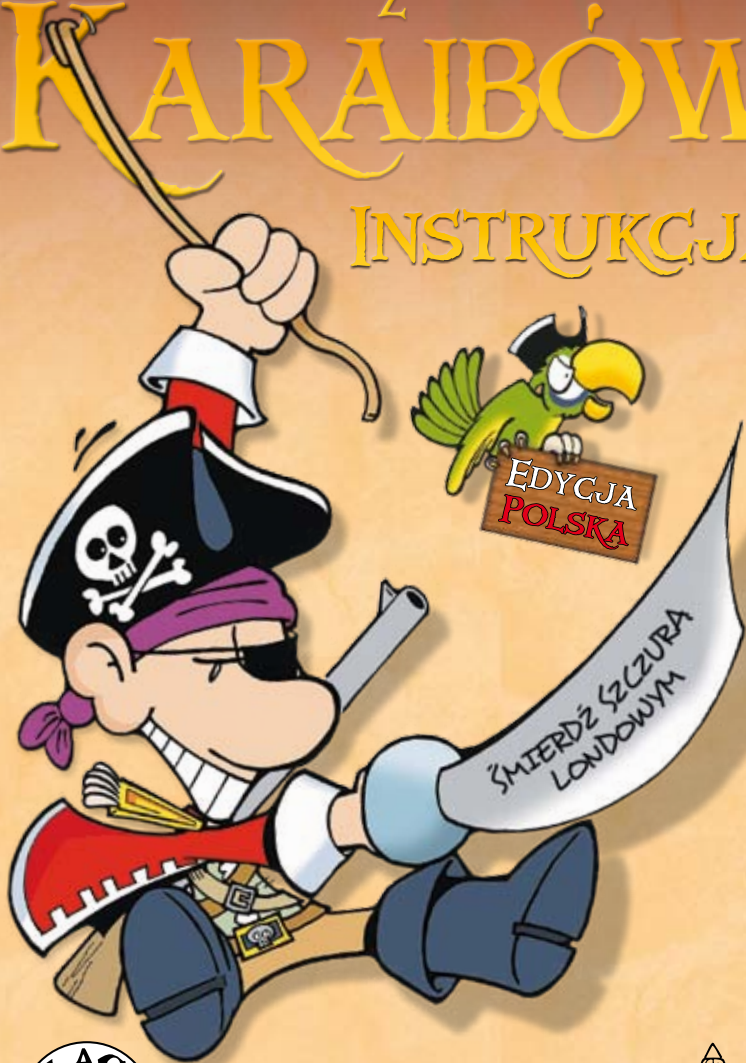


MUNCHKINTM Z KARAIBÓW

INSTRUKCJA



Arrrrrr, Wy szczury lądowe!

Czas wyważyć kilka drzwi, wykończyć potwory i zgnać ich skarby...na pełnym morzu!

Munchkin z Karaibów polega na wcielaniu się w postać nieustraszonego wilka morskiego, penetrowaniu kajut (wraz z załogą innych graczy), wykańczaniu pojawiających się potworów, oszukiwaniu kumpli z drużyny, zbieraniu maksymalnej ilości pirackich skarbów oraz poziomów swojej postaci. Poziomy dostaje się za pokonanie potworów, sprzedawanie skarbów oraz dzięki specjalnym kartom. Wygrywa ten wilk morski, który zdobędzie poziom 10. jako pierwszy! Munchkin z Karaibów 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 sześciościenna (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 penetrującym kajuty i karaibskie lochy- czyli czające się Potwory, Kłatwy, specjalne moce i inne tego typu karty (np. Klasy, Akcenty itp.). Talia Skarbów zawiera to wszystko co gracze mogą znaleźć pokonując potwory i przeszukując kajuty- czyli Skarby, Poziomy, specjalne bonusy i wiele innych.

KLASY I AKCENTY:

w grze (w talii Drzwi) występują karty klas (profesji) i akcentów (narodowości), które będziesz mógł dołączyć do swojej postaci. Akcenty to: Anglik,

Hiszpan, Francuz oraz Holender. Klasy to: Pirat, Marynarz oraz Kupiec.

Więcej Akcentów i Klas będzie dostępnych w dodatkach do gry (szukaj na www.munchkin.pl)



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 Poziom postaci porównuje się z Poziomem Potwora oraz wprowadza odpowiednie modyfikatory (bonusy) zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale „Walka”.

PRZEDMIOTY:

to karty Potworów, 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 dziesięściennych – po jednej dla każdego gracza. Żetony lub kości k10 ułatwią Wam liczenie aktualnych poziomów Waszych postaci. W grze przydaje się też zwykła sześciościenna kostka (znajdziesz ją w pudełku). Najpierw rozdziel karty na Drzwi (z wizerunkiem armaty na koszulce) i Skarby (z wizerunkiem skrzyni złota). Przetasuj obydwa stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi po cztery karty z każdego stosu, czyli 4 karty Drzwi i 4 Skarbów.

4. OPEROWANIE KARTAMI

Trzymaj karty Drzwi i Skarbów w dwóch stosach, koszulkami do góry (czyli zakryte). Dla obydwu stosów będą potrzebne odpowiednie stopy 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 tury nie możesz mieć na ręku 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 i Akcenty.

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

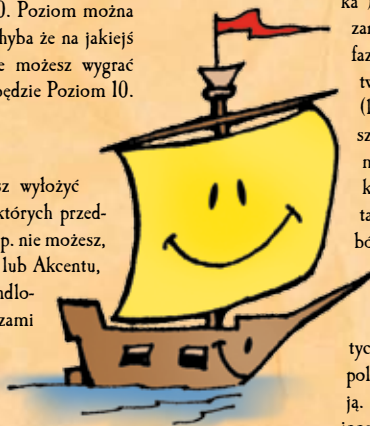
Zaczynasz grę jako pierwszo poziomowa postać bez klasy. (Nie, ten marny dowcip nigdy nam się nie znudzi, arrr.) Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczniesz grę. Jeśli są wśród nich jakies Akcenty albo Klasy to możesz, jeśli chcesz, zagrać po jednej teraz – połóż je na stole przed sobą. Jeśli masz na ręku jakies przedmioty możesz je również zagrać przed siebie na stół. Jeśli masz jakies 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 idzie pierwszy rzuci kostką, pokłód 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 lub Akcentu, 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.



KARTY A INSTRUKCJA

Ta instrukcja zawiera ogólne zasady gry. Karty mogą dawać specjalne, dodatkowe zasady, więc w zdecydowanej większości przypadków, jeśli instrukcja nie zgadza się z kartą, należy użyć zasady z karty. 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 I., jednak efekty kart mogą zredukować siłę w walce (wyrażoną w poziomach) postaci lub Potwora poniżej I.
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.

Jak już pisaliśmy, zasady na kartach mają pierwszeństwo nad instrukcją. Wszystkie spory powinny być rozstrzygane w trakcie głośniejszej 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: „Munchkin Edycja Polska”. Ale zabawniej jest się pokłócić.

(Faza I) Otwórz Drzwi: Dobierz jedną kartę ze stosu Drzwi i połóż ją koszulką do dołu (odkryta) na stole. Jeśli jest to Potwór, musisz z nim walczyć (patrz: „Wal-

ka”). 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 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 zagrywasz Potwora, którego wiesz, że nie uda Ci się zabić, chyba że liczysz na pomoc pozostałych graczy lub masz inny niezwykły 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 pomagał. 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 ręku 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 swój Poziom z Poziomem Potwora, określonym na górze jego karty. **Jeśli twój Poziom**, wraz z wszystkimi pozytywnymi i negatywnymi bonusami z używanych przez ciebie przedmiotów, mikstur, zdolności oraz innych kart, **jest wyższy niż Poziom 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 czy Akcentowi) – 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.

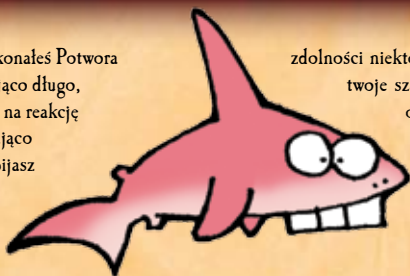
Nie możesz także sprzedawać przedmiotów, doposażyć swojej postaci przedmiotami z ręki (za wyjątkiem „Jednorazowego użytku”), odrzucać przedmiotów. Jeśli pojawił się już Potwór do walki, musisz z nim walczyć z takim ekwipunkiem jaki masz w grze, plus dowolną ilością przedmiotów jednorazowego użytku.

Jeśli do walki dołączy dodatkowi przeciwnicy (np. Zbłąkany Potwór lub Rekin), 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 Potworem 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 podłż 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.



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

Uciekiesz! 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 obydwa muszą Uciekać. Rzucają kostkami osobno. Potwór łapie tylko tych, którym nie udał 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.

8.3 ŚMIERĆ

Kiedy umierasz tracisz cały swój stan posiadania. Zatrzymujesz tylko Akcenty, Klasy, Poziomy oraz Kłątwy (jeśli nadal działają) – 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 skończą 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 Akcentów, Klas i przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).



8.1 POMOC

Możesz poprosić dowolnego gracza o pomoc w walce. Jeśli odmówi, możesz poprosić innego gracza, i tak dalej, aż wszyscy ci 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 albo wybierz 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 Kupcem, ale Kupiec ci pomaga, Wszzechmogący Dorsz będzie miał modyfikator -3 przeciwko Wam. Albo jeśli stawiasz czoła Sir Francisowi Drakowi i pomaga Ci Hiszpan, Drake będzie miał bonus +5 (ale jeśli Ty też jesteś Hiszpanem, to jego 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 kajuty (czyli nie dobierasz Drzwi koszulką 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



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 włożyć na stół, a karty „Zyskujesz 1. Poziom” zagrać natychmiast. Możesz także zagrać karty „Zyskujesz 1. Poziom” na dowolnego gracza w dowolnym momencie.

8.5 WTRĄCĄNIE 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 przeciwnik. Oczywiście wypadki się zdarzają, i możesz „zupełnie przez przypadek” użyć tej samej karty przeciwko przeciwnikowi... 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 także dorzucić dowolnego Rekina bez używania karty Zbłąkanego Potwora, jeśli gracz walczy już z jakimś Rekinem. Rzuć Kłątwe na swojego kompana, jeśli jakąś masz.

8.6 PRZYKŁAD WALKI

Beata jest Kupcem 4. Poziomu, żeglującym na Brygu (który daje jej bonus +3 do Poziomu). Otwiera Drzwi do kajuty i zastaje tam Zielonobrodę, Po-

twora Poziomu 6, który dodatkowo ma +3 przeciwko Kobietom. Beata ma w sumie Poziom 7, Zielonobrody ma Poziom 9, więc Beata jest na przegranej pozycji.

Beata: Szkoda, że Zielonobrody jest uzależniony od Rumu Demon.

Beata zagrywa z ręki kartę Rum Demon, dającą jej dodatkowy bonus +4. Sytuacja się zmienia- Beata ma teraz Poziom 11, kontra Poziom 9. Potwora, więc wygrywa. Jednak Darek zagrywa kartę Legendarny na Zielonobrodę, dodając mu +10 do Poziomu. Teraz Beata przegrywa 11 do 19.

Beata: Chyba będę musiała użyć swoich zdolności językowych, mon ami...

Beata używa specjalnej zdolności Kupca i odrzuca swój francuski Akcent. Ma

teraz wszystkie pozytywne modyfikatory Francuza, w tym „Oczarowanie Rywala”, które pozwala jej „przekonać” dowolnego gracza innej płci do pomocy jej w walce. Darek jest Poziomu 6. i ma przedmioty podnoszące jego Poziom do 12.

Beata: Teraz jak już biegle mówię po francusku, to nie masz wyboru i musisz pomóc moi, Darku.

Darek: Sacre bleu!

Z pomocą Darka wygrywają z Zielonobrodym 23 do 19. Beata awansuje o 1 Poziom i zgarnia 4 Skarby- dwa z Zielonobrodęgo oraz dwa dodatkowe, ze to, że był Legendarny. (Darek może pierwszy dobrać Skarb, bo był Oczarowany żeby jej pomóc.) Gra toczy się dalej...

9. STATYSTYKĘ POSTACI

Na każdą postać składa się broń, zbroja, magiczne przedmioty i trzy atrybuty: Poziom, Akcent i Klasa. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem 8 poziomowym Piratem, z angielskim Akcentem, w Tradycyjnym Pirackim Kapeluszu, z Papugą i DREWNIANĄ NOGĄ.” Na początku gry plec 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 dziesięciościenną tak by wskazywała odpowiednią liczbę. Poziom może mieć wartość od 1 do 10. W trakcie trwania gry będziesz zdobywał i tracił Poziomy. Zdobywasz Poziomy, 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.

Akcent: Gracze mogą mówić z akcentem Angielskim, Holenderskim, Francuskim oraz Hiszpańskim. Jeśli nie masz karty Akcentu na stole, nie masz żadnego akcentu. Każdy Akcent daje różne, specjalne zdolności lub modyfikatory (patrz: poszczególne karty Akcentów). Zyskujesz zdolności danego Akcentu od momentu, gdy zagrasz jego kartę na stół. Tracisz je, gdy odrzucisz Akcent. Możesz odrzucić Akcent w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki. „Nie chcę już być Hiszpanem”. Nie możesz mieć więcej niż jednego Akcentu w grze, chyba że masz kartę Dwujęzyczny. Nie możesz mieć dwóch tych samych Akcentów w grze. Jeśli jakaś karta z Munchkina z Karaibów odnosi się do Francuzów (na przykład, zawsze dotyczy to Akcentu francuskiego, nawet gdy nie mówi tego wprost.

Element klimatyczny: Nie musisz mówić z akcentem ze swojej karty Akcentu, ale jeśli będziesz to robił, bardzo nas to ucieszy! Jesteśmy pewni, że dzięki filmom i telewizji możesz imitować akcent francuski, angielski albo hiszpański. Nasi przyjaciele z Holandii niestety nie mają tyle czasu antenowego, więc nie wymagamy od Ciebie, żebyś umiał podrobić akcent holenderski, ale jeśli chcesz, możesz udawać, że masz pełny nos. „Podhaj mi tą łyżeczkę, majtku!”

Klasa: Postaci mogą być Piratami, Marynarzami albo Kupcami. 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 odrzucania 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.

Warto tu może tylko zauważyć, że Złodziej nie może kraść przedmiotów w walce, a walka trwa od momentu wyciągnięcia karty Potwora.

Możesz odrzucić kartę Klasy w dowolnej chwili, nawet

podczas walki („Nie chcę być już Piratem!”). 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, magiczny efekt, 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. W swojej kolejce możesz je sprzedać, w innym przypadku oddaj je graczowi, który może je unieść i ma najniższy Poziom. Możesz także handlować i wymieniać się 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 Hełm Konkwistadora, jeśli NIE pomożesz Jasiowi”. Każdy może nieść przedmiot, ale pewne przedmioty mogą być używane tylko przez niektóre postacie, np. Drewniaków może używać jedynie Holender. Ich bonus liczy się tylko postaciom, które w danym momencie są Holendrami. Możesz używać jednocześnie tylko jednego Hełmu, 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 Hełmy 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?

Statki: Dobra lajba jest drogą każdemu munchkinowemu kapitanowi.

Tak więc dbaj o swój Statek, a on zrewanżuje się dodatkowymi bonusami dla Ciebie. Statki można znaleźć w talii Drzwi. Nie możesz mieć w grze (na stole) więcej niż jednego Statku na raz, chyba że użyjesz karty Kanciarz. Statki są przedmiotami i dotyczą ich wszystkie zasady jakim podlegają przedmioty.

Karty działające na przedmioty, działają też na Statki.

Statki, co było do przewidzenia, płyną same- nie potrzebujesz Rąk, żeby ich używać. Jak nie możesz sobie tego wyobrazić, to przyjmijmy, że stoisz za sterem, OK.? Wszystkie Statki to przedmioty Duże (chyba że na karcie Statku jest napisane co innego), ale nie liczą się do limitu Dużych przedmiotów, które możesz nieść. Prawdę powiedziawszy, niektóre z nich wręcz pomogą ci nieść więcej Dużych przedmiotów. Określenie „Duży” na kartach Statków służy do zdefiniowania jakie Pułapki i Kłątwy będą miały na nie wpływ. No i pomoże uchronić je przed chciwymi łapami Złodziei z Twojej drużyny. Abordaż nie jest przyjemny.

Statki mogą być wzmocniane kartami Wzmocnień dla przedmiotów, także takimi z innych dodatków i gier z serii Munchkin (np. Lśniący z Munchkina 4). W tej grze jest także kilka kart, które są wyjątkowymi Wzmocnieniami tylko dla Statków. Wzmocnienia nie mogą być przenoszone między Statkami. Jeśli



Wzmocnienie ma swoją wartość w Sztukach Złota, to jest ona dodawana do wartości Statku.

Jeśli Statek ma jakiś modyfikator rzutu na Ucieczkę, zastępuje on oryginalny modyfikator postaci gracza, oraz modyfikatory Ucieczki z innych kart, jak Buty czy Rumaki (z Munchkina 4). Jeśli Statek daje Ci negatywne modyfikatory do Ucieczki, możesz go odrzucić w dowolnym momencie i Uciec z normalnymi modyfikatorami. Jeśli masz kilka Statków, ich bonusy do Poziomu sumują się, użyj także najkorzystniejszego modyfikatora do Ucieczki. Możesz też zignorować wszystkie negatywne bonusy do Poziomu z jakiegoś Statku jeśli drugi Statek ich nie ma, bo bycie Munchkinem sprawia, że wybierasz Statek zawsze dla Ciebie najlepszy w danym momencie.

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 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 Zbląkany Potwór.

Na potrzeby rozstrzygnięcia zasad każda karta Potwora reprezentuje jednego Potwora.



10.2 WZMOCNIENIA POTWORÓW

Pewien typ 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. Jeśli zagrano Legendarnego, Żądnego Krwi i Przekłętego, to walczysz z legendarnym, żądnym krwi i przeklętym „czymś tam”. Powodzenia...

10.3 REKINY

W oceanie roi się od rekinów...i zawsze gry pojawia się jeden, możesz być pewny, że będzie ich więcej. Gdy w walce bierze udział Potwór „Rekin”, każdy gracz może dorzucić kolejnego Rekina do tej walki bez konieczności używania karty „Zbłąkany Potwór”. Niektóre Rekiny nie mają nazwy rekin w tytule karty, ale mogą mieć dopisek „Rekin” nad nazwą Potwora.

10.4 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.

10.5 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 jednorazowych przedmiotów na stół.

10.6 KŁATWY

Wyciągnięte koszulką 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 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 (jeśli to możliwe), a potem są odrzucane. Wyjątkiem są karty



Klątw, 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. 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. Może się zdarzyć, że będzie Ci się opłacać zagrać Klątwę na samego siebie. To dozwolone. I bardzo Munchkinowe.

10.7 AKCENTY I KLASY

Możesz je zagrawać natychmiast po ich otrzymaniu, lub w dowolnej chwili w swojej kolejce.

10.8 DWUJĘZYCZNY I SUPER MUNCHKIN

Te karty pozwalają ci mieć odpowiednio dwa Akcenty i dwie Klasy. Możesz zagrać Dwujęzycznego jeśli masz już jeden Akcent w grze. Od tej chwili jesteś w połowie tego Akcentu. Możesz używać specjalnych zdolności tego Akcentu, kiedy jest to dla Ciebie korzystne, a ignorować je, jeśli są dla Ciebie niekorzystne. Drugą kartę Akcentu możesz zagrać w tym samym momencie, lub później (pod warunkiem, że nadal jesteś Dwujęzyczny). Będziesz wtedy, na przykład, pół-Hiszpanem i pół-Anglikiem, ze wszystkimi zdolnościami obydwu Akcentów. Musisz odrzucić Dwujęzycznego jeśli nie masz żadnej karty Akcentu w grze. 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.

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 przzenieść 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

Inajważniejsze:

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 kajutę, dobierz 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..



MUNCHKIN z KARAIBÓW

ZABIJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • PRZECIAGNIJ KUMPLI POD KILEM



Zespół Steve Jackson Games:

Autor: Steve Jackson

Ilustracje: John Kowalic

Ilustracja karty "Rawk! Niezłe Skarby!" Phil Foglio

Munchkin Czar: Andrew Hackard

Projekt graficzny i produkcja: Alex Fernandez

Kierownik artystyczny: Will Schoonover

Asystent produkcji: Monica Stephens

Korekta: Monica Stephens i Will Schoonover

Druk: Judey Dozeto i Will Schoonover

Kierownik ds. marketingu: Paul Chapman

Kierownik ds. sprzedaży: Ross Jepson

Sugestie i pomysły: Fox Barrett, Andrew Hackard, Brian Hogue, Fade Manley, Mark Schmidt, and Monica Stephens. Testerzy: Alfredo, Jimmie Bragdon, Matthew Brown, Jason Cates, Richard Dodson, Clifford Elder, Claire Ford, Chris Galvan, Andrew Hackard, JHG Hendriks, Freya Jackson, Richard Kerr, Birger Krämer, Charles Leake, Fade Manley, Randy Scheunemann, Marcia Schoonover, Will Schoonover, Tom Smith, Wendy Smith, Nicholas Vacek, and Loren Wiseman.

Munchkin z Karaibów - edycja polska:

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski

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

Pomoc, playtesty, pomysły i sugestie: Marta Siek, Magdalena Roehr, Przemysław Bobrowski, Mikołaj Lisowski, Maciej Domagała, Andrzej Bazylczuk, Martyna Kubiesa, Marcin Pasznicki, Artur Lemański, Wojciech Domagała, Zuzanna Kostkiewicz, Maksymilian Maciejewski, Karol Kurzawa, Alexander Ostrowski, Maciej Kaźmierczyk, Michał Żołyński, Katarzyna Skowronek i inni...

Munchkin, Munchkin z Karaibów, postaci z Munchkina oraz logo piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games i są używane na licencji przez Black Monk. © Steve Jackson Games 2011.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

