



MUNCHKIN ZOMBIK™



HÚÚÚÚSSSS!

A munchkinok meghaltak, de ez nem állíthatja meg őket! Zombik, és úgy lépnek szintet, hogy nem esznek mást, csak zamatos Húúúúúúúúúúss!

A ZOMBI MUNCHKIN az eredeti MUNCHKIN szabályain alapszik és vegyíthető is vele, akárcsak a többi MUNCHKIN kártyajátékkal (lásd az utolsó oldalt).

A játék tartozékai: 168 lap és ez a szabályfüzet. Nem árt, ha van nálatok egy hatoldalú dobókocka is.

A játékbeli ellenfelek jobbára hétköznapi emberek, akik egyszerűen csak nem szeretnék, ha megennék őket, ám a szabályok – a korábbi játékok és a jelenlegi közötti átjárhatóság biztosítása céljából – továbbra is „szörny”-ként hivatkoznak rájuk. Zombik vagytok. Nektek mindegy.

Azok az ellenfelek, akik nem hétköznapi halandók, elszabadult zombik. Ők is épp ugyanolyan izletesek, mint a többiek.



Előkészületek

A ZOMBI MUNCHKIN 3-6 játékos játszható. A dobozban található kártyákon kívül szükség lesz még játékosonként 10 zsetonra (érmére, gyöngyre, bármire... megteszi bármilyen kutyü, amivel lehetséges tízig számolni).

Válogassátok szét a paklit kazamatalapokra és kincslapokra. Keverjétek meg mindkét paklit. Osszatok mind a két pakliból négy lapot minden egyes játékosnak.

Kártyahasználat

A két pakliból külön-külön, képpel felfelé gyűjtsétek az eldobott lapokat. Az eldobott lapokat tilos átnézni, hacsak egy kártya erre fel nem jogosítja a játékost.

Ha a pakli elfogy, keverjétek meg az eldobott lapokat. Amennyiben a kártyák úgy fognak el, hogy nincsenek eldobott lapok, akkor senki nem tud húzni az adott típusú kártyák közül!

Játékban lévő lapok: Ezek azok a lapok, amelyek előtted, az asztalon vannak, és mutatják a modzsódat, a zombierőidet (ha vannak ilyenek), valamint a nálad lévő tárgyakat. A folyamatosan ható átkok és néhány egyéb lap is az asztalon marad a kijátszását követően.

Kézben tartott lapok: A kezdedben lévő lapok nincsenek játékosban. Nem segíthetnek neked, de nem is lehet elvenni tőled őket, kivéve olyan kártyákkal, amelyek nem a nálad lévő tárgyakra, hanem kifejezetten a kezdedben tartott lapokra hatnak. A köröd végén legfeljebb öt lap lehet a kezdedben.

Ellentmondások a lapok és a szabályok között

Ez az összefoglaló az általános szabályokat ismerteti. A lapok kiegészíthetik különleges szabályokkal, ezért amikor az összefoglaló és a kártyalap között ellentmondás van, akkor általában a lapot kell követni. Ugyanakkor hagyjatok figyelmen kívül minden olyan, kártyalaphból eredő hatást, ami ellentmondani látszik az alább ismertetett szabályokkal, hacsak nem az olvasható egyértelműen a lapon, hogy felülírja az adott szabályt!

1. Semmi nem csökkentheti a játékosok szintjét 1 alá, azonban játékos vagy szörny harci ereje (2. oldal) csökkenhet lapok hatására 1 alá.
2. Harc után *csakis* akkor lehet szintet lépni, ha *megöled* a szörnyet.
3. Harc közben nem kaphatsz jutalmat (ti. kincset vagy szinteket) egy szörny legyőzéséért. Először be kell fejezni a harcot, aztán következik a jutalom.
4. A 10. szint eléréséhez *meg kell ölnöd* egy szörnyet.

Minden más kérdést hangos vitakozással oldjatok meg, és mindig az dönt, akie a játék. Esetleg elolvashatók a MUNCHKIN GYIK-ot és a hibalistát a hivatalos weboldalon (zombies.worldofmunchkin.com), vagy beszélgetésbe kezdhettek a forums.sjgames.com-on... hacsak nem szórakoztatóbb veszekedni rajta.

Mikor lehet a lapokat kijátszani? Egy adott lapfajta mindig a kör meghatározott pillanatában játszható ki (lásd a 3. oldalt).

A játékban lévő lapokat nem veheted vissza a kezdedbe... ha meg akarsz szabadulni tőlük, el kell dobnod vagy el kell cserélned őket.

Karakteralkotás

Mindenki első szintű, modzsó nélküli zombiként kezd. (Zombifilmről van szó, szóval senkinek nincs kasztja.)

Nézd meg a kezdeshez kapott nyolc lapot! Ha van köztük *modzsó* kártya, kijátszható – ha akarod. Ehhez elég lehelyezned magad elé. Ha van köztük használható *tárgy* kártya (3. oldal), kijátszható azokat is. Előfordulhat, hogy bizonytalan vagy azt illetően, miként kerülhet játékba egy-egy lap – ebben az esetben olvass tovább. Bár megtehetitek azt is, hogy most azonnal játszani kezdtek.

A játék kezdete és befejezése

Tetszőleges módszerrel döntsetek el, ki legyen az első. He-he!

A játék körökre tagolódik, mindegyiknek számos szakasza van (lásd lejjebb). Ha az első játékos végzett, következik a tőle balra lévő, és így tovább.

Az győz, aki leghamarabb eléri a 10. szintet... csakhogy kizárólag egy szörny legyőzésével lehet ezt elérni, hacsak nem az *olvasható egyértelműen* a lapon, hogy valamilyen más módon ad lehetőséget a győzelemre.

A kör szakaszai

A köröd elején kijátszható lapokat, kicserélhetsz tárgyakat, hogy „játékban lévő” helyett „hordott”-ak legyenek, vagy éppen fordítva, csereberélhetsz tárgyakat a többi játékosal, esetleg eladhatod a tárgyakat, hogy szintet lépj. Amikor a lapjaid olyan elrendezésben vannak, amilyenben szeretnéd, lépj tovább az első szakaszra.

(1) Berúgod az ajtót: Húzz egy lapot a kazamatakártyák közül, és fordítsd képpel felfelé.

Ha szörny az, akkor meg kell küzdened vele. Lásd a *Harcnál*. Mielőtt továbbmész, teljesen le kell játszani a csatát. Ha legyőzöd, lépj egy szintet (ha igazán csúf szörny volt, két szintet!), és vedd magadhoz a megfelelő mennyiségű *kincset*.

Ha a lap egy átok – lásd a 4. oldalon, az *Átkoknál* –, akkor azonnal fog rajtad (amennyiben ez lehetséges), és el kell dobnod.

Ha valamilyen más lapot húztál, felveheted a kezdedbe, vagy azonnal kijátszható.

(2) Keressed a bajt: Amennyiben berúgod az ajtót és *nem* találkozol szörnyvel, lehetőség van rá, hogy – ha van nálad – a *saját kezdedben tartott lapokból* kijátsz egy szörnyet és megküzdj vele, épp úgy, mintha az ajtó berúgásakor találtad volna ott. Ne játssz ki olyan szörnyet, amelyet nem tudsz legyőzni, kivéve, ha biztos vagy abban, hogy kapsz valamilyen segítséget!

(3) Kifosztod a szobát: Ha nem találkozta szörnyvel, vagy nem *kerested a bajt*, akkor kifosztathatod a szobát. Húzz még egy lapot a kazamatapakliból *képpel lefelé*, és vedd fel a kezdedbe!

Ha találkoztál egy szörnyvel, de elmenekültél, nem foszthatod ki a szobát.

(4) Alamizsna: Ha több, mint öt lap van a kezdedben, akkor vagy játssz ki annyit, hogy öt maradjon, vagy add át a többletet a legalacsonyabb szintű játékosnak. Amennyiben több ilyen játékos van, akkor lehetőséghez mérten egyenlően oszd szét köztük a lapokat, azonban te döntöd el, hogy ki kapja a nagyobb kupacot. Ha egymagadban vagy másokkal együtt TE vagy a legalacsonyabb szintű, akkor a ráadás lapokat el kell dobnod.

Mindezek után következhet egy újabb játékos köre.



Harc

Harcnál hasonlítsd össze a szörny *harci erejét* a tiédde. A *harci erő* a szint és az összes – pozitív vagy negatív – tárgyakból és más lapokból származó módosítók összege. Ha a szörny *harci ereje* akkora mint a tiéd, vagy nagyobb, akkor *veszítettél és menekülnöd* kell... lásd lejjebb. Ha a *harci erő* összege nagyobb a szörnyénél, akkor *megöled* és lépsz egy szintet (egyes nagy szörnyek esetében kettőt). Együttal megkapod a lapon szereplő mennyiségű *kincslapot* is.



Előfordul, hogy egy kártya segítségével úgy szabadulhatsz meg egy szörnytől, hogy nem kell megölnöd. Ez is „győzelem”-nek minősül, de nem kapsz érte szintet. Még az is lehet – a laptól függően, hogy a kincset sem.

Néhány szörnynek a harcot befolyásoló különleges hatása van... például valamelyik *modzsó* vagy *zombierő* elleni bónusz. Ezeket mindenképpen nézzétek meg!

Az egyszer használatos lapokat – azokat, amelyeken az áll, „egyszer használatos” – harc közben közvetlenül a kezedből is kijátszhatod. Használhatod a már játékban lévő egyszer használatos tárgyakat is. Ezeket a lapokat a harcot követően el kell dobni, függetlenül attól, hogy nyertél-e.

Léteznek olyan kazamatalapok is, amelyek kijátszhatók egy harcban, mint amilyenek például a szörnytápoló lapok (lásd a 4. oldalt).

Harcban nem lehet lopni, eladni, tárgyat használatba helyezni, vagy inaktíválni, cserélni, vagy kijátszani a kezedből (az egyszer használatos lapok kivételével). Miután felcsaptál egy szörnylapot, az akkor éppen rendelkezésedre álló felszereléssel, valamint azokkal az egyszer használatos tárgyakkal kell megoldanod a harcot, amelyeket kijátszol.

Dobd el a szörny kártyát az összes szörnytápoló és egyszer használatos kártyával együtt, és húzz kincset (lásd lejjebb). Ne feledd: hiába gondolod már azt, hogy győztél, bárki kijátszhat ellenséges lapot vagy használhat valamilyen különleges képességet veled szemben. Amikor legyőztél vagy megöltél egy szörnyet, várj egy kicsit, hátha valaki bele akar szólni... 2,6 másodperc elég is lesz erre. Ezután tényleg megölted a szörnyet, tényleg szinte(ke)t léptél, és tényleg elhoztad a kincset, a többiek pedig hisztizhetnek és veszekedhetnek veled, ameddig csak akarnak.

Harc egyszerre több szörny ellen

Egyes lapok (elsősorban a *Császkaló szörny*) lehetővé teszik vetélytársaidnak, hogy beküldjenek újabb szörnyeket, amelyek csatlakoznak a harchoz. Ilyenkor az *összesített szintjüket* kell legyőznöd. A különleges hatások, mint például az, hogy a harchoz csakis a szintedet használhatod, az egész harcra érvényesek. Megfelelő lapokkal az egyik szörnyet kizárhatod a csatából, a másikkal pedig megküzdhetsz a szokott módon, de azt nem teheted meg, hogy az egyiket legyőzöd, és elmenekülsz a többi elől. Ha az egyiket valamilyen lappal legyőzöd, de aztán kerekét oldasz, akkor *semmilyen* kincset nem kapsz a csatáért!

Segítségkérés

Ha egyedül nem győzhetsz a harcban, bármelyik játékost megkérheted, hogy segítsen. Ha nem hajlandó rá, megkérdezhetsz egy másikat, egészen addig, amíg mind elutasítanak, esetleg valaki végre-valahára megszán. Egyszerre csak egy játékos segíthet neked és adhatja hozzá a harci erejét a tiédhez. Azonban bárki kijátszhat a harcot befolyásoló lapokat!

Ajándékkal is rávehetsz valakit, hogy segítsen. Ami azt illeti, valószínűleg elkerülhetetlen lesz felajánlanod valamit. Ez lehet bármelyik nálad lévő tárgy, illetve valamennyi lap a szörnyért járó kincsből. Ha a kincs egy részét kínárod fel neki, akkor megkell állapodnotok, te húzod-e elsőként vagy ő, vagy esetleg bunyó lesz.

A szörny különleges képességei és sebezhetőségei a társadra is hatással vannak, és fordítva. Például, ha te nem vagy vudu zombi, de egy vudu zombi segít neked, az *Apáca* ellen, akkor a szörny –2-vel támad rád. Ám ha az *Adóellenőrrel* kell szembenézned és egy vudu zombi a segítséged, a szörny harci ereje *megnö* 5-tel.

Amennyiben valaki sikerrel segít neked, akkor a szörny elpusztul. A lapot dobjátok el, húzzatok kincset (lásd lejjebb), és kövessétek a szörny lapján olvasható különleges utasításokat. Te továbbra is szintet lépsz minden egyes megölt szörny után. A segítő *nem* léphet szintet. A kincskártyákat te húzod fel, még akkor is, ha a segítő különlegessége miatt sikerült legyőzni a szörnyet.

Beavatkozás a harcba

Mások harcába számos módon lehet beleavatkozni:

Egyszer használatos kártya alkalmazása: Segíthetsz egy másik játékosnak azzal, hogy egyszer használatos lapot vetsz be az ellenfelére. Persze „véletlenül” megtámadhatod a barátodat is, és akkor a lap *ellené* számit majd.

Kártya kijátszása szörny megváltoztatására: Ezek a lapok – általában erősítik a szörnyeket... és újabb kincslapokat lehet húzni utánuk. Ilyeneket kijátszhatod a saját harcod során, vagy valaki másnak a harcában.

Császkaló szörny kijátszása, és vele a szörnyé is a kezedből, hogy csatlakozzon a harchoz.

Ha van átokkártyád, akkor *megátkozhatod* a résztvevőket.



Menekülés

Ha senki sem segített... vagy valaki próbált segíteni, de a többi játékos közbeavatkozott, és így ketten sem tudtátok legyőzni... el kell menekülni.

Amennyiben elmenekülsz, nem kapsz szintet, sem kincset. Még a szobát sem foszthatod ki. És elmenekülni sem sikerül mindig...

Dobj a kockával! Csak akkor menekülsz el, ha a dobás eredménye 5 vagy több. Egyes tárgyak megkönnyíthetik vagy megnehezíthetik a menekülést. Ráadásul néhány szörny nagyon gyors, esetleg lassú, így büntetést vagy éppen bónuszt kapsz a dobásodra, amikor előle szeretnél elmenekülni.

Ha sikerül elmenekülni, a szörnyet el kell dobni. Nem kapsz kincset. A menekülés általában nem jár más kellemetlenséggel... de azért olvasd el a kártyát! Akad olyan szörny, amelyik akkor is árt neked, ha már elmenekültél előle!

Ha a szörny elkap, akkor az *szívás*, és bekövetkezik az, ami a lapján ezen a címen olvasható. Ez jelentheti azt, hogy tárgyat veszítesz, egy vagy több szintet bánhatja a találkozást, sőt még az életednek is vége lehet.

Ha két játékosnak együttesen sem sikerült legyőznie a szörnye(ke)t, mindkettőjüknek menekülniük kell. Ilyenkor külön-külön dobnak. Előfordulhat, hogy a szörny vagy szörnyek mindkettőjüket elkapják.

Ha egynél több szörny elől kell menekülni, akkor minden egyes szörnynél külön kell dobni, a magad választotta sorrendben, és ahányánál nem jársz sikerrel, annyianál következik be a *szívás*, méghozzá azonnal, amint elkap.

Dobd el a szörny(ek)et!

Halál

Ha meghalsz, elveszited az összes cuccodat. Megtarthatod a *modzsó(i)*dat a *zombierő(i)*det és a *szintedet* (meg az összes átkot, ami a haláloed pillanatában sújtott). Ha *dupla modzsód* van, azt is megőrizheted. Az új karaktered éppen úgy néz ki majd, mint a régi.

Hullarablás: A játékban lévő lapjaid mellé helyezd le a kezekben tartott lapokat. A *legmagasabb* szintű játékostól kezdve mindenki választ egy lapot... Amennyiben a játékosok egy része ugyanolyan szintű, kockadobással kell eldönteni, hogy ki választ előbb. Ha a hullá tárgyai elfogytak, valaki hoppon marad. Miután mindenki kapott egy lapot, a többit el kell dobni.

Halott karakterek semmilyen okból nem kaphatnak lapot, még alamizsnaként sem, és nem léphetnek szintet sem.

Amikor a következő játékos elkezd a körét, akkor megjelenik az új karaktered és segíthet másoknak a harcban... lapok nélkül.

A következő köröd kezdetén húzz mind a két pakliból képpel lefelé négy lapot, majd épp úgy, mint a játék elején, kijátszhatod bármilyen érvényes *modzsó*-, *zombierő*- vagy tárgykártyát. Ezután a szokott módon folytatódik a köröd.

Kincs

Ha legyőzöl egy szörnyet azzal, hogy megöled, vagy valamilyen kártya segítségével megsemmisíted, akkor megkapod a kincset. Minden szörny lapja alján látható a kincsei száma. Húzz ennyi kincslapot! Ha egyedül győztél le a szörnyet, akkor képpel *lefelé*, ha valaki segített a csatában, akkor képpel *felé*, hogy mindenki láthassa, mit szereztek.

Amint a kezembe kerülnek a kincskártyák, kijátszhatóak. A tárgylapokat magad elé kell lerakni. A „szintet lépsz” feliratú lapokat azonnal felhasználhatod.

A „szintet lépsz” feliratú lapokat bármelyik játékosra, bármikor kijátszhatod.

Karakterek jellemzői

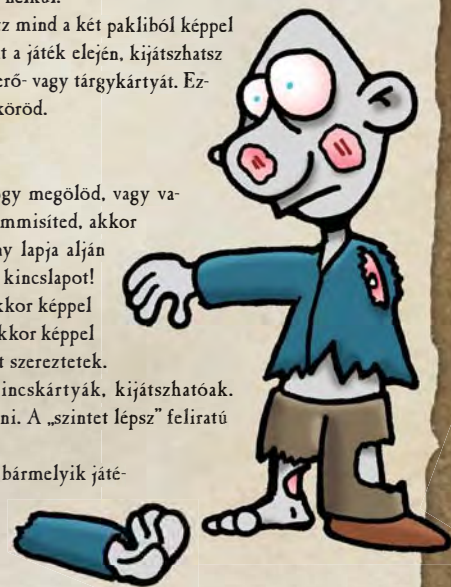
Alapvetően minden karakter fegyverek, páncél és varázstárgyak gyűjteménye három jellemzővel: szinttel, *modzsóval* és *zombierőkkel*. Egy karakter például a következőképpen írható le: „9. szintű gyors, osonkodós sugárzombi *ragyogó karmok*kal és *bevásárlókocsival*”.

A karaktered neve induláskor megegyezik a tiédde.

Szint: Azt jelzi, mennyire vagy tőkös és szívós. Amikor a szabályokban vagy a lapokon a szintedről van szó, akkor ezt a számot kell érteni alatta.

Akkor léphetsz szintet, ha megölsz egy szörnyet, vagy ez áll az egyik lapon. Ezen kívül tárgyak eladásával is vásárolhatsz szinteket (lásd a *Tárgyaknál*).

Szintet akkor vesztesz, amikor ez olvasható a kártyán. A szinted értéke sose lehet kevesebb, mint 1. Ám a harci erőd lehet negatív is, ha átok sújt vagy valamilyen másféle *levonásokat* kapsz.



Szintszámoló: nem csalás, hanem a szabályok használata

Ha van iPhone-od, iPod touch-od, iPaded vagy androidos rendszerű telefonod, akkor használhatod a szintszámoló okostelefonos alkalmazásunkat. Keress rá a „MUNCHKIN level counter”-re, vagy kattints a linkre a levelcounter.sjgames.com-on. Ráadásul olyan játékokban felhasználható előnyöket biztosít, amire tiszta irigyek lesznek a többiek... és épp ez a munchkinság lényege!

Modzso: A „modzso” a különleges képességeid forrása. A karakterek lehetnek sugárzombik, fertőzombik vagy vudu zombik. Ha nincs előtted modzsolap, akkor csak egy unalmas átlagos zombi vagy.

Minden modzso másféle képességekkel rendelkezik – ezeket megtalálod a lapon. Abban a pillanatban, amint kijátszod a modzsokártját és leteszted magad elé, megkapod a képességeit, és amint elveszíted vagy eldobod a lapot, elveszíted ezeket. Előfordul, hogy a modzso képességének használatához el kell dobnod néhány másik lapot. Ilyenkor bárholon választhatod az eldobni kívánt kártyákat, a kezdedben tartott és a játékban lévő lapok közül egyaránt. Lásd a modzsolapokat arról, hogy mikor lehet használni a képességeket.

A kasztlapot bármikor eldobhatod, még akár csata közben is. Elég annyi hozzá, hogy kijelented „nem akarok többé fertőzombi lenni.” Amikor eldobsz egy modzsolapot, sima zombivá válsz, és egészen addig az leszel, amíg nem játszol ki egy újabb modzsokártját.

Egyszerre csak egy kasztod lehet, kivéve, ha kijátszod a *Dupla modzso* lapot. Ugyanabból a modzsokártjából nem lehet nálad egyszerre kettő a játékban.

Zombierök: Hat darab ilyen iszonytató élőholt képesség van (hozzá 15 kártyalap, mert mindegyik többször bukkan föl). Abban a pillanatban, amint kijátszod magad elé a lapot, megkapod az előnyeit, és amint elveszíted vagy eldobod a kártyát, a hatása sem érvényes többé rá.

A *ZOMBI MUNCHKIN* minden egyes zombierejének van egy értéke, ami lehet 2, 3, vagy 4. Akármennyi zombierőd lehet mindaddig, amíg az értékük összege nem haladja meg a szintedet. Ebben a játékban nincsenek 1 értékű erők, ezért az induló zombiknak nincs ereje.

A zombierőket ugyanúgy kell kezelni, mint a modzsolapokat. Nem cserélheted ki őket a többi játékkal, azonban bármikor, amikor a szabályok megengedik, hogy használj, kijátszhatod a kezdedből zombierő-lapot. Olyan zombierő-kártyákat, amelyek használatára a szabályok értelmében nincs lehetőség, nem játszhatod ki. Ugyanakkor bármikor eldobhatod zombierőket és kijátszhatod helyettük a kezdedből új erőket.

Ha a szinted lecsökken és kevesebb lesz a zombierőd összesített értékénél, akkor el kell dobnod annyi erőt, hogy az összedott értékük megint kisebb, vagy ugyanakkora legyen, amekkora a szinted.

A kétszer kijátszott zombierő nem ad újabb hatást.

Amikor meghalsz, a játékban lévő összes zombierődöt megtartod, épp úgy, ahogy a modzso(i)dat is.

Egyes erők használatához el kell dobnod lapokat. Ehhez bármelyik lapot eldobhatod, akár a játékban, akár a kezdedben lévő köztül.

Tárgyak

Minden tárgynak van neve, mérete és aranyban kifejezett értéke. Ezen kívül minden tárgy jó valamire. Harci bónuszt, különleges képességet, esetleg mindkettőt adhat neked.

A kezdedben lévő lapok között található tárgy hatása addig nem érvényes, amíg ki nem játszod – attól a pillanattól kezdve „nálad lévő” tárgynak számít. Tetszőleges számú kis méretű tárgyat lehet, de csak egyetlenegy nagy. (Amelyik tárgynál nem szerepel, hogy nagy, az kicsinek számít.)

Ha valamilyen okból egynél több nagy tárgyat lehet (például az erős zombierő miatt) és elveszíted ezt a képességet, akkor vagy haladéktalanul megoldod a problémát, vagy egyetlenegy nagy tárgyon kívül az összes többitől megszabadulsz. Ha épp a te köröd zajlik és nem állsz harcban, a ráadás nagy tárgyakat eladhatod... amennyiben rendelkezél legalább 1000 arany értékű, eladásra szánt tárggyal. Máskülönbön át kell adnod a legalacsonyabb szintű játékos(ok)nak, akik képesek hordani! Ha maradt még nagy tárgy, akkor azt el kell dobnod.

Ezenkívül egyszerre legfeljebb egy fejedő, egy páncél, egy lábbeli és két egykezes (illetve egy darab kétkezes) tárgy lehet nálad, hacsak nincs olyan lapod, amelyből

Példaharc számokkal meg minden

Andi a Bandita 4. szintű *sugárzombi ragyogó karmokkal* (ami +3-at ad a harci erejéhez). Berúgja az ajtót és ott találja a *Pizzafutárt*, egy 6. szintű szörnyet. Andi harci erejének értéke 7, a *Pizzafutáré* 6, úgyhogy Andi nyeresben van.

Andi: Pizzá! Hússos! HUUUUÜSS!

Dávid a Dúvad: A pizza hizlal. Csakis a te érdekedben teszem.

Dávid kijátszik egy *Vadászpuskával* lapot, ami 5-tel növeli a *Pizzafutár* harci erejét. Andi most vesztesre áll, mert 7-je van 11 ellenében.

Andi: Rossz zombi! Ezt nem felejttem el... amíg csak tudom.

Dávid: Bocs! HUUUUÜSS! Segítek? (Dávid egy 5. szintű zombit játszik, akinek nincsenek különleges képességei, viszont fel van fegyverkezve egy kar és egy lábbal, ami +5-öt ér, ezért a harci ereje 10. Andi 7-jével együtt ez már 17 lenne, ami bőven elég arra, hogy legyőzzék a Pizzafutárt.)

Andi: Miért bántasz, hogy aztán segíthess? (Andi elolvassa a *Pizzafutár* adatait és rájön a megoldásra.)

Megint Andi: Hé, aki segít megenni, az kap egy szintet.

Akkor nem hiszem, hogy kincset is adnom kellene. Na, ki segít nekem ingyen?

Szivi Livi: Én. Livi erős. Livi segít ingyen! (Livi csak 3. szintű, de a fegyvere *Egy másik zombi* – ami +4-et ér –, és ott van a *Madáretető* is a fején, ami újabb +4. A harci ereje így 11.)

Andi: Livi a legalacsonyabb szintű, úgyhogy ezt fogadom el, hacsak nincs valakinek jobb ajánlata. Senki? Oké, Livi, mehet. Meg is csináljuk, hacsak nem akar még valaki szemétkedni velünk...

Senki nem szól semmit, úgyhogy hiába a vadászpuskája, a *Pizzafutár*nak anyyi. Andi szintet lép és magához veszi a *Pizzafutár* kincseit: kettőt a lap szerint és még egyet a *Vadászpuskával* után. Mindegyiket képpel felfelé húzza, mert segítője volt, így mindenki láthatja, mit is szerez. Livi nem kap kincset, de lép egy szintet, mert ez a *Pizzafutár* lapja alapján a szabály. A játék pedig folytatódik...

fakadóan többet használhatsz. Ha például két fejedő van nálad, csakis az egyikük bónuszát veheted igénybe.

A használaton kívül lévő tárgyakat (amelyeknek épp nem veszed hasznát, vagy csak nálad vannak, de nem rajtad) érdemes úgy jelölnöd, hogy oldalvást fordítod a lapjaikat. Sem csata közben, sem meneküléskor nem cserélhetsz tárgyakat. Nem dobhatod el lapot „csak úgy”. Eladhatod szintlépésért, vagy odaadhatod egy másik játékosnak, aki kéri. Egyes modzso képességek és zombierők használatához eldobhatod kártyákat. És vannak olyan átkok, amelyek nyomán kénytelen vagy megszabadulni valamitől!

Csere: Lehetőség van arra, hogy tárgyakat – és csakis azokat – cserélj a többi játékkal. Kizárólag kijátszott tárgyakat cserélhetsz, a kezdedben lévőket nem. Amennyiben nem harcolsz éppen, bármikor csererelelhetek... tulajdonképpen a legjobb akkor, amikor nem a te köröd zajlik éppen. A csereként kapott tárgyakat mindenkor az asztalra kell helyezni – csak akkor adhatod el őket, amikor rád kerül a sor.

A tárgyakat odaadhatod cserealap nélkül is, megvesztegetésként: „adok neked *Egy kar és egy lábat*, ha nem segítesz Lacinak legyőzni az akcióhóst!”.

Ezen kívül megmutathatod a többi játékosnak a kézzel tartott lapjaidat. De ennek nincs sok értelme, úgyhogy ne csinálj.

Tárgyak eladása szintlépéshez: Ha a köröd során eladsz összesen 1000 arany értékű tárgyat, azonnal szintet lépsz. 1100 arany értékű tárgynál nincs visszajáró, de ha sikerül 2000 arany értékű tárgyat eladni, akkor egyszerre két szintet is léphetsz, és így tovább. Nem csak a nálad lévő, hanem a kezdedben tartott tárgyakat is eladhatod. Tárgyak eladásával nem lehet 10. szintre lépned.

Mikor játsszuk ki a lapokat

Rövid útmutató...

Szörnyek

Ha képpel felfelé húzza a berúgód az ajtót szakaszban, azonnal megtámadják azt, aki felvette a lapjukat.

Amennyiben a szörny más módon került a játékoshoz, akkor a kezében lévő lapok közé kerül és a keresed a bajt szakaszban, illetve a *Császkaló szörny* lappal együtt egy másik játékos ellenében játszható ki.

Minden szörnylap egyetlen szörnynek számít, még akkor is, ha a neve többes számban szerepel a kártyán.



Zombihordák!

A szörnyek között jó néhány elszabadult zombi található. Mindegyik lapon ott olvasható az *élőholt* kifejezés. Harc során bármelyik *élőholt* szörnyet kijátszhatod a kezében lévő lapok közül, hogy segítsen egy *másik élőholt* szörnyet, és még a *császárzó szörny* lapra sincs ehhez szükség. Ha van olyan kártya nálad, amivel egy szörnyet élőholtá lehet tenni, akkor az egyébként nem élőholtak számító szörnyre téve kijátszhatod a szörnyet e szerint a szabály szerint.

Ha a *ZOMBI MUNCHKIN*t más *MUNCHKIN* paklikkal kevered, az azokban található élőholtak is csatlakozhatnak a hordához! (Az eredeti *MUNCHKIN*ban a papok könnyebben szállnak szembe az élőholtakkal, még akkor is, ha maguk a papok is zombik.)

Szörnytápolás

Egyes lapok, az úgynevezett szörnytápoló kártyák növelik vagy csökkentik az egyes szörnyek harci erejét. (Igen, létezik negatív szörnytápolás is.) Ezeket a kártyákat bármelyik harc közben bármelyik játékos kijátszhatja.

A táplapok hatása összeadódik egy szörnyön. Ha egyénél több szörny vesz részt a csatában, a táplapot kijátszó játékosnak kell meghatároznia, melyikre vonatkozik a bónusz.

Tárgyak: kijátszásuk

A tárgyakat felhúzásukat követően azonnal, illetve a köröd során bármikor kijátszhatod (hacsak nem olvasható más magán a lapon).

Tárgyak: használatuk

Az egyszer használatos lapok bármelyik csata közben felhasználhatók, akár a kezében vannak, akár az asztalon. (Egyes egyszer használatos tárgyakat, amilyen például a *kívánságyűrű*, harcon kívül is fel lehet használni.)

Más tárgyak az asztalon maradnak előtted, miután kijátszottad őket. Azokat a tárgyakat is ott tarthatod, amelyeket a szabályok értelmében nem használhatod (a *modzsód*, a *zombierőd* miatt, esetleg azért, mert már használtsz ilyen típusú tárgyakat). Ezeket a tárgylapokat fordítsd el oldalra. Ezek a tárgyak „nálad vannak”, de nem „használod” őket. *Kivétel*: egyszerre csak egy *nagy* tárgyat lehet játszani, hacsak nem rendelkezel olyan erővel vagy lappal, ami megengedi, hogy többet is használj.

Az oldalra fordított tárgyak semmilyen hatást nem gyakorolnak rád.

Különleges kincsek

Vannak különleges kincskártyák (mint például a „szintet lépsz”). Amennyiben a lapon olvasható szöveg nem mond mást, ezeket bármikor kijátszhatod. Kövesd az utasításait majd dobd el, hacsak nem ad tárgyakhoz hasonlóan valamilyen állandó bónuszt.

Szuperméretű MUNCHKIN

Vizsgálatok kimutatták, hogy 9,7 *MUNCHKIN* játékosból 8,4-nek soha nem lehet eleget adni a játékból. Íme, néhány ötlet arra, hogyan emelheted új magasságokba – vagy taszítod új mélységekbe – a *MUNCHKIN* játékot.

Különféle MUNCHKIN paklik keverése: Zsánerközi mega*MUNCHKIN*-kalandhoz összekeverhetsz kettőt – vagy még több – alpacklit és kiegészítőt. Úr meg vadnyugat? Kung fu vámpírok? Semmi gond!

Kiegészítők: Ezekből újabb legyőzhető szörnyek, újabb megszerezhető kincsek és néha egészen újfajta lapok is kerülnek a játékba.

A legközelebbi szerep- és kártyajátékboltban – a *gamerfinder.sjgames.com* címen megkeresheted – beszerezheted az összes *MUNCHKIN* alpacklit és kiegészítőt, és ha nincs a közeledben ilyen bolt, akkor szíves-örömezt eladjuk neked mi is a *www.warehouse23.com*-on.

Jöjjön az EPOSI kaland! Vannak olyanok, akiknek egyszerűen nem elég a 10. szintig játszani. Ezelős vágyaik kielégítésére megalkottuk az *EPIC MUNCHKIN*-t, egy olyan új szabályrendszert, ami megadja az összes *MUNCHKIN* paklinak a 20. szintig repítő turbóloketet! Keresd meg az online PDF boltunkban, az *e23sjgames.com*-on... teljesen és abszolút INGYEN VAN!

Az összes itt felsorolt dolog egyszerre!!!

Szabályok gyorsabb játékhoz

Gyorsabb játékhoz bevezethettek egy „0. szakasz”-t, aminek a neve *hallgatóság*. A köröd kezdetén írással lefelé húzz fel egy kazamatalapot, amit aztán vagy kijátszol, vagy nem. Ezt követően rendezd el a lapjaidat és a megszokott módon *rúgd be az ajtót*. Ha kifosztod a szobát, ne kazamata, hanem kincslapot húzzál írással lefelé.

Lehetőség van a megosztott győzelmek bevezetésére is... ha egy játékos olyan harcban éri el a 10. szintet, amiben segítsége is van, a segítője, függetlenül attól, hányadik szintű, szintén megnyeri a játékot.

Átok

Ha a lapot a *berügod az ajtót* szakaszában, képpel felfelé húzza a játékos, akkor rajta fog az átok.

Amennyiben képpel lefelé húzzák fel, esetleg más módon jut a játékoshoz, akkor *bármikor* kijátszható *bármelyik* játékosra. *Bármikor*, értitek? Nincs is jobb annál, amikor egy játékos már épp örül magának, hogy legyőzött egy szörnyet, és szépen lecsökkentjük a képességét.

Az átok – ha lehet – azonnal fog az áldozatán, és el kell dobni. Azonban vannak olyan átoklapok, amelyek a játék egy későbbi pontján adnak levonást, esetleg folyamatosan tart a hatásuk. Ezeket a kártyákat tartásitok magatoknál egészen addig, amíg sikerül megszabadulni az átoktól, vagy érvényesül a levonás. Ha valaki egy „következő harc során” kártyát játszik ki rád harc közben, akkor a lap *abban a harcban* fejt ki hatását! (Az emlékeztetőül magadnál tartott átoklapokat nem lehet modzsólapok hatásához és zombierők felhasználásához eldobni. Ügyes próbálkozás volt!)

Ha az átok egynél több tárgyra lehet hatással, az áldozat dönti el, melyik tárgyat veszti el, illetve melyik lesz átkozott.

Amennyiben az átok olyasvalamire hat, amivel nem rendelkezel, akkor ne törődj vele. Például, ha az átok, amit húzol, a *Heggel sátra*, amitől elveszítet a vértedet. Ha neked nincs olyanod, nem történik semmi – dobd el a lapot.

Előfordul majd, hogy önmagadra átkot vagy szörnyet kijátszani segítséget jelent neked, esetleg olyan módon „segíti” egyik játékosodat, ami neki kincsbe kerül. Ez igazán munchkinos dolog. Csináld csak!

Modzsók és zombierők

Ezeket a lapokat azonnal kijátszhatod, amint hozzájuk jutottál, illetve a saját körödben bármikor. Ugyanez érvényes a *dupla modzsóra* is, ám a kijátszásához szükséged van arra, hogy legyen már egy modzsód.

Tárgytápolás

Néhány lap tárgytápolás típusú. Ezeket a lapokat egy, a már játékban lévő tárgyra kell kijátszani; azaz önmagukban nem lehet őket használni. További bónuszokat és új képességeket adhatnak a tárgynak. Egy tárgytápolást nem lehet áthelyezni egy másik tárgyra, ha már a játékban van.

A játékot tervezte: Steve Jackson

Rajzolta: John Kovalic

Ételhordó vendéglátó: Alex Fernandez

Adatbázis-AGYMunka és korrektúra: Monica Stephens

Vezető: Philip Reed

MUNCHKIN cár: Andrew Hackard

MUNCHKIN csatlós: Devin Lewis

Kiadványfelelős: Samuel Mitschke

Kiadványalkotó: Alex Fernandez

Korrektorok: Monica Stephens és Devin Lewis

Marketing osztályvezető: Leonard Balsera

Eladási osztályvezető: Ross Jepson

Tesztjátékosok: Curt Brayfield, Merinda Brayfield, Eric Dow, Jonathan Grabert, Richard Kerr, Ilya Khorosh, Aaron Nessim, Kristopher Peterson, Will Schoonover, James Vicari és Loren Wiseman.

Köszönet a PAX Prime 2010 és a ConStellation 2010 résztvevőinek nagyszerű hozzájárulásaiért!

A magyar változat munkatársai: Kiadja a Delta Vision Kft. Felelős kiadó: Terenyey Róbert. Fordította: Tamás Gábor. Nyomdai előkészítő: Giczi Gyula.

A fordító köszönetet mond Juhász Viktornak az „Oszlásnak indulsz” lapnál nyújtott segítségéért.

A *MUNCHKIN*, *ZOMBI MUNCHKIN*, a munchkin karakterei, a Warehouse 23, az e23, a mindent látó piramis és a többi Steve Jackson Games termék a Steve Jackson Games Incorporated bejegyzett védjegyei. A *Dork Tower* szereplői: Copyright © John Kovalic. A *ZOMBI MUNCHKIN* Copyright 2010, 2011 © Steve Jackson Games Incorporated. Minden jog fenntartva.1.02 változat (2012. február)

zombies.worldofmunchkin.com

Hungarian edition © Delta Vision Kft., 2009–2015

Kiadja és forgalmazza a Delta Vision Kft.

Minden jog fenntartva!

1092 Budapest, Ferenc körút 40.

Tel: 06 (70) 322-3093



WWW.DELTAVISION.HU