



MUNCHKIN®



A MUNCHKIN egy magát komoly játéknak álcázó játéparódiának a játéparódiája, melynek segítségével belekóstolhatsz a kazamaták, föld alatti börtönök világába... anélkül, hogy vacakolnod kellene holmi macerás szerepjátékkal.

TARTOZÉKOK

168 kártya. Szabályok. Doboz.

TUDNIVALÓK

3-6 játékos. A dobozban található kártyákon kívül kelleni fog még játékosként 10 jelölő (ez lehet például érme, gyöngy, kavics, kockacukor vagy bármiféle ketyere, amivel tizig el lehet számolni). Egy hatoldalú kockára is szükség lesz.

A paklit összetöröd és kazamata(amelyeknek a hátoldalán egy ajtó látható) és kincs(amelyeknek a hátoldalán egy kincsupac látható) lapokra! Keverjétek meg mindkét paklit! Mindkét pakliból összetöröd négy-négy lapot minden játékosnak!

KÁRTYAHASZNÁLAT

Mindkét pakli kidobott lapjait külön kupacba, képpel felfelé rakjátok. A kidobott kártyák paklijait nem nézhetitek át, csak ha kijátszottok egy lapot, ami ezt lehetővé teszi!

Ha egy pakli elfogy, a kidobott lapjait vissza kell keverni. Amennyiben a pakli elfogy, és nincsenek kidobott lapok, akkor senki sem tud húzni olyan lapot!

Játékban lévő lapok: Ezek azok a kártyák, amelyeket magad elé raksz ki az asztalra. Ezek mutatják a fajod, a kasztod (ha van) és a különböző tárgyakat, amelyek nálad vannak. Az épp folyamatban lévő átkok és egyéb lapok is ide kerülnek a kijátszásuk után.

Kézben tartott lapok: A kezeden lévő lapok nincsenek játékban. Nem segíthetnek, de nem lehet őket elvenni, csak olyan különleges kártyákkal, amelyek szövegük szerint a „kézben tartott”, vagy „kezeden lévő” lapokra hatnak. A saját köröd végén nem lehet ötnél (5-nél) több lap a kezeden.

Mikor lehet a lapokat kijátszani: Minden lapot egy bizonyos időben lehet csak kijátszani (lásd később).

A játékban lévő lapokat nem veheted vissza a kezedbbe – vagy el kell dobni, vagy el kell cserélni őket, ha meg akarsz tőlük szabadulni.

KARAKTERALKOTÁS

Minden játékos 1. szintű, kaszt nélküli emberként (bugrsként – hehe!) kezd.

Nézd meg a kezdő nyolc lapodat! Ha van köztük faj- vagy kasztkártya, típusonként egyet kijátszhatsz közülük (ha akarod), magad elé, az asztalra helyezve a lapot. Ha van köztük használható tárgy kártyája (lásd később), magad elé téve a lapot azt is kijátszhatod. Ha kétséged van afelől, hogy egy lapot kijátsz-e vagy se, akkor olvasd tovább, vagy vonj vállat és vágj bele!

A JÁTÉK KEZDETE ÉS BEFEJEZÉSE

Azt, hogy ki kezd, kockadobás, vitatkozás, ennek a mondatnak az értelme és egy esetleg kihagyott szó gyakorolt hatása dönti el.

Aztán jöhetnek a körök egymás után, mindegyik külön fázisokkal (lásd később). Ha egy játékos befejezte a körét, akkor a tőle balra ülő játékos jön, és így tovább.

Az a játékos, aki leghamarabb eléri a 10. szintet, győz... de a 10. szintet csak úgy tudod elérni, ha lenyomsz (kicsinálasz, megpurcantasz stb.) egy szörnyet – hacsak valamilyen *különleges* kártya lehetővé nem tesz számodra egy másik módot a győzelemre.

A KÖR FÁZISAI

A köröd kezdetén kijátszhatsz lapokat, kicserélhetsz „használatban lévő” illetve „magaddal vitt” tárgyakat, csereberélhetsz más játékosokkal és eladhatod dolgokat, hogy megnövekd a szintedet.



Ellentmondások a lapok és a szabályok között

Ez a szabályfüzet általános szabályokat tartalmaz. A kártyák további, egyedi szabályokat adhatnak hozzá a játékhoz, ezért amikor a szabályfüzet szövege nem egyezik egy lap szövegével, a kártyán megadott szabályt kell követni. Figyelmen kívül kell hagyni azonban minden olyan hatást, ami esetleg nincs tekintettel a következő alapszabályokra (hacsak az adott lap szövege *egyértelműen és kimondottan* nem szólít fel erre):

1. Semmi sem csökkentheti 1 alá a játékosok szintjét, ámbár egyes lapok hatásai egy játékos vagy szörny harc erejét 1 alá is csökkenthetik.
2. Csupán akkor léphetsz szintet csata után, ha *megöltél* egy szörnyet.
3. Csata közepén nem gyűjtheted be a nyereményeidet (kincset, szinteket stb.). Előbb be kell fejezned a harcot, csak aztán kaszálhatsz.
4. Ahhoz, hogy elérd a 10. szintet, *meg kell ölnöd* egy szörnyet.

Bármiféle vitát hangos veszekedéssel kell elrendeznetek – az utolsó szó a játék tulajdonosáé. Esetleg megpróbálhattok a www.worldofmunchkin.com, forums.sjgames.com, www.deltavision.hu/forum oldalakon utánaolvasni... már ha nem jobb móka vitatkozni.

(1) Az ajtó berúgása: Húzz egy lapot kazamatapakliból, és fordítsd képpel felfelé.

Ha az egy szörny, akkor meg kell vele küzdened. (Lásd a *Harc* címszó alatt.) A csatát teljesen le kell játszani, mielőtt tovább mész. Ha legyőzöd a szörnyet, lépj egy szintet (különösen szemét dög esetén esetleg *kettőt!*), és vedd el a megfelelő számú kincset.

Ha a lap egy átok (lásd: *Átkok*), akkor azonnal kifejti rád a hatását (ha az lehetséges), és a lapot el kell dobnod.

Amennyiben a húzott lap bármi más, akkor vedd a kezedbbe, vagy játszd ki azonnal.

(2) Bajkeresés: Ha NEM szörnyet húztál, amikor berúgtad az ajtót, most van rá lehetőség, hogy kijátsz egyet (ha van nálad) a *kezeden tartott* lapok közül és megküzdj vele, ahogy fentebb olvashattad. Ne játssz ki olyan szörnyet, amit nem tudsz lenyomni, kivéve, ha biztos vagy abban, hogy kapsz valamilyen segítséget!

(3) A szoba kifosztása: Ha az ajtó berúgásakor nem találkoztál szörnnyel, és nem keresed a bajt, körbeszagláshatsz a szobában: húzz még egy lapot a kazamatapakliból *képpel lefelé*, és vedd a kezedbbe!

Ha találkoztál egy szörnnyel, de elmenekültél, nem kapsz kincset.

(4) Alamizsna: Ha túl sok lapod van (5-nél több) a kezeden, akkor vagy *játssz ki* közülük annyit, hogy csak öt maradjon, vagy *add át* a maradékot a legalacsonyabb szintű játékosnak. Ha több ilyen játékos van, akkor oszd szét köztük a maradék lapokat. Te döntöd el, hogy ki kapja a nagyobb kupacot. Ha TE vagy a legalacsonyabb szintű, vagy mással osztozol ezen a kétes dicsőségen, akkor a maradék lapokat el kell dobnod.

És jöhet a következő játékos.

HARC

Ha egy szörnnyel harcolsz, a *harci erejét* kell összehasonlítanod a sajátoddal. A harci erő mérőszámát a szint és az összes (negatív és pozitív, tárgyából és más lapokból eredő) módosító együttes értéke adja. Amennyiben a szörny harci ereje egyenlő, vagy nagyobb, mint a tied, akkor *elvesztetted a csatát* és menekülnöd kell (lásd később). Ha a saját harci erőd nagyobb, mint a szörnyé, akkor *megölted*, és szintet lépsz (esetleg kettőt is, különösen szemét dögök esetén). Illetve megkapod a kártyáján jelzett kincseket is.

Olykor egy kártya, vagy bizonyos fajból, kasztból eredő képesség lehetővé teszi, hogy anélkül szabadulj meg egy szörnytől, hogy meg kellene azt ölnöd. Ez is győzelemnek minősül, de ilyenkor nem léphetsz szintet. Sőt, a kártyától függően néha még a kincset sem kapsz meg.

STEVE JACKSON GAMES

Néhány szörnynek különleges képességei vannak, amelyek befolyásolhatják a csatát – példának okáért bónusz egy bizonyos faj vagy kaszt ellen. Ezeket minden harc előtt ellenőrizni kell!

Az egyszer használatos lapokat, mint amilyenek például az italok, kijátszhatod közvetlenül a kezekben tartott kártyák közül is. De a már játékban lévő egyszer használatos kártyákat is alkalmazhatod. Az ilyen kártyákra rá van írva, hogy „csak egyszer használható”. Ezeket a lapokat dobod el a csata után, függetlenül attól, hogy nyertél-e vagy veszítettél!

Némelyik kazamatakártya is kijátszható harc közben, mint például a szörnyeket erősítő lapok (lásd később).

Csata közben nem lophatsz, nem cserélhetsz, nem adhatsz el tárgyakat, nem szerelkezhatsz fel vagy le, és a kezekben lévő lapok közül sem játszatsz ki kártyákat (csak az egyszer használatosokat). Ha egy szörny lapja már felfordított, abban az állapotban kell megküzdened vele, amilyenben éppen vagy (esetleg egyszer használatos lapokat játszatsz még ki segítségként a kezedből).

A csata végeztével dobod el a szörnykártyá(ka)t, valamint az alkalmazott módosítókat és egyszer használatos tárgyakat, és húz kincset (lásd később). Ne feledd: a többi játékos kijátszhat ellened ellenséges lapokat, vagy használhat különleges erőket, tehát még ne hidd, hogy győztél! Ha megöltél egy szörnyet, várj egy kicsit – körülbelül 2,6 másodpercet –, hátha valaki még szólni kíván! Ezután már valóban általad megölnének minősül a szörny, és valóban szintet léphetsz, és valóban elviheted a kincset. Bár a többiek lehet, hogy földhöz verik magukat és tiltakoznak.

HARC EGYSZERRE TÖBB SZÖRNNYEL

Egyes kártyák (hírhedten ilyen például a *Császkáló szörny*) lehetővé teszik, hogy riválisaid plusz szörnyeket küldjenek a harcba ellened. Ha más szörnyek is csatlakoznak a harchoz, akkor az **összesített harci erejüket** kell legyőznöd. Minden különleges képesség és hatás, ami rád vonatkozik – például hogy kénytelen vagy a módosítók nélküli szintértékeddel mint harci erővel küzdeni –, a csata teljes időtartamára érvényes. Megfelelő lapokkal az egyik szörnyet el tudod távolítani a csatából, a maradékkal meg a szokott módon megküzdehetsz, de azt nem teheted meg, hogy az egyiket legyőzöd, a többi elől meg elmenekülsz. Ha az egyiket valamilyen lap, vagy valamilyen fajodból, kasztodból eredő képesség segítségével eltávolítod, de aztán kereked oldasz, akkor *nem* kapsz kincset a csatáért!

SEGÍTSÉKKÉRÉS

Ha nem tudod legyőzni a szörnyet, akkor bármelyik játékostól lehetőség van segítséget kérni.

Amennyiben visszatüsitja, máshoz is folyamodhatsz, és így tovább, egész addig, míg mind elutasítanak, illetve amíg valaki végre-valahára megszán. Egyszerre csak egy játékos segíthet téged azzal, hogy harci erejét a tiedhez adja. Azonban bárki kijátszhat olyan lapokat, amelyek így vagy úgy, de befolyásolják a küzdelmet!

Meg is vesztegethetsz valakit a segítségért. Alighanem szükséged is lesz rá. Felajánlhatod bármilyen tárgya(ka)t, amelye(ke)t használsz, vagy a szörnyért járó jövőd kincséből tetszőleges számú lapot. Ha szörnyel lévő tárgyat ajánlász fel neki, akkor meg kell állapodni, hogy ki fog előbb húzni, te vagy ő, különben bunyó lesz!

Ha valaki segít, akkor a szintjét és a bónuszait hozzá kell adni a tiedhez.

A szörny különleges képességei és sebezhetőségei a társadra is hatással vannak, és fordítva. Például, ha egy harcos segít, akkor győzni fogtok akkor is, ha az összesített értékek egyenlő a szörnyével, továbbá a harcos örvönghet és el is dobhat lapokat, hogy növelje a harci erejét (de csupán csatánként, nem pedig szörnyenként egyszer). Ha a *Pelenkás vámpírral* állsz szemben, és egy pap segít, akkor ő automatikusan elűzheti a szörnyet. De ha a *Szöröcsögő trutymó* az ellenfeled, és egy elf segít, akkor a szörny ereje 4-gyel növekszik (hacsak nem vagy te is elf, és a szörny emiatt már megkapta egyszer a bónuszt).

Ha valaki sikeresen segít neked, akkor a szörny elpusztul. A lapját dobjátok el, húzzatok kincset (lásd alább), és kövessetek minden olyan utasítást, ami a szörny kártyáján olvasható. *Te* minden egyes megölt szörny után szintet léphetsz. A segítő azonban *nem* léphet szintet... kivéve, ha elf, mert akkor ő is szintet lép minden egyes legyőzött szörny után. A kincskártya(ka)t mindazonáltal *te* húzod, még akkor is, ha csak a segítődnak hála sikerült legyőzni a szörnyet.

MENEKÜLÉS

Ha senki sem segített, vagy valaki próbált segíteni, de egy másik játékos kereszttbe tett nektek, vagy a szörnyet segítette, és így ketten sem tudtátok a szörnyet legyőzni, el kell menekülnöd.

Ha elmenekülsz, nem kapsz szintet, sem kincset. Még a szobát sem foszthatod ki. És nem mindig tudsz sértetlenül elmenekülni...

Dobj egy kockával! Csak akkor menekülhetsz el, ha a dobás értéke 5 vagy több. Egyes varázstárgyak segíthetik vagy hátráltathatják csúfos futásodat. Néhány szörny pedig bizony elég gyors, és ilyenkor levonást adnak a dobásra.



Beavatkozás a csatába

Többféle módon is beavatkozhatasz mások harcába.

Alkalmazhatsz egyszer használatos tárgyakat. Például segíthetsz egy másik játékosnak úgy, hogy ellenfelére kijátszol egy varázssílt. Persze elképzelhető, hogy „véletlenül” épp a játékost találod el az itallal, így *rá* fog érvényesülni a hatás...

Kijátszatsz egy a szörny harci erejét módosító lapot. Az efféle kártyák (általában) erősebbé teszik a szörnyet... és megnövelik az érte járó kincs mennyiségét. Az ilyen lapokat mind a saját, mind mások csatái közben kijátszhatod.

Kijátszatsz egy Császkáló szörny lapot, hogy egy másik szörnyet is a harcba küldj a kezedből.

Hátba szűrhetsz valakit, ha tolvaj vagy.

Megátkozhatasz valakit, ha van megfelelő kártyád.

Ha sikerül előle elmenekülni, a szörny lapját ki kell dobni. Nem kapsz kincset. Általában nincs más hátulütője a dolognak... de azért olvasd el a kártyát! Néhány szörny akkor is árthat neked, ha már elmenekültél előle!

Ha a szörny elkap, az **szívás**. Hogy miért, azt a szörny kártyáján elolvashatod. Ez változó, elveszithetsz tárgyat, egy vagy több szintet, vagy az életed.

Ha két játékos együttesen sem tudta legyőzni a szörnye(ke)t, mindkettjüknek menekülniük kell. Külön-külön kell dobniuk. A szörny(ek) **MINDKETTEJÜKET** elkaphatja(k).

Ha több szörny támad egyszerre, akkor minden egyes szörny elől külön el kell menekülnöd, bár a sorrendet te döntöd el, és ahány szörny csak elkap, annyiszor bekövetkezik a szívás.

Mindezek után dobhatod csak el a szörnyek lapjait.

HALÁL

Ha meghalsz, akkor az összes cuccod elveszíted.

A fajod, kasztod és a szinted megtarthatod – az új karakter éppen olyan lesz, mint a régi. (Továbbá a haláloed pillanatában esetleg rajtad lévő átkok is megmaradnak.) Amennyiben netán *Félvér* vagy *Szupermáncs*-kin voltál, ezek a tulajdonságaid sem tűnnek el.

Hullarablás: A kézben tartott lapjaidat tedd a játékban tartott lapjaid mellé. A legmagasabb szintű játékos választhat egy lapot, és a kezébe veheti, aztán a következő legmagasabb szintű, és így tovább. Ha több ugyanolyan szintű játékos is van, akkor kockadobással kell eldönteni, hogy ki választ előbb. Ha elfogytak a tárgyaid, akkor valaki hoppon marad. Miután minden játékos választott egy lapot, a többit el kell dobni.

Halottak nem fogadhatnak el semmilyen kártyát (még alamizsnaként sem), és nem léphetnek szintet.

Az új karaktered azonnal játékba kerül, és a következő körben segíthet a harcban... de nincsenek lapjaid.

A következő körödben húzhatasz négy lapot mindegyik pakliból, képpel lefelé, és kijátszhatasz bármilyen kaszt-, faj- vagy tárgykártyát, akárcsak a játék elején. Innentől kezdve pedig a szokott módon játszatsz tovább.

KINCSES

Ha legyőzöl egy szörnyet – vagy úgy, hogy megöled, vagy eltüntetted egy lap segítségével –, akkor megkapod a kincset. Minden szörnynek található egy kincsertétele a kártyája alján; húzz ennyi kincslapot! Ha egyedül győztél le, akkor *képpel lefelé*, ha nem, akkor *képpel felfelé*, úgy, hogy mindenki lássa a lapokat!

A kincskártyák azonnal kijátszhatóak. A tárgykártyákat magad elé kell rakni. A „Szintet lépsz” feliratú kártyákat azonnal ki lehet játszani, de bármelyik játékosra bármilyen más időpontban is kijátszhatod.

KARAKTERERTEKEK

Tulajdonképpen minden karakter egy fegyverekből, páncélból és varázstárgyakból álló halmaz, három jellemzővel: szint, faj és kaszt. Például így is leírhatod a karakteredet: „8. szintű elf varázsló, a *Seggberügás csizmájával*, a *Napalm*bottal és a *Csábítás térdvédőjével*”.

A karaktered neve a tieddel egyezik meg.

Szint: Annak a mércéje, hogy milyen kemény és talpraesett vagy.

Akkor kapsz szintet, ha megölsz egy szörnyet, vagy egy kártya ezt mondja. Ezen kívül eladhatsz tárgyakat, amiért cserébe szintet léphetsz (lásd: *Tárgyak*).

Szintet veszítesz, ha egy kártya szövege azt mondja. A szinted sosem csökkenhet 1 alá, de a harci erőd egy csatában felvehet negatív értéket is, ha megátkoznak, hátba támadtak, vagy valamilyen más büntetést szenvedsz el.

Faj: A karakterek lehetnek emberek, elfek, törpék, vagy félszerzetek. Ha nincs előtted fajkártya, akkor ember vagy.

Az embereknek nincsenek különleges képességeik. Minden más fajnak vannak képességei és hátrányai (lásd a lapokon). A faj képességeit kijátszáskor rögtön megkapod, és elveszíted, ha el kell dobni a lapot.



Példaharc számokkal meg mindennel

Dávid 4. szintű harcos, aki a *Csonkolás véres láncfűrészével* nyomul (ami +3-at ad a harci erejéhez). Berúgja az ajtót, és a túloldalon egy *Nettroll* talál, egy 10. szintű szörnyet. Dávid harci ereje 7, a *Nettroll*é 10, így a harcos vesztesre áll.

Dávid: Pedig későbbre tartogattam ezt a lapot...

Kijátsza a *Mágikus lövedéket*, ami +5 bónuszt ad a harci erejéhez, amely így 12, azaz nagyobb, mint a *Nettroll*é.

Dávid: Ha! A dögnek annyi!

Kriszti: Ne olyan gyorsan! A troll most már tájékozódik.

Azzal kijátsza a *Dühös kártyát*, 5-tel megnövelve vele a *Nettroll* harci erejét. Így most ismét Dávid áll vesztesre: 15-ös harci értékkel csak 12-est szegezhet szembe.

Dávid: Francba!

Kriszti: Akarsz egy kis segítséget esetleg? (Kriszti 2. szintű elf, aki a Seggerbűgös csizmáját hordja, így harci ereje 4, ami Dávid 12-jével együtt 16 – épp elég ahhoz, hogy legyőzzék a *Nettroll* 15-ét.)

Dávid: És hagyjam, hogy szintet lép? Esélye sincs! Örjöngeni kezdek. Harcos képességét használva eldob három lapot: egy *Tolvajt* és egy *Császkaló szörnyet* a kezéből, és egy *Óerdei Gyémántot* (amit csak elfek használhatnak) a cuccai közül. Mindegyik +1-et ad a harci erejéhez.

Kriszti: Ó, ne, az *Óerdei Gyémántot* ne!

Dávid: Ezzel +3 nekem, és így döntetlen: 15 a 15-ös harci erővel szemben. De mivel én harcos vagyok, a döntetlen nekem kedvez... szóval jól legyilkolom a *Nettroll*t, hacsak valaki nem tervez még valamit ellenem. Jelentkezők?

Senki sem szól egy szót sem, így Dávid szintet lép, és felmarja a *Nettroll* kincseit: három a szörnyért magáért, és egyet azért, mert az *Dühös* volt. A játék pedig folyik tovább...

Egyes fajból eredő képességek kártyaeldobásokkal lépnek életbe. Bármely játékban vagy kézben lévő lapodat eldobhatod, hogy kiválts egy ilyen különleges faji képességet.

A fajakártyát bármikor el lehet dobni, még csata közben is: „Mégsem akarok elf lenni!” Ha eldobod a fajakártyád, újra ember leszel.

Egyszerre csak egy fajhoz tartozhatsz, kivéve akkor, ha kijátszod a *Félvér* feliratú lapot. Ugyanazon fajakártyából nem hozhatsz két példányt is játékba.

Kaszt: A karakterek lehetnek harcosok, varázslók, tolvajok és papok. Ha nincs előtted kasztkártya, akkor nincs kasztod. Egyszerű bugris vagy. (Ja, tudjuk, egyszer már ellőttük ezt a poént.)

Minden kasztnak különböző képességei vannak, ezt a kártyán találod meg. A kaszt képességeit kijátszáskor rögtön megkapod, és elveszíted, ha el kell dobni a lapot. Némelyik kaszt képessége úgy működik, hogy lapot kell érte kidobni. Eldobhatsz egy lapot a játékból, vagy a kezedből, hogy a különleges képességet használj.

A kasztkártyán megtalálod, hogy mikor lehet használni a különleges képességeket. Például egy tolvaj nem tud harc közben lopni, és amint feltűnik a szörny, akkor a harc is kezdetét veszi.

A kasztkártyát bármikor el lehet dobni, még csata közben is: „Nem akarok többé varázsló lenni!” Ha eldobsz egy kasztkártyát, akkor újra kasztnélküli leszel, amíg ki nem játszol egy másik kasztkártyát.

Egyszerre csak egy kaszthoz tartozhatsz, kivéve, ha kijátszod a *Szuper-máncskint*. Ugyanazon kasztkártyából nem hozhatsz két példányt is játékba.

Még több MUNCHKIN!

Angolul tudók a www.worldofmunchkin.com honlapon számos újdonságot, hírt, frissítést találhatnak a játékhoz, továbbá errát. Ha a játék készítőivel és más munchinokkal szeretnél csevegni, látogasd meg a forums.sjgames.com fórumait! A www.worldofmunchkin.com/resources.html oldalon pedig egy rakás példakártyát, játékerteret és tucatnyi hasznos linket találsz.

De egyéb módokon is csatlakozhatsz a MUNCHKIN-társadalomhoz: *Twitter* (twitter.com/SJGames) – a tvítjeink között gyakran közlünk újdonságokat, de még bónusz szabályokat is!

Facebook (www.facebook.com/sjgames.munchkin) – MUNCHKIN-oldalainkon a játék rengeteg rajongójával létesíthetsz kapcsolatot, de megtalálod a cég más játékeinak közönségét is (www.facebook.com/sjgames).

TÁRGYAK

Minden tárgynak van neve, ereje, mérete és aranyban kifejezett értéke.

A kézben tartott tárgyak hatásai nem érvényesülnek, csak akkor, ha kijátszod őket; onnan kezdve „használt tárgy”-nak számítanak. Tetszőleges számú kis méretű tárgyat vihetsz magaddal, de csak egy nagy méretűt. (Minden tárgy, amin nincs

feltüntetve, hogy nagy, az kicsinek számít.) Csak úgy egyszerűen nem dobhatsz el egy nagy tárgyat, hogy játékba hozz helyette egy másikat; a nem kívántat előbb el kell adnod, vagy cserélned, átok vagy szívás következtében veszítened, esetleg fajból vagy kasztból eredő különleges képesség kiváltása céljából eldobnod.

Amennyiben valamilyen oknál fogva (például mert törpe vagy) egynél több nagy tárgyad is lehet, és ez az ok megszűnik, azonnal orvosolnod kell a problémát, vagy egyetlen kivétellel el kell dobnod az összes nagy tárgyadat. Ha épp a te köröd van, és nem harcolsz, akkor el tudod adni a fölösleget (már amennyiben összértékük eléri a legalább 1000 aranyat). Egyébként a legalacsonyabb szintű játékosnak kell adnod a nagy tárgyaidat, aki vinni képes azokat! Ha még mindezek után is maradtak szám fölött nagy tárgyaid, dobd el őket.

Mindenki képes tárgyakat vinni, de néhány tárgynak megkötései vannak: például az *Élezett buzogányt* csak papok használhatják. A bónuszait csak az kapja meg, aki éppen pap.

Csak egy fejedő, egy páncél, egy lábbeli és két egykezes (vagy egy kétkezes) tárgy lehet nálad – kivéve akkor, ha nincs valami olyan lapod, amivel csalni tudsz, vagy a többi játékos nem veszi észre a turpisságot. Ha két sisak van rajtad, akkor csak az egyik hatása fog érvényesülni.

Ha olyan tárgy van játékban, amit nem használasz, vagy sok van belőle, akkor azt jelöld úgy, hogy elfordítod. NEM cserélhetsz le tárgyakat harc, vagy menekülés közben. Nem dobhatsz el tárgyakat „csak úgy” sem. *Eladni* eladhatod őket, vagy *odaajándékozhatod* másik játékosnak, illetve eldobhatod azért, hogy kiválts vele valamilyen fajból vagy kasztból eredő különleges képességet. És persze egy átok is rákényszeríthet arra, hogy megszabadulj valamitől.

Cserebere: Lehetőséged van arra, hogy tárgyakat (de más lapokat nem!) elcserélj más játékosokkal. Ám ezeket is csak akkor, ha játékban vannak (tehát a kezekben lévő közl nem cserélgethetsz). A csatát kivéve bármikor megejthetitek a cserét: valójában a legjobb alkalom erre akkor nyílik, amikor nem a te köröd zajlik éppen. Minden csere útján megszerzett tárgy azonnal játékba kerül, és nem is adhatod el a következő körödig.

A fentiekben túl megvesztegetési célból oda is ajándékozhatasz tárgyakat más játékosoknak – „Neked adom a *Lángoló páncélt*, ha nem segítesz Zsoltinak legyőzni a sárkányt!”.

A kezekben lévő lapokat másoknak is megmutathatod. (Nem mintha meg tudnánk akadályozni ebben.)

Tárgyak eladása szintlépés céljából: A körödben legalább 1000 arany értékű tárgyat eladhatsz, ekkor azonnal szintet lépsz. Ha például 1100 arany értékű tárgyat adsz el, attól még nem jársz jobban (nem kapod vissza a fölösleget), de ha sikerül 2000 arany értékű tárgyat eladni, akkor egyszerre két szintet is léphetsz, és így tovább. A kezekben és a játékban lévő tárgyakat egyaránt el lehet adni. Azonban a 10. szintet tárgyeladással nem lehet megszerezni!

MIKOR JÁTSSZUK KI A LAPOKAT?

Egy kis segítség...

SZÖRNYEK

Ha egy szörnyet húz a játékos az ajtó berúgása fázisban, akkor az egyből a játékosra veti magát. Azonnal meg kell küzdeniük.

Más esetben a bajkeresés fázisban játszhatók ki, vagy más játékos által a *Császkaló szörny* kártya segítségével.

A szabályok egyszerűsítése érdekében minden szörny magányos szörnynek számít, még akkor is, ha a kártyán a neve többes számban szerepel.

Élőhalott szörnyek

A játékban néhány szörny *Élőhalottként* van megjelölve. Egy kezekben lévő *Élőhalottat* bármikor csatába vihetsz, hogy segítsen egy másik *Élőhalott* szörnynek, és ehhez még *Császkaló szörny* lapra sincs szükséged! Sőt: ezt a lehetőséget akkor is megjátszhatod, ha a csatába vinni kívánt szörnyed ugyan nem *Élőhalott*, de van egy olyan kártyád, ami *Élőhalottá* képes tenni szörnyeket. (Ekkor mindkét lapot fel kell használnod, hogy a szörnyed csatlakozhasson a csatázó *Élőhalott* szörnyhöz.)

SZÖRNYTÁPOLÁS

Bizonyos – szörnytápolónak is hívott – lapok növelhetik vagy csökkenthetik a szörnyek harci erejét. (Bizony, erőcsökkentő táp. Van ilyen.) Szörnytápolókat bárki bármilyen csata során kijátszhat.

Az ugyanazon szörnyre ható tápok összeadódnak. Ha több szörny is részt vesz a harcban, a tápolót kijátszó játékos dönti el, hogy a táp melyikre vonatkozik közülük.

Kivétel: Bármely, ami tápol egy szörnyet, tápolja a társát is... ha az *Ósi*, a *Dühös*, és a *Társ* lap együtt lett kijátszva (bármilyen sorrendben!), akkor egy ősi, felbőszült szörnyvel és ősi, felbőszült társával együttesen kell szembenézned. Sok szerencsét...

TÁRGYAK – KIJÁTSZÁS

Minden kincskártyát azonnal ki lehet játszani, amikor megszerezted, vagy a csatát kivéve bármikor a saját körödben (hacsak a lap szövege másképp nem utasít).



TÁRGYAK – HASZNÁLAT

Minden egyszer használatos tárgy kártyája kijátszható harc közben, akár a játékban, akár a kezdedben van. (Bizonyos egyszer használatos tárgyak, mint például a *Kívánsággyűrű*, csatán kívül is alkalmazhatóak.)

Más varázstárgyakat csak akkor lehet használni, ha játékban vannak. Tarthatok játékban olyan tárgylapokat, amiket (fajod vagy kasztod miatt, vagy mert használasz már egy másikat abból a típusból) pillanatnyilag épp nem használasz. Ezeket a kártyákat fordítsd oldalra! Ezek „magaddal vitteknek” minősülnek, de épp „nem használtaknak”.

Kivétel: Nagy tárgyak közül csak egy lehet játékban, hacsak a kasztod vagy valamilyen egyéb kártya lehetővé nem teszi több játékba vitelét.

EGYÉB KINCSEK

Az egyéb kincskártyák (mint például a „Szintet lépsz”-lapok) különlegeseknek minősülnek. Ezeket bármikor kijátszhatod, hacsak az adott lap szövege más képp nem rendelkezik. Kövesd az ilyen kártyákra írt utasításokat, majd dobd el őket – kivéve, ha állandó bónuszt adó tárgyak lapjai.

ÁTKOK

Ha az ajtó berúgása fázisban, képpel felfelé húz fel valaki egy átokkártyát, akkor az rá fejtí ki a hatását.

Ha a lapot képpel lefelé húzták fel, vagy valamilyen más módon tettek szert rá, akkor bármikor ki lehet játszani bármelyik játékosra. (Hallod? *Bármikor!* Nincs is annál jobb, amikor egy játékos már épp örül magának, hogy legyőzött egy szörnyet, és szépen lecsökkentjük a harci erejét.)

Az átok általában azonnal működésbe lép (ha tud), és el kell dobni. Léteznek azonban olyan átokok is, amelyek a játék során később fejtik ki a hatásukat, vagy a hatásuk folyamatos. Ezeknek a lapjait magadnál kell tartanod, amíg meg nem tudsz szabadulni az átoktól, vagy amíg a hatásuk ki nem teljesedik. Ha épp csatázol, és valaki olyan átkot játszik ki rád, amelyik szövege szerint „a következő csatában” fejtí ki hatását, az épp folyó harcot kell ezalatt érteni! (Emlékeztetőként magadnál tartott átokkártyákat nem dobhatsz el, hogy valamilyen fajodból vagy kasztodból eredő képességet aktiválhass – jó lenne, mi? Egy frászt.)

Ha az átok egynél több tárgyra van hatással, akkor az áldozat dönti el, melyik tárgyát veszti el, vagy melyik lesz átkozott.

Ha az átok olyan valamire van hatással, amivel nem rendelkezel, akkor figyelmen kívül kell hagyni. Például, ha „Elveszted a páncélot” lapot húzol, és nincs páncélot, semmi sem történik: a kártyát egyszerűen csak el kell dobni.

Akadhatnak esetek, amikor számodra előnyt jelenthet, ha egy átkot vagy szörnyet magad ellen játszol ki, vagy ha úgy „segítesz” egy másik játékosnak, hogy annak a kincsei látják kárát. Ez nagyon is munchkinos – csináld csak bátran!

FAJOK ÉS KASZTOK

Ezeket a lapokat azonnal kijátszhatod az asztalra, amint hozzájuk jutottál, vagy bármikor a saját körödben. Ugyanez igaz a *Félvér* és a *Szupermánckin* lapokra, bár előbbit csak akkor játszhatod ki, ha már van fajod, utóbbit pedig akkor, ha már van kasztod.



Szintjelzők: nem csalás, nem ámtítás!

Ha iPhone-od, iPod Touch-od, iPad-ed vagy androidos telefonod van, be fogsz ájulni a okostelefonos szintjelző app-unktól! Csak keress rá a „Munchkin level counter” kifejezésre, vagy katt a levelcounter.sjgames.com-on lévő linkre! Egy olyan teljesen szabályos játékkiegészítőt tölthetsz le, amitől a sárga irigység fogja ölni a haverjaidat – és nem pont ez a MUNCHKIN lényege?

Hiperszupergiga MUNCHKIN

Tudományos felmérések szerint 9,7 MUNCHKIN-játékosból 8,4 egyszerűen nem tud betelni a gyilokkal és haráccsal. Íme néhány ötlet, amelyek segítségével soha nem látott magasságokba (vagy mélységekbe) juthattok:

Vegyítsetek össze többféle MUNCHKIN-paklit! Így áthágva a mondacsínált, nevetséges határokat korábban soha nem tapasztalt élményekkel gazdagodhattok. Lézerkardok és vadnyugat? Kung fu-vámpírok? Hajrá!

Kiegészítők. Még több öldökölni való szörny, újabb kincsek halmai, olykor teljesen új lapkészletek! Keressétek a legújabb magyar nyelvű kiegészítőt a Delta Vision oldalain (www.deltavision.hu) és a Sárkánytűzhálózat boltjaiban (www.sarkanytuz.hu), az angol nyelvűeket pedig a www.warehouse23.com-on!

Azoknak pedig, akik igazán döbbenetes élményre vágynak, és örült MUNCHKIN-éhségüknek nem elég a 10. szint, elkészítettük a MEGA-MUNCHKIN! Teljesen új szabálykészlet, magas fordulatszám, a 20. szintre emelkedés lehetősége! Angol nyelven hozzáférhető és INGYENESEN letölthető pdf-formában az c23.sjgames.com címen.

Fel a csúcshirigre!

A gyorsjáték szabályai

Amennyiben gyorsítva szeretnétek játszani a MUNCHKINt, egészítsétek ki a játékkört egy ajtó előtt hallgatózás fázissal: a köröd kezdetén húzz képpel lefelé egy kazamata-kártyát, amit aztán kijátszhatsz, ha úgy döntesz. Utóbbi esetben rendezd el a lapjaidat, majd a szokásos módon rúgd be az ajtót. Ha kifosztod a szobát, akkor képpel lefelé egy kincskártyát húzz, ne kazamatalapot.

Másik lehetőség: megegyeztek, hogy együttes győzelem is lehetséges. Ebben az esetben a 10. szintért folyó harcban nem csak a kezdeményező, de esetleges segítője is győztesnek minősül (függetlenül attól, hányadik szintű), amennyiben sikerül közösen megölniük a csatában a szörnyet.

A játékot tervezte: Steve Jackson • Rajzolta: John Kovalic

Segédfejlesztő: Monica Stephens • Gyártásvezető / Nyomdai kapcsolattartó: Philip Reed
Munchkin-cár: Andrew Hackard • Munchkin-fegyverhordozó: Angie Kreuser • Művészeti vezető: Will Schoonover
Termékfelelős: Samuel Mitschke • Termékillesztrátor: Alex Fernandez • Szakmai ellenőrzés: Monica Stephens
Marketingigazgató: Monica Valentinelli • Kereskedelmi igazgató: Ross Jepson

Játéktesztelők: Steve Brinich, Moe Chapman, Paul Chapman, Alain Dawson, Jessie D. Foster, Al Griego, Russell Godwin, Susan Rati, Kat Robertson.

Legmélyebb hálánk azon munchkinok százainak, ezreinek, vagy talán millióinak, akik a MUNCHKIN első kiadása óta kipróbálták a játékot, meséltek róla a barátainak és új lapötletekkel bombáztak bennünket! Mindannyiótokat szeretünk, egyben mélységesen megrémítetek minket!

A magyar változat munkatársai:

Kiadja a Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyei Róbert • Fordítók: Indi Zsolt, Tamás Gábor, Járdán Csaba • Szerkesztő: Járdán Csaba • Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

A *Munchkin*, a Warehouse 23, c23, a mindent látó szemes piramis és a Steve Jackson Games Incorporated által megjelentetett összes termék neve a Steve Jackson Games Incorporated bejegyzett, vagy bejegyzés alatt álló védjegye.

Dork Tower karakterek © John Kovalic.

Munchkin copyright © Steve Jackson Games Incorporated, 2001, 2002, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011, 2012.

All rights reserved.

1.6-os verzió (2011. december).

Hungarian edition © Delta Vision Kft., 2009-2012

Kiadja és forgalmazza a Delta Vision Kft.

Minden jog fenntartva!

1092 Budapest, Ferenc körút 40.

Tel: 06 (1) 769-2520, 06 (70) 322-3093

Fax: 06 (1) 216-7054

