

MUNCHKIN™ CZUŁYCHU

INSTRUKCJA
EDYCJA
POLSKA



STEVE JACKSON GAMES

Gdy Gwiazdy będą w Porządku...

Munchkini powstana by wyważyć drzwi do Miejsce, Do Których Człowiek Nie Powinien Dotrzeć. Nieustraszeni Badacze, niepokonani Pogromcy Potworów, genialni Profesorowie i bluźnierczy Kultysty zjednoczeni by stawili czoła potężde Wielkiego Cthulhu oraz by wykończyć potwory z Mitów i zgarnąć ich Skarby. Bo dla Munchkina nie liczy się ocalenie ciała czy zbawienie duszy ...liczą się Poziomy, nawet jeśli ceną będzie szaleństwo!

Munchkin Cthulhu 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

- 165 kart do gry
- jedna kość sześciocienna (do wykonywania rzutów),
- niniejsza instrukcja.

2. PODSTAWOWE TERMINY

DRZWI I SKARBY, w grze występują dwa typy kart- Drzwi oraz Skarby, różnią się one rewersami kart. Talia Drzwi reprezentuje to co może przytrafić się graczom penetrując Krainy Mitów- czyli czające się Potwory, Kłatwy, specjalne moce i inne tego typu karty (np. Klasy itp.).

Talia Skarbów zawiera to wszystko co gracze mogą znaleźć pokonując potwory i przeszukując pomieszczenia- czyli Skarby, Poziomy, specjalne bonusy i wiele innych.

KLASY, w grze (w talii Drzwi) występują karty klas (profesji) które będziesz mógł dołączyć do swojej postaci.

Klasy to: **Badacz, Pogromca Potworów, Profesor oraz Kultysta.**



KŁATWY, w talii Drzwi znaleźć możesz Kłatwy które uprzykrzają życie bohaterów.

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. Należą do talii Drzwi.

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

PRZEDMIOTY, to karty Skarbów, 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 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 macki) i Skarby (z wizerunkiem złota). Przetasuj obydwa stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi osiem kart, czyli po 4 karty Drzwi i 4 Skarby.

4. OPEROWANIE KARTAMI

Trzymaj karty Drzwi i Skarbów w dwóch stosach, koszulkami do góry (czyli zakryte). Dla obydwu stosów będą potrzebne odpowiednie stosy kart odrzuconych – trzymaj je koszulkami do dołu (czyli odkryte). **Karty Kultystów trzymaj na trzecim, oddzielnym stosie kart odrzuconych!** 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!

Tvoja 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 rękę więcej niż 5 kart.

Niesione przedmioty (karty „w grze”): Skarby możesz zagrywać z ręki na stół, stają się wtedy niesionymi przez ciebie przedmiotami (patrz: „Przedmioty”). Mogą to także być Klasy.

Takie przedmioty 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. (Nie, ten marny dowcip nigdy nam się nie znudził!) Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczniesz 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 zagrać przed siebie na stół. Jeśli masz jakieś wątpliwości czy warto zagrać kartę teraz, czytaj dalej albo po prostu idźna całość i zagraj wszystko, co się da.

Jak już pisaliśmy, zasady na kartach mają pierwszeństwo nad instrukcją.

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:



ZASADY

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. 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 efektywny Poziom 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.

www.munchkin.pl www.worldofmunchkin.com lub na munchkinowym profilu na facebooku: „Munchkin Edycja Polska” oraz na naszym forum internetowym www.forum.munchkin.com.pl
Ale zabawniej jest się pokłócić.

6. ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE GRY

By określić kto idzie pierwszy rzuć kostką, pokłóć się o wynik rzutu, wybierz najmłodszego lub zdecyduj w jakikolwiek inny, odpowiadający graczom, sposób. Gra toczy się w kolejkach składających się z faz (patrz: „Fazy kolejki”).

Gdy gracz skończy swoją kolejkę, rozpoczyna się kolejka gracza po jego lewej i tak dalej.

Pierwszy gracz, który osiągnie Poziom 10 wygrywa – ale 10 Poziom można zdobyć tylko zabijając Potwora, chyba że na jakiejś karcie jest wyraźnie napisane, że możesz wygrać dzięki niej. Jeśli kilku graczy zdobędzie Poziom 10 jednocześnie, wygrywają razem.



7. 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 I.

(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 przejdiesz do dalszych faz. Jeśli spotkałeś i zabiłeś Potwora, zdobywasz 1 Poziomy (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 Kłątwa, 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) Zgarnij Łup: Jeśli spotkałeś i zabiłeś Potwora, dobierz tyle Skarbów, ile wskazane jest na jego karcie. Skarby dobierasz koszulką do góry (zakryte), jeśli zabiłeś Potwora sam, a koszulką do dołu (odkryte), jeśli ktoś Ci pomógł. Jeśli spotkałeś Potwora, lecz Uciekłeś, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli nie spotkałeś Potwora, lub spotkałeś przyjaznego Potwora, z którym nie walczyłeś, to przeszukujesz komnatę – dobierz, koszulką do góry, jedną kartę ze stosu Drzwi i weź ją na rękę.

(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 Poziomy (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 swój Poziomy z Poziomem Potwora, określonym na górze jego karty.

Jeśli twój Poziomy, wraz z wszystkimi pozytywnymi i negatywnymi bonusami z używanych przez ciebie przedmiotów, nektarów, mikstur, zdolności oraz innych kart, jest wyższy niż Poziomy Potwora (wraz z jego modyfikatorami), **zabijasz go.** Jeśli jest remis, lub Potwór ma wyższą sumę Poziomów, przegrywasz.

Niektóre Potwory mają specjalne zdolności, które wpływają na walkę (np.





Bonus przeciwko konkretnej Klasie) – pamiętaj, żeby wziąć je pod uwagę.

Oprócz niesionych przedmiotów możesz również używać w walce kart jednorazowych, zagrywanych z ręki – są to przedmioty oznaczone napisem „Jednorazowego użytku” lub karty dające Ci Poziom. Pamiętaj, że zarówno na Twoją postać, jak i na Potwora, można zagrywać różne karty modyfikujące Poziom w walce, dające pozytywne jak i negatywne bonusy. Inni gracze także mogą wpływać na wasze Poziomy 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 „Jednorazowego użytku”, odrzucać przedmiotów. Jeśli pojawił się już Potwór do walki, musisz z nim walczyć z takim ekwipunkiem jaki masz w grze, plus dowolną ilością przedmiotów jednorazowego użytku.

Jeśli do walki dołączą dodatkowi przeciwnicy (np. 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 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! Jeśli

pokonałeś Potwora, ale go nie zabiłeś to 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 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.

8.1 POMOC

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 każdy (a nawet wszystkie) ze swoich niesionych przedmiotów, lub dowolną ilość ze Skarbów Potwora. Jeśli zgodzicie się na podział Skarbów potwora, ustalcie kto wybiera pierwszy. Kiedy ktoś Ci pomaga w walce, dodajesz jego Poziom i wszystkie jego Bonusy do swoich.





Specjalne zdolności Potworów działają również przeciwko graczowi, który Ci pomaga i vice versa. Na przykład, jeśli nie jesteś Badaczem, ale Badacz ci pomaga, Shoggoth będzie miał modyfikator -2 przeciwko

Wam. Albo jeśli stawiasz czoła Istotom z Płyczn i pomaga Ci Profesor, Istoty z Płyczn będą miały bonus +2 (ale jeśli Ty też jesteś Profesorem, to ich Poziom już się zwiększył, nie zwiększaj go dwa razy).

Jeśli suma sum Poziomów i Bonusów twoich i twojego pomocnika jest większa od Poziomu 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).



8.2. UCIECZKA

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

Rzuć kostką sześciocienną. Ucieczka udaje się przy wyniku 5 lub więcej. Niektóre

przedmioty zwiększają szansę powodzenia Ucieczki, podczas gdy specjalne zdolności niektórych Potworów zmniejszają twoje szanse. Jeśli uda ci się Uciec, odrzuć Potwora. Nie zdobywasz jego Skarbu. Zwykle nie dzieje się nic złego, ale na wszelki wypadek przeczytaj kartę – niektóre Potwory potrafią dokuczyć nawet, jeśli im Uciekłeś!

Jeśli nie uda ci się Uciec, Potwór cię łapie i następuje Marny Koniec, opisany na jego karcie. Efekty bywają różne, od konieczności odrzucenia 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, rzuć osobno na Ucieczkę dla każdego z nich, w wybranej przez siebie kolejności, i zastosuj Marny Koniec każdego, który cię złapie.

WTRĄCANIE SIĘ W WALKĘ

MOŻESZ INGEROWAĆ W WALKI INNYCH GRACZY NA KULKĄ SPOSOBÓW,

Zagraj kartę jednorazowego użytku: Jeśli masz jakiś przedmiot z takim opisem, możesz użyć go przeciwko Potworowi, z którym walczy twój przyjaciel.

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

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

Zagraj Zbłąkanego Potwora: Ta karta pozwoli ci dodać Potwora z ręki do dowolnej walki. Rzuć Kłątwe na swojego kompana, jeśli jakąś masz.

8.3 ŚMIERĆ

Kiedy umierasz tracisz cały swój stan posiadania. Zatrzymujesz tylko Klasy, Poziomy oraz Kłątwy (jeśli nadal działała) – żeby twoja nowa postać wyglądała dokładnie tak samo, jak poprzednia.

Twoi kumple mogą ograbić twoje zwłoki z wszelkiego dobytku.

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





to pozostali gracze muszą obejść się smakiem. Jeśli jakieś karty ci zostaną, to je odrzuć.

Twoja nowa postać pojawia się w grze natychmiast i od następnej kolejki może 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 dowolnych Klas i przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).

8.4 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” zagrane natychmiast. Możesz także zagrać karty „Zyskujesz 1. Poziom” na dowolnego gracza w dowolnym momencie.

9. STATYSTYKĘ POSTACI

Na każdą postać składa się broń, zbroja, magiczne przedmioty i dwa atrybuty: Poziom i Klasa. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem 8 poziomowym Badaczem, w Gumowym Płaszczu, z Lewą Macką oraz Plecakiem Dynamitu.” Na początku gry pleć twojej postaci jest taka sama jak twoja.

Poziom: Określa jaki jesteś pakerny. (Potwory też mają Poziomy.) Swoją aktualny Poziom zaznaczasz umieszczając przed sobą żetony lub obracając kość

PRZYKŁAD WALKI

Rozpoczyna się walka. Mroczna Stefania jest Kultystą 4. Poziomu i posiada kartę Wzmocnienia- Wściekły (który daje jej bonus +3 do Poziomu). W grze jest jeszcze jeden kultysta, Czarny Zenek, tak więc Stefania ma dodatkowy bonus +2 za innego kultystę przy stole. Otwiera Drzwi do pomieszczenia i zastaje tam Wielkich Przedwinych- Potwora Poziomu 12, który ma -2 przeciwko Kobiętom. Stefania ma w sumie Poziom 9, Przedwinni mają Poziom 10, więc Stefania jest na przegranej pozycji. *Stefania: No to kiszka, zrobię z nich konserwę...* Stefania zagrywa z ręki kartę Konserwa Turystyczna, dającą jej dodatkowy bonus +3. Sytuacja się zmienia- Stefania ma teraz Poziom 12., kontra Poziom 10. Potwora, więc wygrywa. Jednak podły i bluźnierczy Jarek zagrywa kartę Kłątwa! Amnezja, zmuszając Stefanię do odrzucenia klasy Kultysty oraz wzmocnienia- Wściekły. Teraz Stefania przegrywa 10 do 4.

Stefania: Nie tak szybko cwaniaczku... Stefania zagrywa kolejną kartę Kultysty na siebie i znów ma bonus +2 za kolejnego kultystę w grze. Ale nie ma już Wściekłego, więc nadal przegrywa 10 do 6.

Jarek: Jestem jedynym nie-kultystą w grze! Awansuję o Poziom! Dzięki Stefcii!

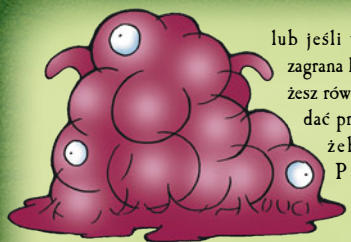
Stefania: Na stu bogów, co za pech! Stefania zagrywa W Wiecznym Śnie i obniża tym samym poziom Wielkich Przedwinych o -5. Teraz wygrywa 6 do 5.

Jarek: Poznałabym się nad Tobą bardziej, ale wołę nacieszyć się dodatkowym poziomem, który dostałem od Ciebie w prezencie.

Stefania: Jeśli nie macie niczego do dodania, to wykażcieam Wielkich Przedwinych.

Nikt nie oponował, więc Stefania zabija Potwora, awansuje o Poziom, zgadnia Skarby Wielkich Przedwinych- normalnie byłyby to 3 skarby, ale dostanie tylko 2, bo zagrała osłabiającą kartę W Wiecznym Śnie, więc potwór daje jeden skarb mniej. Gra toczy się dalej...

dziesięciościenną tak by wskazywała odpowiednią liczbę. Poziom może mieć wartość od 1 do 10. W trakcie trwania gry będziesz zdobywał i tracił Poziomy. Zdobycie Poziom, jeśli zabijesz Potwora,



lub jeśli tak mówi zagrana karta. Możesz również sprzedać przedmioty, żeby kupić Poziom (patrz: „Przedmioty”).

Tracisz Poziom, jeśli tak mówi zagrana karta. Twój Poziom nigdy nie może spaść poniżej 1. Mimo to w trakcie walki suma twojego Poziomu wraz z wszystkimi modyfikatorami może być ujemna.

Klasa: Postaci mogą być Badaczami, Pogromcami Potworów, Profesorami lub Kultystami. 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. Jednak jeśli nie masz kart na ręce to nie możesz „odrzuć 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 Badaczem!”). Wyjątkiem jest klasa Kultysty- nie możesz dobrowolnie przestać być Kultystą. 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.

Kultysty: Nie możesz dobrowolnie pozbyć się tej Klasy! Ale nadal możesz stracić Kultystę przez różne karty zagrywane przez innych graczy lub przez Ciebie. Ale nie możesz stwierdzić, że „nie chcę już być Kultystą”. Kult to bilet w jedną stronę, żeby zarobić na bilet powrotny trzeba się narobić. Jeśli odrzucasz kartę Kultysty z jakiegokolwiek powodu, połóż ją na oddzielnym- trzecim stosie, a nie na stosie Drzwi odrzuconych. Nie traktuj tego stosu jak

zwykłego stosu kart odrzuconych, bo: Jeśli jakaś karta każe Ci „Zostać Kultystą” a na tym stosie jest karta Kultysty, to musisz ją wsiąść. Jeśli nie ma dostępnych kart kultu, masz szczęście- wywinąłeś się... na razie. Jeśli już jesteś Kultystą, nie specjalnego się nie dzieje, nie dobierasz drugiej karty Kultysty. W talii jest sześciu Kultystów- więcej niż innych Klas, oraz wiele kart, które zmuszają do wstąpienia w szeregi kultu. Nie zdziw się jeśli gra zakończy się a większość graczy będzie Kultystami, to normalne.

Bardziej Przeróżające Zasady Kultu

Jeśli w grze jest tylko jeden Kultysta, nie jest w stanie zmusić go do odrzucenia klasy, nawet Boska Interwencja (której nie ma w tej grze). Ale tak, Boska Interwencja pozwala wyleczyć wszystkich Kultystów z ich „przypadłości”. Jeśli w grze pozostał tylko jeden nie-Kultysta, automatycznie awansuje o 1 Poziom. Tak, to MOŻE być zwycięski Poziom. Jeśli wszyscy gracze są Kultystami, gra natychmiast się kończy, a zwycięzca zostaje Kultysta o najwyższym Poziomie.

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 mieć dowolną liczbę małych przedmiotów, ale tylko jedną Dużą Rzecz. Każdy przedmiot, który nie jest opisany jako Duża Rzecz jest mały. W swojej kolejce możesz je sprzedać, w innym przypadku oddaj je graczowi, który może je nieść i ma najniższy Poziom.

Możesz także handlować i wymieniać się z przedmiotami z innymi graczami, w dowolnym momencie, poza walką. Szczerze, 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 ten Znak Starszych, jeśli NIE pomożesz Jasiowi”. Każdy może nieść przedmiot, ale pewne przedmioty mogą być używa-



ne tylko przez niektóre postacie, np. Nekronomikonu może używać jedynie Profesor. Jego bonus liczy się tylko postaciom, które w danym momencie są Profesorami. 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 Uciezki 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, dla czego mielibyśmy Ci tego zabronić?

10. KIEDY ZAGRYWAĆ KARTY

Polecenia na kartach zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami.

10.1 POTWORY

Wyciągnięte koszulka do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi natychmiast atakują gracza, który je wylosował. Walka rozpoczyna się natychmiast. Zdobycie 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 WZMOCNIENIA POTWORÓW

Pewien tym kart, zwany Wzmocnieniami Potworów, może podnosić lub obniżać Poziom Potwora. Mogą być zagrywane przez dowolnego



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

10.3 ZAGRYWANIE SKARBÓW

Skarb możesz zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu, lub w dowolnej chwili w swojej kolejce. 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.

10.4 UŻYWANIE SKARBÓW

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 przedmiotów na stół.

10.5 KŁATWY

Wyciągnięte koszulka do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi natychmiast stosują się do gracza, który je wylosował. Zdobycie 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 Kłatwy w momencie gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda? Kłatwy muszą zostać rozwiązane natychmiast (jesli to możliwe), a potem są odrzucane. Wyjątkiem są karty Kłatw, które trwają do następnej walki lub do takie których efekt trwa i trwa i trwa... Będzie to opisane na karcie konkretnej Kłatwy. Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz. Jeśli Kłatwa może zadziałać na więcej niż jeden przedmiot, ofiara wybiera który przedmiot zostanie odrzucony lub przeklety. Jeśli Kłatwa odnosi się do czegoś, czego nie masz – zignoruj ją. Może się zdażyć, że będzie Ci się opłacać zagrać Kłatwę na samego siebie. To dozwolone. I bardzo Munchkinowe.

10.6 KŁASY

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



10.7 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.



10.8 GOTH POTWORY

Potwory kończące się na „goth” mają bluźnierczą i plugawą zdolność przyzywania innych „goth” potworów. Gdy w walce bierze udział Potwór z „goth”, gracz który go wylosował lub zagrał ma prawo wyłożyć drugiego „goth” potwora. Jeśli tego nie zrobił, sprawdźcie wokół stołu, zgodnie ze wskazówkami zegara, który gracz może i chce go zagrać. Poszukiwania kończą się po znalezieniu jednego dodatkowego „goth” potwora. Dołącza on do oryginalnego Potwora z tej walki. „Goth” Potwór, który znalazł się w ten sposób w walce nie może już wciągnąć do niej kolejnego. Tak więc w ten sposób można trafić na maksymalnie dwa Potwory. Ale „goth” Potwór, który znalazł się w walce za sprawą karty Zbłąkany Potwór, lub innej specjalnej zdolności lub karty, może poszukać sobie „goth” pomocnika wg. powyższej procedury.

II WIĘCEJ MUNCHKINÓW

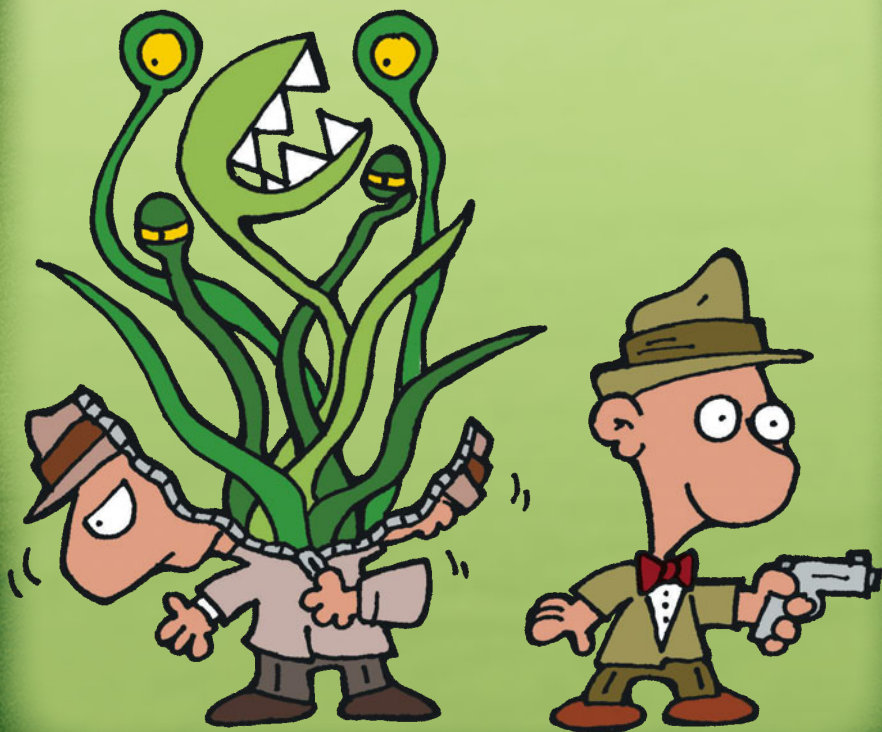
Badania wykazały, że 8.4 z 9.7 graczy Munchkina nie może się od niego oderwać i przestać w niego grywać. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek jak przenieść swoją grę w Munchkina na trochę inny poziom. Łączenie różnych gier z serii Munchkin: Możesz połączyć dwie, lub więcej, podstawek lub dodatków z różnych 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 I najważniejsze:

Zasady Szybszej Gry: Aby zagrać w szybszego Munchkina, możesz dodać „Fazę 0” zwaną „Podstuchiwaniem pod Drzwiami”. Na początku swojej tury dobierz jedną, nową kartę Drzwi, możesz jej użyć od razu, lub zostawić na później. Po tym możesz przejść do normalnego otwierania drzwi. Jeśli przeszukujesz pomieszczenie, dobierz nowy Skarb, zamiast Drzwi. Możesz także dopuścić łączone zwycięstwo- jeśli gracze pokonają Po-



twora wspólnie, obaj mogą dostać po 1 Poziomie, podobnie jak w przypadku pomagającego elfa w normalnym Munchkinie. Jeśli chcesz szybciej zasilać szeregi kultu, wyciągnij przed grą z talii Drzwi jedną lub dwie karty Kultysta i stwórz z nich załazek stosu Kultystów odrzuconych.



MUNCHKINTM CTHULHU

EDYCJA
POLSKA



Zespół Steve Jackson Games:

Projekt gry: STEVE JACKSON

Ilustracje: JOHN KOVALIC

Asystent projektu: Monica Stephens

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

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

Korekta: Monica Stephens • Druk: Philip Reed and Will Schoonover

Dyrektor Marketingu: Paul Chapman • Dyrektor Handlowy: Ross Jepson

Playtesterzy: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr,

Birger Krämer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nicholas Vacek,

Thomas Weigel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe i Erik Zane.

Podziękowania dla: Jan Hendriks, Fidel Lainez i Chris Oakley za pomoc i sugestie.

Munchkin Cthulhu- Edycja Polska

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski

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

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

Lisowski, Maciej Domagała, Jarek Wąleńczyk, Mateusz Seroczyński, Szymon Siek, Katarzyna Paterska,

Jakub Białowąs, Mariusz Kościańczyk, Karol Litwińczuk, Michał Słowikowski, Marcin Grażka, Natalia

Raubo, Tomasz Schneider, Katarzyna Skowronek, Karol Kurzawa, Paweł Marszałek, Lidka Migalska,

Michał Skoczeń i inni...Dziękujemy Wam!

Munchkin, Munchkin Cthulhu, postaci z Munchkina 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. ©Steve Jackson Games Inc. 2007 & 2010. Postaci z Dork Tower © John Kovalic.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.5 (06.2010)

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



STEVE JACKSON GAMES

