

MUNCHKINTM 4

RUMAKI DO PAKITM

EDYCJA
POLSKA



MUNCHKIN 4 RUMAKI DO PAKI

Oddajemy w Twoje ręce dodatek zawierający 110 nowych kart do gry karcianej Munchkin.

Wprowadza on dwa nowe, specjalne rodzaje kart:

- 1) Przydupasów (poznaliście już paru, ale teraz jest ich więcej)
- 2) Rumaki (zupełna nowość!)

Możesz użyć tego dodatku razem z Edycją Rozszerzoną oraz dowolną ilością innych dodatków. Jeśli nie użyjesz żadnych dodatków, będziesz miał po prostu do czynienia z większą ilością Rumaków i Przydupasów. Ale to może mieć swoje plusy, przecież te karty są wyjątkowo munchkinowe!

PRZYDUPASY

Przydupas występowaly w kilku dodatkach w talii Drzwi, czamsi zdarzało im się znaleźć w talii Skarbów. W tym dodatku są Drzwiami. Możesz zagrać Przydupasa w dowolnym momencie, także w walce, pod warunkiem, że będziesz miał tylko jednego Przydupasa w grze (na stole) na raz.

Jeśli wyciągniesz Przydupasa koszulką do góry (odkrytego), możesz go wziąć na rękę, jeśli nie możesz (lub nie chcesz) go zagrać natychmiast. Możesz też odrzucić Przydupasa w dowolnym momencie.

Przydupas nie jest przedmiotem, chyba, że ma podaną wartość w Sztukach Złota. Możesz sprzedać Przydupasa jedynie jeśli ma podaną swoją cenę.

Niektóre Przydupasy dają ci dodatkową Rękę, lub pomagają nieść dodatkowy Duży przedmiot. W takim przypadku, technicznie patrząc, Przydupas nie posiada fizycznie dodatkowych przedmiotów...on po prostu zwiększa twoje własne możliwości. Jeśli coś się przydarzy twojemu Przydupasowi, nie będzie miało to wpływu na twoje przedmioty.

Inaczej to wygląda w przypadku przedmiotów niesionych przez Przydupasa, ale zastrzeżonych dla jakiejś Rasy czy Klasy. Spora część przydupasów, jak na przykład Przydupas Elf z tego dodatku, może nieść przedmioty zastrzeżone dla ich Rasy i używać ich. W niektórych przypadkach, mogą używać przedmiotów, których Ty sam nie mógłbyś użyć. Takie przedmioty niesione przez Przydupasa liczą się jako Twoje i mogą paść ofiarą Kłątwy, Pułapki, czy Marnego Końca, identycznie jak pozostałe twoje przedmioty.

Dodatkowo, w przypadku takich przedmiotów używanych przez Przydupasa, należy pamiętać, że:

- * Jeśli Przydupas poświęci się, żebyś mógł Uciec z walki, wszystkie przedmioty, które niósł są stracone.
- * Jeśli twój Przydupas zginie, możesz sam ograbić jego zwłoki i zatrzymać wszystkie przedmioty.
- * Jeśli Przydupas padnie ofiarą Pułapki, Kłątwy, Marnego Końca, lub zostanie przekabacony przez innego gracza, przedmioty pozostają z nim (czyli tracisz je)!

UŻYWANIE WZMOCNIEN POTWORÓW NA PRZYDUPASACH

Możesz zagrać jakiegokolwiek Wzmocnienia Potworów na swojego Przydupasa lub Przydupasów Twoich kumpi. Połóż taką kartę pod i nad kartą

Przydupasa, aby został np. Przedwiecznym Przydupasem Elfem. Co ważne, te Wzmocnienia nie są tak silne jak w przypadku Potworów. Wzmocnienie z bonusem +5 daje Twojemu Przydupasowi jedynie bonus +1 do Poziomu, a Wzmocnienie z bonusem +10 daje jedynie +2 do Poziomu Przydupasa.

Ujemne modyfikatory („-5” lub „-10”) nie mogą być zagrywane na Przydupasa, chyba że wcześniej zagrano na niego dodatnie Wzmocnienie. W takim przypadku ujemne modyfikatory równoważą dodatnie. Można je zagrać w dowolnym momencie, także podczas walki. Przykład: Tak więc, jeśli jakiś gracz zagra kartę „Przedwieczny” na swojego Przydupasa dając mu bonus +2, to Ty możesz zagrać na niego, w dowolnym momencie, także podczas walki, kartę „Młody” (bonus -1), aby w efekcie stworzyć „Młodego Przedwiecznego Przydupasa Elfa” z bonusem jedynie +1 do jego oryginalnego Poziomu.

PRZYDUPASY A SPECJALNE ZDOLNOŚCI I MODYFIKATORY POTWORÓW

Jeśli, na przykład, Przydupasy Krasnolud i Ty walczyacie przeciwko Potworowi, który ma dodatkowe bonusy przeciwko Krasnoludom, te bonusy liczą się przeciwko wam na czas tej walki, chyba, że odrzucisz Przydupasa Krasnoluda. Jeśli Potwór ma jakieś negatywne modyfikatory przeciwko Krasnoludom, będzie je miał także w czasie walki z graczem, który ma Przydupasa Krasnoluda. Podobnie sytuacja będzie wyglądała w przypadku Potwora, który ma jakiegokolwiek modyfikatory przeciwko jakiejś Rasie, Klasie albo Płci.

Marny Koniec nie ma wpływu na Przydupasa, chyba że jest to jasno napisane w Marnym Końcu. Ignorujesz także Rasę, Klasę lub Płeć Przydupasa, przy determinowaniu wpływu Marnego Końca na Ciebie.

PRZYDUPAS A PŁEĆ

Po pierwsze, zapomnij o jakimkolwiek romantycznym związku z swoim Przydupasem. Nawet o tym nie myśl! Płeć Przydupasa ma znaczenie jedynie przy determinowaniu reakcji Potwora (patrz wcześniej) lub w przypadku niesienia przez niego przedmiotów „Tylko dla Kobiet” lub „Tylko dla Mężczyzn”. W tym przypadku Przydupas jest takiej Płci jaka jest przedstawiona w jego opisie lub na grafice. Zdeterminowanie płci Przydupasa powinno być proste, nawet dla graczy Munchkina, tak więc powinniście rozpoznać czy jest Kobieta, Mężczyzną, albo czy w ogóle nie ma płci. Na przykład roboty nigdy nie mają płci, nawet jeśli opisy na ich kartach mają formę żeńską lub męską.

Jeśli chcesz zmienić płeć Przydupasa, musisz użyć Mikstury Zmiany Płci.





KANCIARZ A PRZYDUPASY

Karty Kanciarz możesz użyć, aby posiadać w grze dwóch Przydupasów lub żeby umożliwić swojemu Przydupasowi niesienie przedmiotów normalnie zastrzeżonych dla jego Klasy lub Rasy- tyłko po co, skoro możesz użyć Kanciarza na samym sobie? Aha, żadne skarby tego świata!

nie sprawią, że Przydupas dla Ubogich będzie mógł nieść cokolwiek! On naprawdę jest bezużyteczny!

RUMAKI, CZYLI PATATAJ PATATAJ IHAHA HA HA!

Dobry Rumak będzie bliższy sercu każdego Munchkina niż większość rzeczy na świecie. Z prostego względu, że daje dodatkowe bonusy. Rumaki są kartami Drzwi.

Nie możesz mieć w grze (na stole) więcej niż jednego Rumaka na raz, chyba że użyjesz karty Kanciarz. Rumaki są przedmiotami i dotyczą ich wszystkie zasady jakim podlegają przedmioty. Karty działające na przedmioty, działają też na Rumaki.

Rumaki, co było do przewidzenia, niosą się same- nie potrzebujesz Rąk, żeby ich używać. Jak nie możesz sobie tego wyobrazić, to przyjmijmy, że uźdę trzymasz w zębach, OK.? Wszystkie Rumaki to przedmioty Duże (chyba, że na karcie Rumaka jest napisane co innego), ale nie liczą się do limitu Dużych przedmiotów, które możesz nieść. Prawdę powiedziawszy, niektóre z nich wręcz pomogą ci nieść więcej Dużych przedmiotów. Określenie „Duży” na kartach Rumaków służy do zdefiniowania jakie Pułapki i Kłatwy będą miały na nie wpływ. No i pomoże uchronić je przed chciwymi łapami Złodziei z Twojej drużyny. My także nienawidzimy koniokraków!

Rumaki mogą być wzmacniane kartami Wzmocnień w identyczny sposób jak Przydupasy (patrz zasady powyżej). Jeśli Rumak zostanie użyty jako Potwór (patrz zasady niżej). Wzmocnienia zagrane na niego liczą się normalnie, tak jakby zostały zagrane na zwykłego Potwora.

W tym dodatku jest także kilka kart, które są wyjątkowymi Wzmocnieniami tylko dla Rumaków. Rumaki nie mogą używać przedmiotów, chyba że opis przedmiotu wyraźnie na to wskazuje. Dodatkowo, wzmocnienia używane na przedmioty (np. Lśniący) nie mogą być zagrywane na karty wzmacniające Rumaki.

Czyli zapomnij o Lśniącym Uździe Ziania Ogniem, jasne?

Jeśli Rumak ma jakiś modyfikator rzutu na Ucieczkę, zastępuje on oryginalny modyfikator postaci gracza. Czyli jeśli Elf, który normalnie ma bonus do Ucieczki, będzie w zamian miał negatywny modyfikator jeśli będzie ujeżdżał Żółtego Rumaka. Jeśli Twój Rumak daje ci negatywny modyfikator do Ucieczki, możesz go odrzucić na stos kart odrzuconych przed rzutem na Ucieczkę i rzucić normalnie. Czyli tchórzliwy Elf przestaje być szybkim, tchórzliwym Elfem, który szybko ucieka; staje się za to wolnym (i najprawdopodobniej) martwym Elfem, dojeżdżającym Żółtego Rumaka. Chyba, że go porzuci i znów będzie tchórzliwy i bez serca dla zwierząt. No ale tego można się po nich spodziewać, prawda?

UŻYWANIE RUMAKÓW JAKO POTWORÓW

Jeśli gracz wyciągnął Rumaka przy otwieraniu Drzwi, może potrakować go jak Potwora i walczyć z nim, zamiast przygarnąć go i ujeździć. W takim przypadku jego Poziomem Potwora jest dwukrotność bonusów jakie daje jako Rumak. Czyli np. Orli Rumak, który daje bonus +2, jako Potwór będzie miał Poziom 4. Za pokonanie każdego Potwornego Rumaka dostajesz 1 Poziom i 1 Skarb. Marny Koniec każdego Potwornego Rumaka to „Tracisz 1 Poziom”.

Pamiętaj, że wszelkie terminalne kroki w stosunku do Potwornych Rumaków, powinny być szybkie, bezbolesne i humanitarne - nie chcemy przecież żeby Rumaki cierpiały, prawda? Za to możesz sprawić, że inni bohaterowie z Twojej drużyny będą cierpieć do woli, bez tego całego, durnego odgrywania postaci, hehe.

Zespół Steve Jackson Games:

Autor: Steve Jackson

Ilustracje: John Kovalic

Opracowanie: Giles Schildt

Druk i sugestie: Monica Stephens

Munchkin Czar: Andrew Hackard

Playtesterzy: Wayne Barrett, Jimmie Bragdon, Richard Dodson,

Jan Hendriks Birger Kraemer, Wil Upchurch, Thomas Weigel, Loren Wiseman, and Erik Zane

Pomoc: Drew Beharelle, Drew Folta, Cory Haefner, Herb, Andrew Koehn, Patrick Konshak, J. Aaron McComb, Bobby Myers, Jacob Nelson, and Buff Settles.

EDYCJA POLSKA:

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski

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

Pomoc, pomysły i sugestie: Magdalena Roehr, Przemysław Bobrowski, Marta Siek, Maciej Domagała, Andrzej Bazyleczuk, Martyna Kubiesa, Marcin Pasznicki

Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski

ul. Grodzka 10a/5

64-100 Leszno

Tel: +48 603363771

Email: munchkin@munchkin.pl

Wyprodukowano w Polsce.

Kod produktu: MUNPLI10



Munchkin, Munchkin 4 „Rumaki do Paki” i logo Munchkin i logo piramidy Steve Jackson Games oraz nazwy wszystkich produktów wydanych przez Steve Jackson Games Incorporated są 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

