystkich!

Siła bojowa wszystkich Potworów zwiększa się o +1 za każdą Otwartą Pieczęć.



11.1. Otwieranie Pieczęci

Kiedy karta każe ci Otworzyć Pieczęć, odkryj górną kartę z talii Pieczęci i połóż ją na poprzednią (układaj je tak, aby było widać tytuły wszystkich odkrytych wcześniej kart, w ten sposób łatwo policzyć, ile Pieczęci zostało już otwartych). Gracz, który był celem karty jest tym, który Otworzył Pieczęć. Zasady na tej Pieczęci zastępują wcześniejsze efekty wynikające z tego rodzaju karty.

Umierający gracz (już po tym, gdy jego zwłoki zostaną ograbione przez lojalnych współtowarzyszy) Otwiera Pieczęć. Jeżeli walka lub inne wydarzenie doprowadzi do wielu śmierci, aktywny gracz otwiera jedną (i tylko jedną) Pieczęć po tym, gdy wszystkie śmierci zostały rozpatrzone.

WIĘCEJ MUNCHKINÓW

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 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 www.worldofmunchkin.com/apocalypse

11.2. Zamykanie Pieczęci

Bardzo rzadko (za rzadko!) karty będą każały Zamknąć Pieczęć. Pieczęć również zostanie zamknięta, gdy gracz awansuje o 3 lub więcej poziomów w trakcie jednej tury.

Weź górną kartę ze stosu Otwartych Pieczęci i odłóż ją zakrytą na spód talii Pieczęci. Efekt Ciągły na Pieczęci, która znajdowała się pod odłożoną kartą ponownie obowiązuje.

11.3. Siódma Pieczęć

Rozgrywka w Munchkina Apokalipsę, tak jak wszystkie gry z serii Munchkin, kończy się normalnie, gdy jeden z graczy zabija Potwora i zdobywa 10 Poziomu. Ale jest jeszcze inny sposób...

Jeżeli Siódma Pieczęć zostanie otwarta, zwycięża gracz, który ma najwyższy bonus z przedmiotów w grze – nic więcej się nie liczy, nawet Poziomy! (Jeżeli jest remis, to użyj Poziomu do rozstrzygnięcia remisu. Jeżeli nadal jest remis, to ramię w ramię przejdźcie do lepszego świata...)

ZASADY SZYBSZEJ GRY

Aby zagrać w szybszego Munchkina, możesz dodać „Fazę 0” zwaną „Podsluchiowaniem pod Drzwiami”. Na początku swojej tury dobrać jedną, zakrytą kartę Drzwi, możesz jej użyć od razu lub zostawić na później. Po tym możesz przejść do normalnego otwierania Drzwi. Jeśli przeszukujesz pomieszczenie, dobrać 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.

Łączenie Munchkina Apokalipsy Z Innymi Grami z Serii Munchkin

Część z was może będzie miała ochotę dodać nieco apokaliptycznego smaczku do innych gier z serii Munchkin. Poniżej znajdziecie kilka wskazówek, które sprawią, że będzie to jeszcze zabawniejsze:

- Katastrofy są jak Klątwy. Cokolwiek dotyczy Klątw dotyczy Katastrof i vice versa (Tak, to czyni Partyzanta bardzo munchkinową klasą w łączonej grze!).
- Pieczęcie nie będą Otwierane tak często przy wymieszaniu z innymi grami z serii. Jeżeli nadal chcecie czuć ten dreszczyk emocji związany z nadchodzącą Apokalipsą, niech każdy z graczy na początku swojej tury rzuci kością i Otworzy Pieczęć, jeżeli wypadnie 1.
- Podobnie nie oznaczaliśmy każdego Wzmocnienia Przedmiotu jako Wzmocnienie Przedmiotu we wcześniejszych grach (jest to ważne między innymi dla Broni Improwizowanej). Mają mniej więcej taki sam opis, więc jeżeli można je dołączyć do przedmiotu i czynią go lepszym – są Wzmocnieniem Przedmiotu. Na pewno zaczniemy dodawać ten tekst przy następujących wydrukach gry.





MUNCHKIN APOKALIPSA

EDYCJA
POLSKA

Zespół Steve Jackson Games:

Projekt Gry: Steve Jackson • **Ilustracje:** John Kovalic

Rozwój projektu: Andrew Hackard • Chief Operating Officer/Druk: Philip Reed

Munchkin Czar: Andrew Hackard • **Munchkin** Hiring: Leonard Balsera

Kierownik Produkcji: Samuel Mitschke • Projekt Artystyczny: Alex Fernandez

Korekta : Monica Stephens

Dyrektor Marketingu: Monica Valentinelli • Dyrektor Handlowy: Ross Jepson

Grafika **Octobear** pochodzi z *Bearmageddon*, autorstwa Ethan Nicolle i została użyta za jego zgodą.

Playtesterzy: Stacy Beckwith, Car Bostick, Jason Carrigan, Jim Davies, Quinn M. Davies, Eric Dow, Jada Dunn, Jenny Howell, Ashley Humphries, Rachael Loncar, Andres Medina, Samuel Mitschke i Igor Toscano. Specjalne podziękowania dla wszystkich, którzy zegrali w *Munchkin Apocalypse* na GameStorm 14 i PAX East 2012!

W ramach tradycji, John Kovalic współpracował z cudownymi ludźmi z Warpcan Charity Auction w celu zbierania środków na szczytne cele. Zwycięzcy, których karty pojawiły się w tym roku to: Neal McNamara (**Nail Gun**) oraz Howard Samuel (**Ectoplasmic Vacuum Cleaner**), który jest jednym z niewielu ludzi, którzy pojawili się na DWÓCH *Munchkinowych kartach*. Gratulujemy i dziękujemy! **Tiamutt** powstała dzięki sugestiom Jacoba Sommera. Dzięki, Jacob!

Munchkin Apokalipsa - Edycja Polska

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski

Skład i opracowanie graficzne: www.creatika.pl Łukasz Kempiański

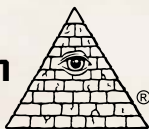
Pomoc, playtesty, pomysły i sugestie: Marta Siek, Mikołaj Lisowski, Daria Pilarczyk, Mikołaj Bortkiewicz, Marek Glegoła, Jarek Wałędziak, Mateusz Seroczyński, Szymon Siek, Maciej Głuszek, Katarzyna Paterska, Jakub Białowąs, Marcin Grązka, Mateusz Nowak, Paweł Karliński, Michał Skoczeń i inni... Dziękujemy Wam!

Munchkin, *Munchkin Apokalipsa*, postaci z *Munchkina*, Super Munchkin, 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* ©Steve Jackson Games Inc. 2012.

Munchkin Edycja Polska ©Steve Jackson Games Inc. 2013. Postaci z Dork Tower © John Kovalic.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.0 (Listopad 2012).

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



STEVE JACKSON GAMES