

# MUNCHKIN<sup>®</sup> X-MEN

## INSTRUKCJA

W **Munchkin X-Men** najwięksi złożyć z uniwersum X-Men się spustoszenie. Wcielasz się w świeżo upieczonego, 1-Poziomowego ucznia Instytutu Xaviera dla Talentowanej Młodzieży. Twoim zadaniem jest rozwinięcie swoich zdolności i pomoc X-Menom w walce z potężnymi wrogami. Wygra pierwszy gracz, który osiągnie 10 Poziom i zostanie nowym członkiem X-Menów.

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 128 kart,
- 4 duże, dwustronne karty Ról,
- 4 żetony do zaznaczania Poziomów,
- Jedna kość sześciościenna,
- Ta Instrukcja.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze może brać udział od 3 do 4 graczy. Najpierw rozdziel karty na Drzwi (z wizerunkiem pancernych drzwi) i Skarby (z wizerunkiem pancernej skrzyni). Przetasuj obydwie stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi 8 kart, czyli po 4 karty Drzwi i 4 Skarbów. Każdemu z graczy rozdaj także losową kartę Roli.

### OPEROWANIE KARTAMI

**Talie Drzwi i Skarbów:** Trzymaj karty Drzwi i Skarbów w dwóch stosach, rewer-

sami 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!

**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 Przynależności (Affiliation), jeśli jakąś masz, Moce (Power) oraz pomagający Ci Sojusznicy (Ally). Niektóre Putapki (Trap) oraz inne karty także zostają na stole po zagranii. Takie karty uznaje się od teraz za będące „w grze”. Wszystkie karty w grze muszą być widoczne dla pozostałych graczy.

**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 (patrz **Okazywanie Miłosierdzia**, s. 2).

Karty w grze nie mogą wrócić na Twoją rękę - musisz je odrzucić lub sprzedać, jeśli chcesz się ich pozbyć.

### 1 TWORZENIE POSTACI

Każdy uczeń zaczyna grę na pierwszym Poziomie, z mocami specjalnymi opisanymi na jego karcie Roli. Na początku gry płeć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja. Połóż swoją kartę Roli odpowiednią stroną do góry.

Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczynasz grę. Jeśli są wśród nich jakieś Przynależności (s. 2) lub Moce z Rangą 1 (s. 3), to możesz, jeśli chcesz, zagrać jedną z każdego typu teraz - połóż ją na stole przed sobą. Jeśli masz na rękę jakieś Przedmioty lub Sojuszników (s. 3), możesz je również zagrać przed siebie na stół. Jeśli masz jakieś wątpliwości, czy warto zagrać kartę teraz, czytaj dalej albo po prostu idź na całość i zagraj wszystko, co się da.

### ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE GRY

Zdecydujcie, kto będzie pierwszym graczem - polecamy rzut kostką, ale decyzję zostawiamy Wam.

Gra toczy się w kolejkach składających się z faz. 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.

### 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. 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 zabiłeś 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 głosnej kłótni, w której właściciel gry ma ostatnie słowo. Możesz także poszukać odpowiedzi na nurtujące Cię pytania i wątpliwości na stronach: [munchkin.pl](http://munchkin.pl) czy [munchkin.sjgames.com](http://munchkin.sjgames.com) lub na [munchkinowym profilu na Facebooku](http://munchkinowym.profilu.na.facebooku): [fb.com/MunchkinPL](https://www.facebook.com/MunchkinPL) oraz na naszym oficjalnym forum internetowym [forum.munchkin.com.pl](http://forum.munchkin.com.pl). Na forum znajdziesz także najnowszą wersję zasad, dział z najczęściej zadawanymi pytaniami oraz poradami najlepszych [munchkinowych](http://munchkinowych) ekspertów. Ale zabawniej jest się pokłócić.

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 dotu (odkrytą) na stole. Jeśli jest to Potwór (Monster), musisz z nim walczyć (patrz: „Walka”). Rozwiąż walkę do końca, a 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 liczbę Skarbów - to także jest zaznaczone na karcie Potwora. Skarb dobierasz rewersem do góry (zakryte), jeśli zabiłeś Potwora sam, a rewersem do dotu (odkryte), jeśli ktoś Ci pomagał. Jeśli spotkałeś Potwora, lecz Uciekłeś, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli wyciągnięta karta to Pułapka, 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, jeżeli wiesz, że go nie zabijesz, chyba że liczysz na pomoc pozostałych graczy lub masz inny niezwykłe 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 rękę 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 o najniższym Poziomie), to po prostu odrzuć nadwyżkę.

Teraz zacznij się tura gracza po Twojej lewej stronie.

### WALKA: ZASADY PODSTAWOWE

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 i musisz ratować się Ucieczką albo spotka Cię Marny Koniec. Szczegółowe zasady znajdziesz na s. 4.

## STATYSTYKI POSTACI

Twoja postać, oprócz Roli, którą pełni, składa się z Sojuszników, Broni, Zbroi, wyposażonych Przedmiotów oraz trzech atrybutów: Poziomu, Przynależności i Mocy. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem 6-Poziomowym X-Menem uzbrojonym w **Adamantowe Szpony**, noszącym **Lodową Zbroję Icemana** w towarzystwie **Storm**”. Na początku gry płęć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja.

### KIEDY MOŻESZ WYKONYWAĆ AKCJE

#### W dowolnym momencie możesz:

- Odrzucić **Przynależność**.
- Zagrać kartę **Zyskujesz 1 Poziom** albo **Sojusznika**.
- Zagrać **Pułapkę**.

#### 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 Przynależność (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” s.3).

**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.

**Przynależność (Affiliation):** Postaci mogą należeć do **X-Men**, **X-Force** lub do **X-Factor**. Każda Przynależność posiada specjalne Moce opisane na karcie. Otrzymujesz te Moce w momencie, kiedy zagrasz Przynależność przed siebie, a tracisz je w momencie, gdy odrzucisz tę kartę.

Moce niektórych Przynależności są wzmacniane przez odrzucenie kart. Jeżeli zapis na karcie tego nie precyzuje, możesz odrzucić w tym celu dowolne swoje karty, z gry lub z ręki.

Możesz odrzucić kartę Przynależności w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki: „Nie chcę już być członkiem **X-Factor**!”.

Możesz zagrać nową Przynależność w dowolnym momencie w swojej turze lub gdy tylko ją otrzymasz poza swoją turą.

**Połączone Siły (Team-Up):** Nie możesz naraz mieć więcej niż jednej Przynależności, chyba że posiadasz kartę **Połączone Siły**. Tak jak karty Przynależności, kartę **Połączone Siły** można zagrać w dowolnym momencie, w którym można zagrać kartę Przynależności oraz o ile ma się już przynajmniej jedną Przynależność, do której można tę kartę dotychczas. Nie możesz mieć w grze dwóch tych samych kart Przynależności.

Jeśli zagrasz **Połączone Siły** z jedną Przynależnością dostajesz wszystkie jej

zalety (możliwość używania Przedmiotów zastrzeżonych dla tej Przynależności oraz negatywne modyfikatory Potworów względem niej) i żadnej wady (Potwory nie dostają Przeciwno Tobie bonusów). Jeśli jednak Przynależność ma zdolności, do użycia której trzeba ponieść jakiś koszt (np. odrzucić karty) cały czas musisz go ponieść - nie jesteś aż tak Super!

**Moce (Powers):** W grze występują 12 super zdolności. Dostajesz wynikające z nich korzyści, jak tylko zagrasz ich kartę, a tracisz natychmiast, gdy odrzucisz kartę. Każda Moc ma Rangę wynoszącą 1, 2, 3 albo 4. Możesz mieć dowolną liczbę Mocy, o ile suma ich Rang nie przekracza Twojego Poziomu. Moce traktowane są jak Przynależności. Nie możesz się nimi wymieniać z innymi graczami, ale możesz zagrać Moc w dowolnym momencie, w którym mógłbyś jej legalnie użyć. Nie możesz zagrać Mocy, której nie możesz użyć, ale w dowolnym momencie możesz odrzucić Moce, by zastąpić je innymi ze swojej ręki. Jeśli stracisz Poziom i suma Rang Mocy będzie od niego wyższa, musisz odrzucić tyle Mocy, by suma ich Rang znów była niższa lub równa Twojemu Poziomowi. Gdy umierasz, zatrzymujesz wszystkie swoje Moce, zupełnie tak jak Przynależności. Niektóre Moce wymagają odrzucenia kart. Możesz odrzucić dowolną kartę z ręki bądź ze stołu, by aktywować Moc.

**Sojusznicy (Allys):** Możesz mieć jednego towarzyszącego Ci Sojusznika. Gdy dobierzesz Sojusznika, niezależnie odkrytego czy zakrytego, możesz go od razu zagrać albo zachować na ręce, by zagrać później, w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki. Sojusznik będący w grze daje Ci bonus do siły bojowej lub specjalne

zdolności. W dowolnym momencie możesz odrzucić Sojusznika i zagrać nowego, ale nie możesz wymieniać się Sojusznikami z innymi graczami. Sojusznicy mogą się dla Ciebie poświęcić, by umożliwić Ci automatyczną Ucieczkę przed wszystkimi Potworami z walki. Odrzuć Sojusznika zamiast rzucać na Ucieczkę. Jeśli ktoś Ci pomagał, to Ty decydujesz, czy pomocnik też Ucieka automatycznie.

## SKARBYS 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 (Items):** Większość Skarbów to Przedmioty. Wszystkie Przedmioty mają wartość wyrażoną w Sztukach Złota (Bezwartościowe Przedmioty są warte 0 Sztuk Złota). Przedmioty, które aktualnie dają Ci bonusy, to Przedmioty używane. Przedmioty, których nie używasz, powinienś przekreślić na bok. Nie możesz zmieniać aktualnie używanych Przedmiotów w trakcie walki ani podczas próby Ucieczki.

Możesz nieść każdy Przedmiot, jaki chcesz, ale są limity dotyczące tych, których możesz używać. Niektóre Przedmioty mają symbole, by łatwiej identyfikować ich typy. Postać może **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 **Sojusznik**.

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. Niektóre Pułapki 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 **Psychiczny Nóż**, jeśli nie pomożesz **Uczniowi Jonesowi** w walce z **Omegą Red**!*” Możesz pokazywać swoje karty innym graczom. Dlaczego mielibyśmy Ci tego zabronić?

**Przedmioty jednorazowego użytku (One-shot Treasures):** 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.

## PRZYKŁAD WALKI Z LICZBAMI I WSZYSTKIM

**Ucennica Smith** jest na 4 Poziomie, przynależy do **X-Menów** oraz ma **Moc Lot** (Bonus +1). Towarzyszy jej **Falcon** (+1). Nosi **Hełm Magneto** (+2), **Wrotki Dazler** (+1) oraz używa **Ostrza Muramasy** (+1). Jej siła bojowa wynosi 11.

Otwiera Drzwi i wpada na **Sebastiana Shawa**, ma 6 Poziom oraz dodatkowy bonus +3 przeciwko X-Menom. Daje mu to w sumie 9 siły bojowej. **Ucennica Smith** wygrywa więc 11 do 9.

**UCZENNICA SMITH:** Pokonałam przeciwnika.

**UCZEŃ JONES:** Nie tak szybko. Sprawiam, że **Sebastian Shaw** staje się **Nowy i Lepszy** i dostaje dodatkowe +5.

Po zagranii Wzmocnienia Potwora **Uczeń Jones** sprawił, że siła bojowa **Sebastiana Shawa** to 14. **Ucennica Smith** przegrywa teraz 14 do 11.

**UCZENNICA SMITH:** Czegoś takiego się wtańśnie spodziewałam po takim zdrzajcy jak ty!

**Ucennica Smith** zagrywa Przedmiot jednorazowego użytku - **Metałowe Skrzydła** (dające +3 oraz dodatkowe +3, ponieważ **Aniot** jest jej Sprzymierzeńcem). Wygrywa teraz 17 do 14.

**UCZEŃ JONES:** Bardzo sprytnie, **Ucennico Smith**. Tym razem ci się udało.

**Ucennica Smith** wygrywa. Zdobya Poziom oraz trzy Skarby (dwa za **Sebastiana Shawa** i jeden za **Nowego i Lepszego**). Ma teraz 5 Poziom oraz sporo Skarbów, których może użyć. Oznacza to zapewne, że inni gracze połączą swe siły, by jej przeszkodzić przy pierwszej okazji.

Przedmioty jednorazowego użytku z wartością podaną w Sztukach Złota mogą być sprzedane za Poziomy, podobnie jak inne Przedmioty.

**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

## 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 „zupełnie 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 zagrać 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 Pułapkę** na swojego kompana, jeśli jakąś masz.

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!

**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.**

## WALKA

Walka zaczyna się, gdy spotkasz Potwora w fazie Otwierania Drzwi albo zagraasz go z ręki podczas Szukania Guza.

By rozstrzygnąć walkę, porównaj siłę bojową Potwora z własną. Twoja siła bojowa jest równa Twojemu Poziomowi + bonusom lub minusom, które otrzymujesz z Mocy, Przynależności, Przedmiotów, Sprzymierzeńców i Pułapek. Ty i inni gracze możecie zagrać Przedmioty jednorazowego użytku lub używać zdolności Przynależności, by pomóc lub przeszkodzić Ci w walce. Twoja siła bojowa może być ujemna, jeżeli wpadniesz w Pułapkę albo ucierpisz z jakiegoś innego powodu.

Siła bojowa Potwora to jego Poziom plus albo minus modyfikatory z zagranymi na niego kart. Niektóre karty Drzwi mogą być zagrane do walki, na przykład Wzmocnienia Potworów.

Jeżeli siła bojowa Potwora jest równa

lub większa od Twojej, przegrywasz walkę i musisz Uciekać (s. 5). Jeżeli Twoja siła bojowa jest większa niż siła bojowa Potwora, zabijasz go i zyskujesz Poziom (lub dwa, za niektóre naprawdę wielkie Potwory). Otrzymujesz też Skarby w liczbie podanej na karcie Potwora.

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.

Kiedy pokonasz Potwora, odrzuć go z zagranymi na niego kartami i zdobądź Poziomy i Skarby. 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 Skarby - inni gracze oczywiście będą nadal skarżyć się i kłócić.

## POTWORY

**Wzmocnienia Potworów (Monster Enhancers):** Niektóre karty, Wzmocnienia Potworów, podnoszą lub obniżają siłę bojową poszczególnych Potworów. (Punkty ujemne też są rozpatrywane jako Wzmocnienia.) Mają one też wpływ na liczbę Skarbów, których broni Potwór. Wzmocnienia Potworów mogą być zagrane przez dowolnego gracza podczas dowolnej walki.

Wzmocnienia zagrane na konkretnego Potwora sumują się. Jeżeli w walce bierze udział kilka Potworów, gracz, który zagrał Wzmocnienie, musi wybrać, na którego Potwora chce je zagrać.

**Walka z wieloma Potworami:** Jeśli do walki dołączy dodatkowi przeciwnicy (np. przez kartę **Zbłąkany Potwór [Wandering Monster]**), 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 zabieś kilka Potworów, dostajesz Poziomy za każdego z nich!

## LICZNIKI POZIOMÓW: TO NIE OSZUSTWO, TO WYKORZYSTYWANIE ZASAD!

Jeśli masz iPhone'a, iPoda Touch, iPada albo telefon z systemem Android, pokocho nasza aplikację z licznikiem Poziomów. W wyszukiwarce wpisz „Munchkin level counter” albo kliknij 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!

**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 naraz 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 (w grze) lub dowolną liczbę ze Skarbów Potwora. Jeśli zgodzicie się na podział Skarbów Potwora, ustalcie, kto wybiera pierwszy. Kiedy ktoś Ci pomaga w walce, dodajesz jego siłę bojową do swojej.

Specjalne zdolności Potworów działają również przeciwko graczowi, który Ci pomaga i vice versa. Na przykład, jeśli w walce ze Stryfe pomaga Ci członek X-Force, siła bojowa Potwora jest zmniejszona o 3. (Chyba że sam byłeś już w X-Force). Jeśli suma siły bojowej (Poziomów i bonusów) Twoich 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. Ty dobierasz Skarby, nawet jeśli wygraliśmy dzięki zdolności specjalnej Twojego pomocnika, potem rozdajesz je według Waszej umowy.

**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 zagranym Wzmocnień Potworów. Jeśli walczyłeś sam, karty dobierasz rewersami do góry (zakryte). Jeśli

ktos Ci pomagał, dobierasz 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.

**Ucieczka (Running Away):** 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 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 łąapie i następuje Marny Koniec (Bad Stuff), 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 obydwoj muszą Uciekać. Rzucają kostkami osobno. Potwór łąapie 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 łąapie.

Po walce i rozstrzygnięciu Ucieczki, odrzuć Potwora.

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

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

Martwe postacie 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 Przynależności, Mocy i Przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).

**Pułapki (Traps):** 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 Pułapki w momencie, gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda?

Pułapki muszą zostać rozwiązane natychmiast (jeśli to możliwe), a potem są odrzucane. Wyjątkiem są karty Pułapek, które trwają do następnej walki lub takie, których efekt trwa, i trwa, i trwa... Będzie to opisane na karcie konkretnej Pułapki. Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz. Gdy ktoś zagra na Ciebie Pułapkę, działającą „w trakcie następnej walki”, podczas Twojej walki, jej efekt liczy się w tej właśnie walce! (Karty Pułapek, które trzymasz na stole w ramach przypomnienia

## 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](http://munchkin.pl) oraz [munchkin.sjgames.com](http://munchkin.sjgames.com). Znajdziesz tam 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](http://forum.munchkin.com.pl) i [forums.sjgames.com](http://forums.sjgames.com). A jeśli chcesz się socjalizować, to polub nasze profile na Facebooku: [fb.com/MunchkinPL](http://fb.com/MunchkinPL) oraz [fb.com/sjgames.munchkin/](http://fb.com/sjgames.munchkin/)



o ich efekcie, nie mogą zostać odrzucone na potrzeby korzystania z Mocy albo Przynależności, ale brawo za pomysł!).

Jeśli Pułapka może zadziać na więcej niż jeden Przedmiot, ofiara wybiera, który Przedmiot jest celem.

Jeśli Pułapka odnosi się do czegoś, czego nie masz - zignoruj ją. Na przykład jeśli dobierzesz Pułapkę **Rozbrojony (Disarmed)**, a nie masz żadnego Przedmiotu w rękę, nic się nie dzieje. Odrzuć tę kartę.

Może się zdarzyć, że będzie Ci się optać zagrać Pułapkę na samego siebie. To dozwolone. I bardzo munchkinowe.

### 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 [munchkin.pl](http://munchkin.pl) lub na [munchkin.sjgames.com](http://sjgames.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 Potwora wspólnie, obaj mogą dostać po 1 Poziomie, podobnie jak w przypadku pomagającego Elfa w normalnym Munchkinie.

## MIESZANIE X-MEN Z INNYMI MUNCHKINAMI

**Munchkin X-Men** opiera się na tej samej mechanice, co podstawowa wersja **Munchkina**, **Super Munchkin**, a także całe mnóstwo munchkinowych dodatków.

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

### SŁOWNICZEK

Affiliation - Przynależność  
 Against - Przeciwno  
 Student Level Rank - Poziom Ucznia  
 Ally - Sojusznik  
 Any combat - Dowolna walka  
 Armor - Zbroja  
 Automatic Escape - Automatyczna Ucieczka  
 Bad Stuff - Marny Koniec  
 Card - Karta  
 Cheat - Kanciarz  
 Combat Value - Siła bojowa  
 Discard - Odrzucone  
 Door - Drzwi  
 Discard - Odrzucić  
 Female - Kobieta  
 Hand Item - Przedmiot wymagający rękę  
 Helmet - Hełm  
 In combat - W walce  
 In Hand - W ręce  
 Item - Przedmiot  
 Kicking the Door - Otwieranie Drzwi  
 Looking for trouble - Szukanie Guza  
 Male - Męczyzna  
 Monster - Potwór  
 One Shot - Jednorazowego użytku  
 One Time - Jednorazowy  
 Power - Moc  
 Regardless - Niezależnie  
 Roll the Die - Rzuć Kostkę

Run Away - Ucieczka  
 Team-Up - Połączone Sity  
 To Either Side - Dla wybranej strony  
 Trap - Pułapka  
 Treasure - Skarb  
 Usable Once Only - Jednorazowego użytku  
 Wandering Monster - Zbłąkany Potwór  
 You may have an additional ally - Możesz mieć dodatkowego Sojusznika

### 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 lub więcej podstawek oraz dodatków z różnych światów Munchkina, aby stworzyć multikulturowy mix. Fantasy i Piraci? Apokalipsa i Cthulhu? Conan i Legendy? Nie ma problemu! Wszystkie te gry opierają się na prawie identycznej mechanice i są ze 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 nowe Potwory i Skarby oraz mnóstwo innych kart. Możesz je dostać w swoim lokalnym sklepie z grami albo, jeśli takiego nie masz, na naszej stronie: [munchkin.pl](http://munchkin.pl).



## 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 Jepsen

USAOPOLY jest znakiem towarowym USAopoly Inc. © 2016. **Munchkin** © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012 oraz 2014-2017 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: X-Men Edition** © 2017 USAopoly Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.0 (Luty 2017). © MARVEL. Wyprodukowane przez USAopoly Inc. 5607 Palmer Way Carlsbad, CA 92010. Wyprodukowano w Chinach.

Więcej o grze na

[MUNCHKIN.PL](http://MUNCHKIN.PL)  
 oraz  
[MUNCHKIN.SJGAMES.COM](http://MUNCHKIN.SJGAMES.COM)