

MUNCHKIN[®] ADVENTURE TIME[™]

INSTRUKCJA

W **Munchkin Adventure Time** gracze zbierają cuda i zetkną się z zagrożeniami Krainy Ooo. Zmierzą się z paskudnymi i śmiertelnie niebezpiecznymi przeciwnikami (oraz z Lodowym Królem), których będą musieli pokonać, by zdobyć cenne tupy i awansować na wyższe poziomy, mając w głowach swój ostateczny cel - zostać najbardziej megawypasionym poszukiwaczem przygód, jakiego widziała ta kraina od czasów bohatera Billy'ego!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 168 kart,
- 8 dużych, dwustronnych kart Postaci,
- Jedna kość sześciościenna,
- Ta Instrukcja.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze może brać udział od 3 do 6 graczy. Dwóch graczy także może grać, ale zabawniej jest, gdy jest Was więcej. Będziesz potrzebował 10 żetonów dla każdego gracza (nadadzą się monety, żetony pokerowe lub cokolwiek innego, co pozwoli Wam liczyć do 10, matematycznie!). Zamiast żetonów możesz użyć kości dziesięściennych - 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 drzwi prowadzących do kolejnych przygód) i Skarby (z wizerunkiem skrzyni wypełnionej drogocennymi tupami). Przetasuj obydwa stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi osiem kart, czyli po 4 karty Drzwi i 4 Skarbów. Każdy gracz otrzymuje też losowo jedną z postaci.

OPEROWANIE KARTAMI

Trzymaj karty Drzwi i Skarbów w dwóch stosach, rewersami do góry (czyli zakryte). Dla obydwu stosów będą potrzebne odpowiednie stosy kart odrzuconych - trzymaj je rewersami do dołu (czyli odkryte). Nie wolno Ci przeglądać stosów kart odrzuconych, chyba że zagrasz kartę, która Ci na to pozwoli. Jeśli karty w którymś 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 rękę więcej niż 5 kart (patrz: „Okazywanie Miłosierdzia”).

Niesione Przedmioty (karty „w grze”): Skarby możesz zagrywać z ręki na stół, stają się wtedy niesionymi przez Ciebie Przedmiotami (patrz: „Przedmioty”). Mogą to być również Klasy (jeśli jakąś masz) oraz pomagający Ci Koleżcy. Niektóre Pułapki oraz inne karty także zostają na stole po zagranium. Takie karty uznaje się od teraz za będące „w grze”. Wszystkie karty w grze muszą być widoczne dla pozostałych graczy.

Kiedy można zagrywać karty: Karty można zagrywać w określonych momentach, w zależności od rodzaju karty (patrz: „Kiedy zagrywać karty”). Karty w grze nie mogą wrócić na Twoją rękę - musisz je odrzucić lub sprzedać, jeśli chcesz się ich pozbyć.

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, jaki karta może dawać, jeśli jest on w konflikcie z jedną z poniższych zasad. Chyba że na karcie jest wyraźnie napisane, że jest ona wyjątkiem i te zasady jej nie dotyczą.

1. Nic nie może zmniejszyć Poziomu postaci poniżej Poziomu 1, jednak efekty kart mogą zredukować siłę bojową postaci lub Potwora w walce poniżej 1.
2. Awansujesz na następny Poziom po walce, tylko jeśli zabijeś Potwora.
3. Nie możesz zgarniać 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: munchkin.pl czy munchkin.sjgames.com lub na munchkinowym profilu na Facebooku: [fb.com/MunchkinPL](https://www.facebook.com/MunchkinPL) oraz na naszym oficjalnym forum internetowym forum.munchkin.com.pl. Na forum znajdziesz także najnowszą wersję zasad, dział z najczęściej zadawanymi pytaniami oraz poradami naszych munchkinowych ekspertów. Ale zabawniej jest się pokłócić.

TWORZENIE POSTACI

Zaczynasz grę z pierwszym poziomem oraz ze specjalną mocą przypisaną do postaci. Postaci są męskie albo żeńskie (z wyjątkiem BMO, który, zupełnie nie wiadomo dlaczego, ignoruje wszystkie zasady dotyczące płci). Płeć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja, przynajmniej na początku. Upewnij się, że karta jest zwrócona odpowiednią stroną do góry.

Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczynasz grę. Jeśli są wśród nich jakieś Klasy lub Koleżcy, to możesz, jeśli chcesz, zagrać je teraz - połów ją na stole przed sobą (patrz: „Klasy” i „Koleżcy”).

Jeśli masz na ręku jakieś Przedmioty, możesz je również zagrać przed siebie na stół (patrz: „Przedmioty”). Jeśli masz jakieś wątpliwości, czy warto zagrać kartę teraz, czytaj dalej albo po prostu idź na całość i zagraj wszystko, co się da.

ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE GRY

Zdecydujcie, kto będzie zaczynał, w dowolny sposób, na jaki się zgodzicie - my proponujemy rzut kością albo szybką partyjkę w puść piłkę, ale zależy to już od Was.

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.

FAZY KOLEJKI

Na początku swojej tury możesz wyłożyć karty z ręki na stół, zdecydować, których Przedmiotów chcesz używać, a których np. nie możesz, bo są zastrzeżone dla innej Klasy, możesz także wymieniać się i handlować Przedmiotami z innymi graczami oraz sprzedawać Przedmioty za Poziomy. Jeśli już przygotujesz swoją postać do walki i zrobisz porządek z kartami, możesz przejść do fazy 1.

(Faza 1) Otwórz Drzwi: Dobierz jedną kartę ze stosu Drzwi i połóż ją rewersem do dołu (odkrytą) na stole. Jeśli jest to Potwór, musisz z nim walczyć (patrz: „Walka”). Rozwiąż walkę do końca, zanim przejdziesz do dalszych faz. Jeśli spotkałeś i zabijeś Potwora, zdobywasz 1 Poziom (lub, w przypadku potężniejszych przeciwników, 2 Poziomy - będzie to zaznaczone na karcie Potwora). Zyskujesz także właściwą liczbę Skarbów - to także jest zaznaczone na karcie Potwora. Skarby dobierasz rewersem do góry (zakryte), jeśli zabijeś Potwora sam, a rewersem do dołu (odkryte), jeśli ktoś Ci pomagał. Jeśli spotkałeś Potwora, lecz Uciekłeś, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli wyciągnięta karta to Klątwa, 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 jakiegoś masz, oczywiście) i walczyć z nim na normalnych zasadach (patrz: „Walka”). Nie zagrywaj Potwora, jeżeli wiesz, że go nie zabijesz, chyba że liczysz na pomoc pozostałych graczy lub masz inny niezwykły chytry plan.

(Faza 3) Przeszukaj Pokój: Jeśli nie spotkałeś Potwora oraz nie Szukałeś Guza, to masz prawo Przeszukać Pokój - dobierz jedną zakrytą kartę ze stosu Drzwi i weź ją na rękę. Jeśli spotkałeś Potwora, ale musiałeś uciekać, to nie możesz Przeszukać Pokoju.

(Faza 4) Okaż Miłosierdzie: Jeśli na końcu swojej tury masz na ręce za dużo kart (więcej niż 5), to lepiej natychmiast zagraj te, które możesz. Inaczej musisz oddać nadmiar żyjącemu graczowi na najniższym Poziomie. Jeśli jest remis, podziel karty tak równo, jak to możliwe (ale sam decydujesz, kto dostaje większą część). Jeśli to Ty masz najniższy Poziom (lub jesteś jednym z graczy na najniższym Poziomie), to po prostu odrzuć nadwyżkę. Teraz zaczyna się tura gracza po Twojej lewej stronie.

KIEDY MOŻESZ WYKONYWAĆ AKCJE

W dowolnym momencie możesz:

- Odrzucić Przynależność.
- Zagrać kartę **Zyskujesz 1 Poziom**.
- Zagrać **Kłątę**.

W dowolnym momencie... o ile nie uczestniczysz w walce, możesz:

- Wymienić się Przedmiotami z innym graczem (on też nie może właśnie walczyć).
- Zamienić używane właśnie Przedmioty na inne.
- Zagrać kartę, którą właśnie otrzymałeś (niektóre karty można zagrać także w trakcie walki, patrz wyżej).

W trakcie swojej tury możesz:

- Zagrać nową **Klasę** (w dowolnym momencie).
- Sprzedać Przedmioty, by zyskać 1 Poziom (nie w trakcie walki).
- Zagrać Przedmiot (większość Przedmiotów nie może być zagrywana w trakcie walki, ale niektóre Przedmioty jednorazowego użytku mogą (patrz: „Przedmioty jednorazowego użytku”).

WALKA

Kiedy walczysz z Potworem, porównaj swoją siłę bojową (Poziom + bonusy) z siłą bojową (Poziom + bonusy) Potwora. Poziom Potwora podany jest na górze jego karty. Jeśli Twoja siła bojowa (Poziom wraz ze wszystkimi pozytywnymi i negatywnymi bonusami z używanych przez Ciebie Przedmiotów, zdolności oraz innych kart) jest wyższa niż siła bojowa Potwora (Poziom wraz z jego bonusami i innymi modyfikatorami), zabijasz go. Jeśli jest remis lub Potwór ma wyższą siłę bojową, przegrywasz. Jeśli zabiłeś Potwora, zgarniasz tyle Skarbów i Poziomów, ile jest wskazane na jego karcie.

Niektóre karty pozwalają na pozbycie się - pokonanie - Potwora bez zabijania go. To nadal liczy się jako zwycięstwo, jednak nie dostajesz za nie Poziomów. Czasami, zależnie od tych kart, możesz za tak pokonanego Potwora nie dostać także Skarbów. Uważnie czytaj zasady tych kart.

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. Karty, których możesz używać w walce, są odpowiednio opisane (np. „Użyj w trakcie dowolnej walki”, „Użyj w dowolnym momencie”).

Możesz także używać jednorazowych Przedmiotów, które masz na stole. Odrzuć je po walce, bez względu na to, czy wygrałeś, czy nie. Pamiętaj, że zarówno na Twoją postać, jak i na Potwora można zagrywać różne karty modyfikujące waszą siłę bojową, dające pozytywne, jak i negatywne modyfikatory. Inni gracze także mogą wpływać na waszą siłę w walce, zagrywając różne karty. Szczegółowe modyfikatory i zasady będą opisane na tych kartach. Niektóre karty Drzwi także mogą być zagrywane w walce, np. Wzmocnienia Potworów.

W trakcie walki nie można kraść ani handlować. Nie możesz także sprzedawać Przedmiotów, doposażać swojej postaci Przedmiotami z ręki (za wyjątkiem zastosowania kart „jednorazowego użytku”) oraz odrzucać Przedmiotów. Jeśli pojawił się już Potwór, to musisz z nim walczyć z takim ekwipunkiem, jaki masz w grze, plus dowolną liczbą Przedmiotów jednorazowego użytku.

Uważaj jednak - ktoś może zagrać podtą 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 Ucieczki.

Walka z wieloma Potworami: Jeśli do walki dotychczas dodatkowi przeciwnicy (np. przez kartę **Zbłąkany Potwór**), musisz pokonać sumę ich siły bojowej (Poziomów wraz z bonusami). Wszelkie specjalne zdolności (np. zmuszające Cię do walki tylko przy użyciu swoich Poziomów), odnoszą się do całej walki. Walczysz ze wszystkimi Potworami naraz lub Uciekasz przed nimi wszystkimi - nie możesz zdecydować się na walkę z jednym, a drugiemu próbować Uciec. Pewne karty mogą pozwolić Ci odrzucić jednego Potwora z walki - z pozostałym(i) walczysz wówczas normalnie. Jeśli odrzucisz jednego Potwora przy pomocy takiej karty, a pozostałym Potworom Uciekniesz, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli zabijesz Potwora, to natychmiast dostajesz Poziom (lub dwa, w przypadku niektórych bardzo groźnych Potworów). Jeśli zabięś kilka Potworów, dostajesz Poziomy za każdego z nich!

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

Niektóre Potwory w tej grze są oznaczone jako Demony. Możesz zagrać dowolnego Demona z ręki, by pomógł w walce innemu Demonowi, bez konieczności zagrywania karty Zbłąkany Potwór. Jeden Potwór - **Hunson Abadeer** jest jednocześnie Nieumarłym i Demonem! Czego innego się spodziewałeś po władcy Nocosfery? Tak, to oznacza, że może zostać użyty do pomocy Nieumarłemu lub Demonowi... mamy nadzieję, że nie narobiłeś sobie zbyt wielu wrogów!

Pomoc: Jeśli wiesz, że nie uda Ci się pokonać Potwora w pojedynkę, możesz poprosić dowolnego gracza o pomoc w walce. Jeśli odmówi, możesz poprosić innego gracza i tak dalej, aż wszyscy Cię oleją albo ktoś jednak zdecyduje się pomóc. Tylko jeden gracz na raz może Ci pomagać w walce. Pamiętaj jednak, że każdy z graczy może do walki dorzucać karty!

Możesz próbować przekupić innych graczy, by Ci pomogli. Prawdopodobnie nawet będziesz musiał. Możesz zaoferować każdy (a nawet wszystkie) ze swoich niesionych Przedmiotów (w grze) lub dowolną liczbę ze Skarbów Potwora. Jeśli zgodzicie się na podział Skarbów Potwora, ustalcie, kto wybiera pierwszy. Możesz też zaoferować, że zagrasz jakąś kartę na swego pomocnika (ale tylko taką, którą mógłbyś normalnie zagrać), na przykład Zyskujesz 1 Poziom.

Specjalne zdolności i stałości Potworów działają też na pomocnika i na odwrót. Na przykład, jeśli pomaga Ci **Muzyk**, może on skorzystać ze swojej zdolności Trzymać Rytm, by dodać Bonus do Waszej siły bojowej.

WTRACANIE 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 „zupelnie przez przypadek” użyć tej samej karty przeciwko przyjacielowi...

Zagraj kartę Wzmocnienia 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. Pamiętaj, że jeżeli ktoś walczy z Nieumarłym (lub Demonem), możesz dołączyć do walki innego Nieumarłego (lub Demona), bez konieczności zagrywania karty „Zbłąkany Potwór”.

Rzuć Kłętwe na swojego kompana, jeśli jakąś masz.

Kiedy ktoś Ci pomaga w walce, dodajesz jego siłę bojową do swojej. Specjalne zdolności Potworów działają również przeciwko graczy, który Ci pomaga i vice versa. Jeśli walczysz z **Zergiokiem** i pomaga Ci **Czarodziej**, siła bojowa Zergioka jest zmniejszana o 3. Jeśli Ty sam byłbyś Czarodziejem, Potwór nie dostaje podobnej kary.

Jeśli suma siły bojowej (Poziomów i bonusów) Twojej i Twojego pomocnika jest większa od siły bojowej Potwora, to zostaje on zabity. Odrzuć jego kartę i weź jego Skarb. Ty zdobywasz Poziomy za zabitego Potwora, Twój pomocnik nie.

Uciezka: 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).

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

Rzuć kostką sześćścienną. Uciezka udaje się przy wyniku 5 lub więcej. Niektóre Przedmioty zwiększają szansę powodzenia Uciezki, 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 łąpie i następuje Marny Koniec, opisany na jego karcie. Efekty bywają różne, od konieczności odrzucenia Przedmiotów, przez utratę Poziomów, aż do Śmierci. Jeśli dwóch graczy walczyło razem przeciw Potworowi, lecz przegrali, to obydwaj muszą Uciekać. Rzucają kostkami osobno. Potwór łąpie 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 łąpie. Po walce i rozstrzygnięciu Uciezki, odrzuć Potwory.

PRZYKŁAD WALKI Z CYFERKAMI I WSZYSTKIM

Marcelina jest **Muzykiem** na 3 Poziomie z **Gitarą Basową** (dająca jej +4 i dodatkowo +2 za jej osobistą moc). Jej siła bojowa wynosi więc 9. Otwiera Drzwi, a za nimi czekają **Zombie Stodyczanie**. Mają Poziom 1 i nie mają żadnych specjalnych zdolności, więc bezproblemowo z nimi wygrywa 9 do 1.

MARCELINA: Ohyda. Zabijam to coś.

JAKE: Nie tak szybko, Marcysiu. Dotychczas do walki **Miau-Miau**. Na **Zombie Stodyczanach** jest napisane, że mogą.

Jake nie musi używać karty **Zbłąkany Potwór** ze względu na specjalną zdolność **Zombie Stodyczan**. Dzięki dodaniu **Miau-Miau**, który ma 9 Poziom, Marcelina przegrywa teraz 10 do 9.

MARCELINA: Dzięki za zepsucie mojego planu, Jake!

Marcelina nadal może skorzystać ze swojej zdolności klasowej - **Trzymaj Rytm**. Odrzuca kartę i żeby dostać bonus +3 wymyśla rym: „Miau-Miau, o Miau-Miau, czas już, żebyś spał!” Teraz wygrywa 12 do 10.

JAKE: Nieźle, Marcelino. Chyba tym razem Ci się udało. BMO za mnie wszystko policzył.

Marcelina ogłasza, że wygrała i dostaje swoją nagrodę: 2 Poziomy (jeden za każdego Potwora) oraz 4 Skarby (3 za **Miau-Miau** i 1 za **Zombie Stodyczan**)! Ma teraz 5 Poziom i sporo Skarbów w swoim plecaku. Prawdopodobnie przez to pozostali gracze będą współpracować przeciwko niej, by pognębić ją przy pierwszej okazji.

Śmierć: Kiedy umierasz, tracisz całą swój stan posiadania, a Potwory dają Ci już spokój. Zatrzymujesz tylko swoje Klasy, Poziomy oraz Kłątwy (jeśli nadal działają) - żeby Twoja nowa postać wyglądała dokładnie tak samo jak poprzednia. Zatrzymujesz również kartę **Super Munchkin**, jeśli takową posiadasz. Twoi kumple mogą ograniczyć Twoje zwłoki z wszelkiego dobytku.

Ograbianie zwłok: Położ karty z ręki rewersami do dołu (odkryte) obok tych, które miałeś w grze. Zaczynając od gracza na najwyższym Poziomie (remisy rozstrzygnij rzutem kością) każdy wybiera i zatrzymuje jedną kartę. Jeśli skończą Ci się karty, pozostali gracze muszą obejść się smakiem. Jeśli jakieś karty Ci zostaną, odrzuć je.

Martwe postaci nie mogą otrzymywać żadnych kart, nawet w ramach Miłosierdzia, awansować o Poziom ani wygrać gry. Twoja nowa postać pojawia się w grze na samym początku kolejki następnego gracza i może od razu pomagać innym w walce - ale na razie nie ma żadnych kart. Swoją następną kolejkę rozpocznij od dobrania czterech kart z każdego stosu, rewersami do góry i zagrania dowolnej Klasy i Przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).

Nagrody: Kiedy zabijesz Potwora, zdobywasz 1 Poziom, chyba że karta Potwora mówi inaczej. Dostajesz też wszystkie strzeżone przez niego Skarby! Każdy Potwór ma podaną na karcie liczbę Skarbów. Dobierz wskazaną liczbę Skarbów, pamiętaj o ewentualnych zmianach płynących z zagranych Wzmocnień Potworów. Jeśli walczyłeś sam, karty ciągniesz rewersami do góry (zakryte). Jeśli ktoś Ci pomagał, ciągniesz rewersami do dołu (odkryte), żeby wszyscy widzieli, co dostałeś. Możesz od razu zagrać dobrane karty, nawet jeśli tylko pomagałeś w walce. Jeśli pokonałeś Potwora przy użyciu jakiejś specjalnej zdolności czy karty, nie dostajesz Poziomów, możesz też nie dostać Skarbów - sprawdź, co na ten temat jest napisane na karcie.

STATYSTYKI POSTACI

Twoja postać, oprócz reprezentującej ją karty postaci, składa się z towarzyszących jej koleżków, broni, zbroi oraz magicznych Przedmiotów. Postać ma także dwie kluczowe statystyki: Poziom i Klasę. Możesz opisać swoją postać jako Finna, **Bohatera** na 6 Poziomie ze **Złotym Mieczem Finna**, **Metalowym Butem** i **Księgowidłem**, w towarzystwie **Słoniczki**.

LICZNIKI POZIOMÓW: TO NIE OSZUSTWO, TO WYKORZYSTYWANIE ZASAD!

Jeśli masz iPhone'a, iPoda Touch, iPada albo telefon z systemem Android, pokołasz naszą aplikację z licznikiem poziomów. W wyszukiwarce wpisz „Munchkin level counter” albo kliknij na link na stronie **levelcounter.sjgames.com**. Dostaniesz indywidualne bonusy w grze, wszystko po to, by kumple Ci zazdrościli... w końcu o to chodzi w Munchkinie!

Poziom: Określa, jaki jesteś pakerny (ale Potwory też mają Poziomy). Zyskujesz Poziom za każdym razem, gdy zabijesz Potwora albo gdy mówi tak karta. Możesz też sprzedawać Przedmioty, by zyskać Poziom. Tracisz Poziom, gdy wynika to z treści karty. Twój Poziom nigdy nie może spaść poniżej 1.

Klasa: Postaci mogą być **Bohaterami**, **Muzycami**, **Monarchami** lub **Czarodziejami**. Każda Klasa ma specjalne zdolności opisane na karcie. Zaczynają one działać, jak tylko zagrasz kartę Klasy, a przestają, jak tylko ją odrzucisz. Aby użyć niektórych specjalnych zdolności, należy odrzucić karty - z ręki lub ze stołu. Jednak jeśli nie masz kart na ręce to nie możesz „odrzucić całej ręki”. Na karcie Klasy napisane jest, kiedy można używać poszczególnych specjalnych zdolności. Możesz odrzucić kartę Klasy w dowolnej chwili, nawet podczas walki („Nie chcę być już Bohaterem!”). Po odrzuceniu karty Klasy, nową możesz zagrać w dowolnym momencie swojej tury albo jak tylko ją dostaniesz, jeśli nie była to Twoja tura.

Super Munchkin: Nie możesz mieć na raz więcej niż jednej Klasy, chyba że zagrasz **Super Munchkina**. Nie możesz mieć dwóch identycznych Klas na raz. **Super Munchkina** możesz zagrać w dowolnym momencie, w którym możliwe jest zagranie karty Klasy, tak długo jak posiadasz Klasę, by ją podpisać. Jeśli zagrasz **Super Munchkina** mając tylko jedną Klasę, dostajesz wszystkie jej zalety (możliwość używania Przedmiotów zastrzeżonych dla tej Klasy oraz negatywne modyfikatory Potworów względem niej) i żadnej wady (możesz korzystać z Przedmiotów, z których normalnie dana Klasa korzystać nie może, a Potwory nie dostają przeciwko Tobie bonusów). Jeśli jednak Klasa ma zdolność, do użycia której trzeba ponieść jakiś koszt (np. odrzucić karty), cały czas musisz go ponieść - nie jesteś aż tak Super!

Koleżka: Twojej postaci może towarzyszyć jeden Koleżka. Gdy dobierzesz Koleżkę, nieważne czy odkrytego, czy zakrytego, możesz go natychmiast zagrać albo zatrzymać na ręku, by zagrać później, w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki. Gdy masz w grze Koleżkę, dodaje Ci on swój bonus oraz czasami specjalne zdolności. W dowolnym momencie możesz odrzucić Koleżkę i zagrać nowego, ale nie możesz przekazać go innemu graczowi.

Koleżka może się poświęcić, by umożliwić Ci automatyczną Ucieczkę przed wszystkimi Potworami z walki. Odrzucasz Koleżkę, zamiast rzucać kością. Jeśli ktoś Ci pomagał w walce, możesz zdecydować, czy on też ucieka automatycznie. Decyzja należy do Ciebie!

SKARBY I PRZEDMIOTY

Skarbami są zarówno te Przedmioty, które dają Ci stały bonus, jak i te jednorazowego użytku oraz niektóre specjalne karty, które nie są Przedmiotami. Każda karta Skarbu może zostać zagrana od razu, gdy ją dostaniesz albo w dowolnym momencie Twojej tury, o ile nie uczestniczysz w walce (chyba że reguły na karcie wyraźnie mówią inaczej).

Przedmioty: Większość Skarbów to Przedmioty. Wszystkie Przedmioty mają wartość wyrażoną w Sztukach Złota. Przedmioty, które aktualnie dają Ci bonusy, to Przedmioty używane. Przedmioty, których nie używasz, powinieneś przekreślić na bok. Nie możesz zmieniać aktualnie używanych Przedmiotów w trakcie walki ani podczas próby Ucieczki. Możesz nieść dowolny Przedmiot, ale musisz się stosować do limitów, jeśli chodzi o ich używanie. Zwróć uwagę na ikony umieszczone w lewym górnym rogu karty. Każda postać może naraz używać tylko:

- jednego Hełmu,
- jednej Zbroi,
- jednej pary Butów,
- do dwóch broni Jednoręcznych,
- albo jednej broni Dwuręcznej

... chyba że jakaś karta pozwala Ci ignorować te limity np. Kanciarz albo jakiś Koleżka. Jeśli nosisz dwa Hełmy, używać możesz tylko jednego. No bo niby kto nosi naraz dwie czapki? To po prostu głupie.

Niektóre Przedmioty mają swoje ograniczenia, na przykład **Szatę Czarodzieja** mogą nosić tylko Czarodzieje (Tylko dla Czarodziejów, głupcy!). Tylko przedstawiciele tej Klasy będą uzyskiwać bonusy z używania tego Przedmiotu. Przedmioty, które nie mają wypisanych żadnych ograniczeń, mogą być używane przez każdego.

Możesz nieść dowolną liczbę Małych Przedmiotów, ale tylko jedną Dużych. Każdy Przedmiot, który nie jest opisany jako Duży, jest

mały. Nie możesz tak po prostu odrzucić Dużego Przedmiotu po to, by zagrać inną. Musisz go sprzedać, przehandlować, stracić na skutek Kłątwy lub Marnego Końca albo odrzucić w ramach używania specjalnej zdolności Klasy. Jeśli jakaś karta pozwalała Ci na niesienie dwóch Dużych Przedmiotów (np. Koleżka), ale stracisz tę zdolność, to musisz albo naprawić ten problem, albo odrzucić nadmiar Dużych Przedmiotów - Ty wybierasz, czego się pozbysz.

Nie możesz tak po prostu odrzucić Przedmiotu. Możesz sprzedać Przedmioty, by kupić Poziom, handlować z innymi graczami albo oddać Przedmiot innemu graczowi. Przedmioty możesz też odrzucać, by aktywować specjalne zdolności Klas. Niektóre Kłątwy albo Marne Końce Potworów także mogą Cię zmusić do odrzucenia czegoś!

Handlowanie: Możesz wymieniać się Przedmiotami (ale nie innymi kartami) z pozostałymi graczami. Możesz wymieniać się jedynie Przedmiotami ze stołu (będącymi w grze), ale nigdy kartami z ręki. Handlować możesz w dowolnym momencie, o ile ani Ty, ani gracz, z którym się wymieniasz, nie uczestniczycie w walce. Tak naprawdę najlepiej handlować poza swoją turą. Każdy Przedmiot, który jest wymieniany, musi być w grze.

Możesz też oddać komuś Przedmiot nie otrzymując nic w zamian, na przykład po to, by przekupić innych graczy - „Dam Ci mój **Miecz Dźwięku**, jeśli nie pomożesz Jake'owi w walce z **Kluczniakiem!**” Możesz pokazywać swoje karty innym graczom - nie wiemy po co, ale możesz.

WIECEJ MUNCHKINÓW

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

Sprzedawanie Przedmiotów: W dowolnym momencie swojej tury, poza walką oraz Ucieczką, możesz odrzucić Przedmioty o łącznej wartości 1000 Sztuk Złota, by dostać 1 Poziom (karty „Bezwartościowe” liczą się za 0 Sztuk Złota). Nie dostaniesz reszty, jeśli odrzucisz więcej. Jednak jeśli uda Ci się odrzucić od razu 2000 Sztuk Złota, to otrzymasz 2 Poziomy itd. Możesz sprzedawać Przedmioty zarówno z ręki, jak i ze stołu. **Nie możesz kupić zwycięskiego 10 Poziomu, musisz go wygrać w walce.**

Przedmioty jednorazowego użytku: Karta Skarbu, na której napisane jest „jednorazowego użytku” uznawana jest za Przedmiot, którego można użyć tylko raz. Większość tych kart jest używanych podczas walki, by pomóc graczom albo Potworom. Niektóre mają jednak inne efekty, więc uważnie czytaj karty! Mogą być zagrane z ręki albo ze stołu. Odrzuć je, jak tylko walka się zakończy.

Inne Skarby: Inne karty Skarbów (jak **Zyskujesz 1 Poziom**) nie są Przedmiotami. Na większości tych kart jest informacja, kiedy mogą zostać zagrane i czy zostają one w grze, czy też są odrzucane. Karty **Zyskujesz 1 Poziom** możesz zagrać na siebie albo na dowolnego innego gracza, w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki. Odrzuć je zaraz po użyciu. Nie możesz użyć karty **Zyskujesz 1 Poziom**, by dostać w ten sposób zwycięski Poziom, chyba że jest na niej wyraźnie napisane, że można dzięki niej wygrać!

KIEDY ZAGRYWAĆ KARTY

SZYBKI PRZEWODNIK, CZYLI „KTO, CO I KIEDY”.

Potwory: Wyciągnięte rewersem do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi 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 **Zbłąkany Potwór**. Na potrzeby rozstrzygnięcia zasad, każda karta Potwora reprezentuje jednego Potwora.

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.

MUNCHKIN XXL

Badania wykazały, że 8,4 z 9,7 graczy Munchkina nie może się od niego oderwać i przestać w niego grywać. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, jak przenieść swoją grę w Munchkina na trochę inny poziom. Łączenie różnych gier z serii Munchkin: Możesz połączyć dwie i więcej podstawek lub dodatków z różnych światów Munchkina, aby stworzyć multikulturny mix. Finn i Jake walczący z Cthulhu? KGK kontra Zombie? Nie ma problemu!

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

I najważniejsze:

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

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.

Zagrywanie Przedmiotów: Skarby możesz zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu lub w dowolnej chwili w swojej kolejce, ale poza walką - chyba że karta mówi inaczej. Niektóre Skarby to karty „specjalne” (np. **Zyskujesz 1 Poziom**) - możesz zagrywać je w dowolnej chwili, chyba że tekst na karcie mówi co innego. Po wypełnieniu polecenia odrzuć je.

Używanie Przedmiotów: Wszystkich Przedmiotów „jednorazowego użytku” można używać ze stołu lub zagrywając je prosto z ręki. Pozostałe Przedmioty mogą być użyte, tylko jeśli leżą na stole. W swojej kolejce możesz zagrać je na stół i użyć ich od razu. Jeśli jednak pomagasz komuś w walce lub z innego powodu walczysz poza swoją kolejką, to nie możesz zagrywać nowych niejednorazowych Przedmiotów na stół. Możesz trzymać na stole Przedmioty, których nie wolno Ci legalnie używać. Przekręć karty takich Przedmiotów na bok. Są one „niesione”, ale nie używane - ich bonusy i zasady nie działają na Ciebie.

Kłątwy: Wyciągnięte rewersem do dołu, w trakcie fazy Otwierania Drzwi, natychmiast stosują się do gracza, który je wylosował. Zdobyte w inny sposób mogą zostać zagrane później, w dowolnej chwili na dowolnego gracza. W swojej turze lub turze innego gracza. W absolutnie dowolnej chwili, jasne? Nie ma nic zabawniejszego niż rzucenie na kogoś Kłątwy w momencie, gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda? Kłątwy muszą zostać rozwiązane natychmiast (jeśli to możliwe), a potem są odrzucone. Wyjątkiem są karty Kłątów, które trwają do następnej walki lub takie, których efekt trwa, i trwa, i trwa... Będzie to opisane na karcie konkretnej Kłątwy. Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz.

Uwaga: Gdy ktoś zagra na Ciebie Kłątwe, działającą „w trakcie następnej walki”, podczas Twojej walki, jej efekt liczy się w tej właśnie walce! (Karty Kłątów, które trzymasz na stole w ramach przypomnienia o ich efekcie, nie mogą zostać odrzucone na potrzeby korzystania z zdolności Klasy, ale brawo za pomysł!) Jeśli Kłątwa może zadziałać na więcej niż jeden Przedmiot, ofiara wybiera, który Przedmiot jest celem. Jeśli Kłątwa odnosi się do czegoś, czego nie masz - zignoruj ją. Może się zdarzyć, że będzie Ci się oplotać zagrać Kłątwe na samego siebie. To dozwolone. I bardzo munchkinowe.

MIESZANIE ADVENTURE TIME'A Z INNYMI MUNCHKINAMI

Munchkin Adventure Time opiera się na tej samej mechanice, co podstawowa wersja **Munchkina**, **Munchkina Legendy**, a także całe mnóstwo munchkinowych dodatków.

Mieszając **Adventure Time'a** z innymi **Munchkinami**, skorzystajcie z zasad łączenia dodatków zamieszczonych w **Munchkinie 7/8 Pół Konia**, a **Uciągnie Oszukując Oburącz**. Możecie je znaleźć tutaj: <http://blackmonk.pl/> instrukcje.

SŁOWNICZEK

Against - Przeciwnko
Ally - Koleżka
Any combat - Dowolna walka
Armor - Zbroja
Automatic Escpae - Automatyczna Ucieczka
Bad Stuff - Marny Koniec
Card - Karta
Cheat - Kanciarz
Class - Klasa
Combat Value - Siła bojowa
Curse - Kłątwa
Door - Drzwi
Discard - Odrzucić
Female - Kobieta
Hand Item - Przedmiot wymagający rąk
Helmet - Hełm
In combat - W walce
In Hand - W ręce
Item - Przedmiot
Kicking the Door - Otwieranie Drzwi
Looking for trouble - Szukanie Guza
Male - Mężczyzna
Monster - Potwór
Roll the Die - Rzuć Kostką
Run Away - Ucieczka
To Either Side - Dla wybranej strony
Treasure - Skarb
Usable Once Only - Jednorazowego użytku
Wandering Monster - Zbłąkany Potwór

GRA USAOPOLY NA PODSTAWIE MUNCHKINA STEVE'A JACKSONA

ZESPÓŁ STEVE JACKSON GAMES:

Prezes: Steve Jackson

Dyrektor Wykonawczy: Philip Reed

Redaktor Linii **Munchkina**: Andrew Hackard

Dyrektor Operacyjny: Samuel Mitschke

Dyrektor Licencyjny: Elisabeth Zakes

Dyrektor Sprzedaży: Ross Jepson

USAOPOLY jest znakiem towarowym USAopoly Inc. © 2016. **Munchkin** © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012 oraz 2014-2016 jest własnością Steve Jackson Games Incorporated. Wszystkie prawa zastrzeżone. **Munchkin**, postaci z **Munchkina**, logo piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated. **Munchkin Adventure Time** jest chroniony prawem autorskim © 2014 przez USAopoly, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.0 (czerwiec 2014). ADVENTURE TIME, CARTOON NETWORK, loga oraz postaci są znakami towarowymi Cartoon Network. Wyprodukowano w Chinach.

Więcej o grze na

MUNCHKIN.PL

oraz

MUNCHKIN.SJGAMES.COM