

SUPER MUNCHKIN™



MUNCHKINOK HAJRÁ!

Nézzétek! Mi repül Munchkinváros utcái fölött? Az igazság, az igazságosság és a még több járulék védelmezői! A munchkin szuperhősök!

A *Super Munchkin* az eredeti *Munchkin* szabályain alapszik és vegyíthető is vele, akár csak a többi *Munchkin* kártyajátékkal (lásd az utolsó oldalt).

A játék tartozékai: 168 lap, egy hatoldalú kocka és ez a szabályfüzet.

A játékbeli ellenfelek jobbára szupergazemberek, ám a szabályok – a korábbi játékok és a jelenlegi közötti átjárhatóság biztosítása céljából – továbbra is „szörny”-ként hivatkoznak rájuk. Ha így könnyebb, akkor kiáltásotok azt, „Nesze, te szörnyeteg!”, amikor legyőzitek őket. Továbbá a szabályok a szörnyek „megöléséről” beszélnek. Nyugodtan mondjátok azt magatoknak, csak hősiesen elagyabugyaljátok és börtönbe viszitek őket. Ugyanakkor munchkinok vagytok: megölhettek ezt-azt. Teljesen oké a dolog.

TUDNIVALÓK

A *Super Munchkin*t 3–6 játékos játszhatja. 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 nem játszik ki valaki egy olyan lapot, ami ezt megengedi neki.

Ha a pakli elfogy, keverjétek meg az eldobott lapokat. Amennyiben a kártyák úgy fogynak 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 kasztodat, képességeidet és eredetedet (ha vannak ilyenek), valamint a nálad lévő tárgyakat. A folyamatosan ható csapdák és néhány egyéb lap is az asztalon marad a kijátzását követően.

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

Mikor lehet a lapokat kijátszani? Egy adott lapfajta mindig a kör meghatározott pillanatában játszatsz ki (lásd az 5. oldalt).

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

ELLENTMONDÁSOK A LAPOK ÉS A SZABÁLYOK KÖZÖTT

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

Semmi nem csökkentheti a játékosok szintjét 1 alá, azonban játékos vagy szörny harci ereje (2. oldal) csökkenhet a lapok hatására 1 alá.

Harc után *csak akkor* lehet szintet lépni, ha *megölöd* a szörnyet.

Harc közben nem kaphatsz jutalmat (ti. kincset vagy szinteket) egy szörny legyőzéséért. Először be kell fejezni a harcot, aztán következik a jutalom.

A 10. szint eléréséhez *meg kell ölnöd* egy szörnyet.

Minden más kérdést hangos vitatkozással oldjatok meg, és mindig az dönt, akié a játék. Esetleg elolvashatjátok a *Munchkin* GYIK-ot és a hibalistát a www.world-ofmunchkin.com-on, vagy beszélgetésbe kezdhettek a forums.sjgames.com-on... hacsak nem szórakoztatóbb veszekedni rajta.

KARAKTERALKOTÁS

Mindenki első szintű, képesség és kaszt nélküli emberként kezd.

Nézd meg a kezdéshez kapott nyolc lapot! Ha van köztük *kaszt*-kártya, vagy első szintű *képesség*-kártya, kijátszatsz egyet-egyet mind a két fajtából – ha akarod. Ehhez elég lehelyezned magad elé. Ha van köztük használható *tárgy*-kártya, *segéd*- vagy *eredet*-kártya, kijátszathatod 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 döntsétek 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.

STEVE JACKSON GAMES



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 kijátszhatsz 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 csapda – lásd az 5. oldalon, a **Csapdák**nál –, akkor azonnal hat rád (amennyiben ez lehetséges), és el kell dobni.

Ha valamilyen más lapot húztál, felveheted a kezvedbe, vagy azonnal kijátszhatod.

(2) Keresed a bajt: Amennyiben berúgod az ajtót és **nem** találkozol szörnyvel, lehetőség van rá, hogy – ha van nálad – a *saját kezvedben 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 találkoztál szörnyvel, vagy nem kerested a bajt, akkor kifoszthatod a szobát. Húzz még egy lapot a kazamatapakliból *képpel lefelé*, és vedd fel a kezvedbe!

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

(4) Alamizsna: Ha több, mint öt lap van a kezvedben, akkor *le kell játszani* annyit, hogy a számuk ötre csökkenjen, vagy *át kell adnod* a felesleget 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 ráadáslapokat el kell dobni.

Mindezek után következhet egy újabb játékos köre.

HARC

Harcnál hasonlítsd össze a szörny *harc* erejét a tiédde. A *harc* erő a szint és az összes – pozitív vagy negatív – tárgyakból és más lapokból származó módosító összege. Ha a szörny *harc* ereje akkora mint a tiéd, vagy nagyobb, akkor *vesztettél* és *menekülnöd* kell... lásd a 3. oldalt. Ha a *harc* erő összege nagyobb a szörnyénél, akkor *megölöd* és lépsz egy szintet (egy nagy szörnyek esetében kettőt). Egyúttal megkapod a lapon szereplő mennyiségű *kincslapot* is.

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

Néhány szörnylaponak a harcra befolyásoló különleges hatása van... például valamelyik *kaszt* elleni bónusz. Ezeket mindenképpen nézzétek meg!

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

Léteznek olyan kazamatalapok is, amelyek kijátszhatók egy harcban, mint amilyenek például a szörnytápoló lapok (lásd az 5. oldalt).

Harc közben nem adhatsz, vehetsz, nem lophatsz, szerelhetsz fel és vehetsz le vagy cserélhetsz el lapokat, és nem játszhatod ki tárgyakat a kezvedből (az egyszer használatos lapok kivételével). Miután felcsaptál egy szörnylapon, az akkor éppen rendelkezésedre álló felszereléssel, valamint azokkal az egyszer használatos tárgyakal kell megoldanod a harcra, 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 veszedhetnek veled, ameddig csak akarnak.



HARC EGYSZERRE TÖBB SZÖRNY ELLEN

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

SEGÍTSÉGGÉRÉS

Ha egyedül nem győzhetsz a harcban, bármelyik játékos 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 *harc* erejét a tiédhez. Azonban bárki kijátszhat a harcra befolyásoló lapokat!

Ajándékkal is rávehetsz valakit, hogy segítsen. Ami azt illeti, valószínűleg elkérhetetlen lesz felajánlanod valamit. Ez lehet bármelyik nálad lévő tárgy, illetve valamennyi lap a szörnyért járó *kincsből*. Ha a *kinc* egy részét kínálsz fel neki, akkor meg kell állapodnotok, te húzol-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 egzotikus hős, de egy egzotikus hős segít neked, a *Rajongótábor* –3-mal támad rátkod. Am ha a *Jégkocka professzorral* kell szembenézned és egy mutáns a segítséged, a szörny *harc* ereje *mege* 3-mal (amennyiben nem vagy te is mutáns, és az ellenfél szintjét *már* megnövelték... ne adjátok hozzá a szintjéhez kétszer).

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 kijátszhatod a szörnyeteg megsegítésére is!

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

Császkáló szörny kijátszása, és vele egy szörnyé is a kezdeből, hogy csatlakozzon a harchoz.

Ha van csapdakártyád, akkor *csapdát indíthatsz* a résztvevőkre.

MENEKÜLÉS

Ha senki sem segített... vagy valaki próbált segíteni, de a többi játékos közbeavatkozott, és így ketten sem tudátok 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 veszíthetsz, egy vagy több szinted bánhatja a találkozást, sőt még az életednek is vége lehet.

Ha két játékosnak együttesen sem sikerült legyőznie a szörny(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 ahánynál nem jársz sikerrel, annyinál következik be a *szívás*, méghozzá azonnal, amint elkap.

Dobd el a szörny(ek)et!

HALÁL

Ha meghalsz, akkor vége a körödnek – akkor is, ha van olyan szörny, amelyik elől még nem próbáltál elmenekülni – és elveszíted az összes cuccodat. Megtarthatod a kasztodat/kasztjaidat, a képessége(i)det és a szintedet: az új karaktered éppen úgy néz ki majd, mint a régi. (Ez vonatkozik a *szupermunchkin* lapra és az összes többi olyan kártyára, amin az áll, hogy akkor is megtarthatod, ha meghalsz.) Továbbá megtartod az összes csapdát, aminek éppen hatása volt rád a halálozódkor.

Hullarablás: A játékban lévő lapjaid mellé helyezd le a kezdedben 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 hulla 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 kaszt-, képesség- vagy tárgykártyát. Ezután a szokott módon folytatódik a köröd.

KINCS

Ha legyőzöl egy szörnyet azzal, hogy megölöd, vagy valamilyen kártya segítségével megsemmisíted, akkor megkapod a kincset. Minden szörny lapja alján látható a kincsei száma. Húzz ennyi kincslapot! *Képpel lefelé*, amennyiben egyedül győzted le. Ha valaki segített neked, akkor *képpel felfelé*, hogy mindenki láthassa, mit szerezte.

Amint a kezdedbe 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, kaszttal és zombierővel. Egy karakter például a következőképpen írható le: „9. szintű mutáns *mellbedobással*, *szerszámóval* és *felfestett áruhával*”.

A karaktered neve induláskor megegyezik a tiédde.

Szint: Azt jelzi, mennyire vagy tökös 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 veszítesz, 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.

Kaszt: A karakterek lehetnek mutánsok, egzotikusok, kütyüsök, esetleg misztikusok. Ha nincs előtted kasztlap, akkor csak egy nyomorult ember vagy.

Minden kaszt másféle képességekkel rendelkezik – ezeket megtalálod a lapon. Abban a pillanatban, amint kijátszod a kasztkártyát és leteszed magad elé, megkapod a képességeit, és amint elveszíted vagy eldobod a lapot, elveszíted ezeket. Előfordul, hogy a kaszt képességének használatához el kell dobni néhány másik lapot. Ilyenkor bárhonnán választhatod az eldobni kívánt kártyákat, a kezdedben tartott és a játékban lévő lapok közül egyaránt.

A kasztlapon olvasható, mikor lehet használni a képességeket. A *lopást* nem lehet használni olyankor, amikor a tolvaj, vagy az, akitől lopni szeretne, harcol éppen... és amint előtűnik a szörny, már kezdődik is a harc!

A kasztlapot bármikor eldobhatod, még akár csata közben is. Elég annyi hozzá, hogy kijelented „nem akarok többé misztikus lenni.” Amikor eldobsz egy kasztlapot, kaszt nélkülív válsz, és egészen addig az leszel, amíg nem játszol ki egy újabb kasztkártyát.

Egyszerre csak egy kasztod lehet, kivéve, ha kijátszod a *szupermunchkin* lapot. Ugyanabból a kasztkártyából nem lehet nálad egyszerre kettő játékban.

Képességek: Húsz ilyen superképesség van. Abban a pillanatban, amint lejátszod magad elé a lapot, megkapod az előnyeit, és amint elveszíted vagy eldobod a kártyát, a hatása sem érvényes többé.

Egyes képességek korlátozottak, csupán egyes kasztok használhatják, ugyanúgy, ahogy a tárgyak esetében is.

Minden egyes képességnek van egy értéke, ami lehet 1, 2, vagy 3. Akármennyi képességed lehet mindaddig, amíg az értékük összege nem haladja meg a szintedet.

A képességeket ugyanúgy kell kezelni, mint a kasztlapokat. Nem cserélheted ki őket a többi játékosal, azonban bármikor, amikor a szabályok megengedik, hogy használj, kijátszhatod a kezdedből képességlapot. Olyan képességekártyákat, amelyek használatára a szabályok értelmében nincs lehetőség, nem játszhatod.



ki. Ugyanakkor bármikor eldobhatsz képességeket és kijátszhatsz helyettük a kezedből új képességeket.

Ha a szinted lecsökken és kevesebb lesz a képességeid összesített értékénél, akkor el kell dobnod annyi képességet, hogy az összeadott értékük megint kisebb, vagy ugyanakkora legyen, amekora a szinted.

(Kivétel: az eredetlapok megnövelhetik a használható képességeket.)

Amikor meghalsz, a játékban lévő összes képességedet megtartod, épp úgy, ahogy a kasztlapjaidat is.

Egyes képességek használatához el kell dobnod lapokat. Ehhez bármelyik lapot eldobhatod, akár a játékban, akár a kezekben lévőkhöz. Ha NINCS lap a kezekben, akkor nem teheted meg, hogy „eldobod a kezekben lévő összes lapot”.

PÉLDAHARC SZÁMOKKAL MEG MINDEN

Kriszta 4. szintű egzotikus *mellbedobás* képességgel (ami +2-t ad a harci erejéhez). Berúgja az ajtót és ott találja a *Vödört*, egy 1. szintű szörnyet, aki +5-öt kap egzotikusak ellen. Nem vasárnap van, hogy az egzotikusok -6-ot kapjanak. Kriszta és a Vödör harci erejének értéke 6, úgyhogy Kriszta áll vesztesre.

Kriszta: Kell ide egy kis löket!

Kijátssza a *presszókávét*, ami +2-t ad neki a harcban. A harci ereje most 8, amivel legyőzi a Vödör 6-ját.

Kriszta: Vödör csöbörben!

Dóri: Csakis ezért a viccért, most ő a *nemezised!*

Dóri kijátssza a *nemezisedet*, ami 10-et Vödör harci erejéhez. Kriszta vesztesre áll 16 a 8 ellen.

Kriszta: Hú, mit kapsz most ezért.

Kijátssza a *Csapda! Kongresszusi meghallgatás* lapot Dórirra, akinek el kell dobnia három kártyát a kezében tartottak közül... csakhogy összesen két lapja van, ezért eldobja azokat és veszít egy szintet is.

Dóri: Ezt igazán nem érdemeltem meg, de legalább még mindig vesztesre állsz.

Kriszta: Igazán, akkor, öö, ehhez mit szólsz? Képességcsere!

Az egzotikusok képességét használva eldobja a kezéből *Átlag Ákost*. A saját 4. szintje helyett most *Átlag Ákos* 14. szintjét használja, amivel 18 lesz a harci ereje, elég ahhoz, hogy legyőzze a Vödör 16-át.

Kriszta: Van még valamid?... Jaj, hát persze, nincsenek lapjaid. Milyen kár...

Dóri: Elkaplak még, drágám!

Kriszta szintet lép és magához veszi a Vödör kincseit: egyet a lap szerint és még kettőt, mert ő volt a *nemezised*. A játék pedig folytatódik...

METAKÉPESSEGEK

Ezeket a képességeket többféle lap is biztosíthatja.

Repülés: +1 menekülésre, azonban nem adódnak össze (vagyis lehet bármennyire *repüléses* lapod, akkor is csak +1-et kapsz a *repülés* miatt).

Titkos főhadiszállás: Minden egyes titkos főhadiszállásod után eggyel több lap lehet a kezekben.

Titkos személyazonosság: Csökkenti az esélyt, hogy valamilyen ellenfeled csapdába csal. Amikor valamilyen okból *csapdával* lesz dolgod, dobj a kockával. Ha az eredmény 1 és 3 között van, megmenekülsz. 4 és 6 közötti eredménynél működésbe lép a *csapda*. 6 esetén még a *titkos személyazonosság* lapodat is elveszíted! Csapdánként csak egy *titkos személyazonossággal* próbálkozhatsz.

Lopás: Eldobhatsz egy lapot, hogy megpróbálhass ellopni egy másik játékosnál lévő kisméretű tárgyat. Dobj a kockával. Ha az eredmény 4, vagy nagyobb, akkor sikerült a lopás.

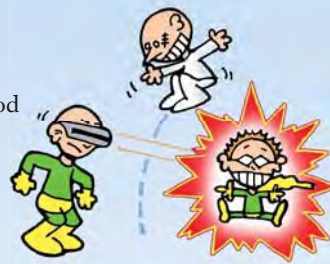
Máskülönben kapsz a fejedre és veszítesz egy szintet. A *lopást* adó képességek, beleértve a *Munchkin tolvaj* kasztját is, összeadódnak. Ha van két *lopást* adó képességed, akkor 3 vagy afölötti eredmény esetén jár sikerrel a tolvajlásod, ha három ilyen képes-

séged van, akkor már 2-től sikerül a lopás, és így tovább. Harc közben nem lophatsz.

ÉREDET

Egyszerre bármennyi *eredet*lapod lehet.

Ha meghalsz, az összes *eredet*lapot el kell dobnod. Amennyiben *képességeid* összértéke ezzel meghaladja a szintedet, el kell dobnod annyi *képességet* is, hogy a megmaradt *képességek* értéke ne lépje túl a szintedet.



SZINTSZÁMLÁLÓ: NEM CSALÁS, HANEM A SZABÁLYOK HASZNÁLATA

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

TÁRGYAK

Minden tárgynak van neve, mérete és aranyban kifejezett értéke.

A kezekben lévő lapok között található tárgy hatása addig nem érvényes, amíg ki nem játszod – attól a pillanattól kezdve „nálad lévő” tárgynak számít. Bárkinél lehet bármilyen tárgy, azonban egyes tárgyakat csak korlátozottan lehet használni: például az *áramentalista sisakot* csakis mutánsok viselhetik. A bónuszát csakis olyan karakter használhatja fel, aki az adott pillanatban mutáns.

Ezenkívül egyszerre legfeljebb egy fejfedő, egy páncél, egy láb-beli és két *egykezes* (illetve egy darab *kékezes*) tárgy lehet nálad... hacsak nincs olyan lapod, amelyből fakadóan többet használhatsz. Ha például két fejfedő 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 dobhatsz el lapot „csak úgy”. *Eladhatod* szintlépésért, vagy *odaadhatod* egy másik játékosnak, aki kéri. Dobhatsz el lapokat azért, hogy ezzel használj kaszt-képességeket. És vannak olyan csapdák, amelyek nyomán kénytelen vagy megszabadulni valamitől!

Csere: Lehetőség van arra, hogy tárgyakat – és csakis azokat – cserélj a többi játékosal. Kizárólag kijátszott tárgyakat cserélhetsz, a kezekben lévőket nem. Amennyiben nem harcolsz éppen, bármikor csereberélhetek... 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, megvesztegetésképpen: „adok neked *gonoszérzékelő* készüléket, ha *nem* segítesz Lacinak legyőzni *doktor dögletest!*”.

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

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



MIKOR JÁTSSZUK KI A LAPOKAT

Rövid útmutató...

SZÖRNYEK

Ha képpel felfelé húzzátok a *berúgod 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 *Császkáló 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.

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 összedódik egy szörnyön. Ha egynél több szörny vesz részt a csatában, a táplapot kijátszó játékosnak kell meghatároznia, melyikre vonatkozik a bónusz. *Kivétel:* Ami tápolja a szörnyet, tápolja a másolatát is... Ha egyetlen szörnyre kijátszszák a *Jobb a jelmeze mint neked*, a *Kis európai ország uralkodóját* és a *Másolósugarat*, sorrendtől függetlenül mindig egy olyan szörnyvel lesz dolgod, ami egy kis európai ország uralkodója és jobb a jelmeze mint neked, meg egy lemásolt kis európai ország uralkodójával, akinek jobb a jelmeze mint a neked. Sok sikert...

TÁRGYAK

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

Az egyszer használatos lapok bármelyik csata közben felhasználhatók, akár a kezében vannak, akár az asztalon. (Egyes egyszer használatos tárgyakat, amilyen például a *kívánsággyűrű*, harcra 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 *kasztod* vagy a *képességeid* miatt, esetleg azért, mert már használsz ilyen típusú tárgyakat). Ezeket a tárgylapokat fordítsd el oldalra. Ezek a tárgyak „nálad vannak”, de nem „használad” őket.

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.

CSAPDÁK

Ha a lapot a *berúgod 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.

A csapda – ha lehet – általában azonnal kifejti hatását az áldozatán, és el kell dobni. Azonban vannak olyan csapdalapok, amelyek a játék egy későbbi pontján adnak levonást, esetleg folyamatosan tart a hatásuk. Ezeket a kártyákat tartásatok magatoknál egészen addig, amíg sikerül kiszabadulni a csapdából, vagy érvényesül a levonás. Ha valaki egy „következő harc során” kártyát játszik ki rád harc közben, akkor a lap *abban a harcban* fejti ki hatását! (Az

emlékeztetőül magadnál tartott csapdalapokat nem lehet kasztlapok hatásához és képességek felhasználásához eldobni. Ügyes próbálkozás volt!)

Ha a csapda egynél több tárgyra lehet hatással, az áldozat dönti el, melyik tárgyát veszti el, illetve melyik kerül a csapdába.

Amennyiben a csapda olyasvalamire hat, amivel nem rendelkezel, akkor ne törődj vele. Például, ha *elvesztéd a páncélot* hatású csapdát húzol és 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 játékos társadat, ami neki kincsbe kerül. Ez igazán munchkinos dolog. Csináld csak!

KASZTOK ÉS KÉPESSÉGEK

Ezeket a lapokat azonnal kijátszhatod, amint hozzájuk jutottál, illetve a saját körödben bármikor. Ugyanez érvényes a *szuper-munchkin*ra is, ám a kijátszásához szükséged van arra, hogy legyen már egy kasztod.

SEGÉDEK

Ha segídet húzol, akár képpel lefelé, akár képpel felfelé, kijátszhatod azonnal, vagy megtarthatod a kezében lévő lapok között is, későbbi felhasználásra. Bármikor, még harc közben is kijátszhatod segídet, amennyiben egyszerre csak egy segéded van játékban. Bármikor el is dobhatod a segéded lapját. Eladni csakis olyan segédeket lehet, amelyeknek van aranyértékük – a többi segéd nem tárgy.

A segéd fel is áldozhatja magát érted. Ha elvesztéd a csatát, akkor ahelyett, hogy dobni menekülésre eldobhatod a segéded lapját. Automatikusan elmenekülsz a csatában részt vevő összes szörny elől, még akkor is, ha a szörny lapján az áll, hogy ez lehetetlen. Ha valaki segít neked a harcban, *te* döntöd el, hogy *ő* is automatikusan elmenekül-e, vagy dobni kell ehhez.



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 társíthatod új mélységekbe – a MUNCHKIN játékot.

Különféle MUNCHKIN paklik keverése: Zsánereközi mega-MUNCHKIN-kalandhoz összekeverhetsz kettő – vagy még több – alappaklit és kiegészítőt! Úr meg vadnyugat? Kung fu vámpírok? Semmi gond!

Kiegészítők: A MUNCHKIN alappaklik többségének vannak kiegészítői, amelyekkel újabb legyőzhető szörnyek, újabb megszerezhető kincsek és néha egészen újfajta lapok is kerülnek a játékba. Kérdezz tőlünk a legközelebbi játékboltban, vagy keress fel minket a www.deltavision.hu-n, hogy közvetlenül tőlünk vásárolj!

A legközelebbi szerep- és kártyajátékboltban beszerezheted az összes MUNCHKIN alappaklit és kiegészítőt, és ha nincs a közeledben ilyen bolt, akkor szíves-örömmel eladjuk neked mi is mi is a www.deltavision.hu webáruházunkban.

Jöjjön az EPOSZI kaland! Vannak olyanok, akiknek egyszerűen nem elég a 10. szintig játszani. Eszelős vágyaik kielégítésére megalkottuk az EPIC MUNCHKINT, egy olyan új szabályrendszert, ami megadja az összes MUNCHKIN paklinak a 20. szintig repítő turbóloketet! Keresd meg online, a <http://www.deltavision.hu/media/szabalykonyvek/eposziszabalyok.pdf> címen... teljesen és abszolút INGYEN VAN!

SZABÁLYOK GYORSABB JÁTÉKHOZ

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

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

MUNCHKIN MÉG

A www.worldofmunchkin.com-on találsz híreket, hibalistákat, frissítéseket, GYIK-okat és még sok minden egyébbet. Ha a MUNCHKIN-ról szeretnél beszélgetni a munkatársainkkal vagy a többi munchkinnal, akkor keresd fel a fórumainkat a forums.sjgames.com-on. Összefoglalókat, játékerítőt és rengeteg linket találsz a www.worldofmunchkin.com/resources.html oldalon.

Más módokon is felveheted a kapcsolatot a MUNCHKIN közösségi médiájával.

Twitter: A Twitter címünkön gyakorta szerepelnek MUNCHKIN-hírek is (vagy éppen további szabályok!): twitter.com/SJGames.

Facebook: A MUNCHKIN-nak szánt oldalainkon (www.facebook.com/sjgames.munchkin) és a Steve Jackson Games-nél (www.facebook.com/sjgames).

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

A fordító köszönetet mond Reiter Andrásnak az aranyköpet fordításában nyújtott segítségével.



DELTA VISION

Delta Vision Kiadó, 1092 Budapest Ferenc körút 40.
Tel: +3670/322-3093 • bolt@deltavision.hu

WWW.DELTAVISION.HU

A JÁTÉKOT TERVEZTE: STEVE JACKSON RAJZOLTA: JOHN KOVALIC

A játékot fejlesztette: Giles Schildt
Fejlesztési segítség: Monica Stephens
Vezető: Philip Reed

Munchkin cár: Andrew Hackard

Munchkin csatlós: Devin Lewis

Művészeti vezető: Steve Jackson és Will Upchurch

Kiadványfelelős: Samuel Mitschke

Kiadványalkotó: Alex Fernandez, Justin De Witt és Monica Stephens

Korrektorok: Monica Stephens és Devin Lewis

Nyomdai kapcsolat: Liegh Hegedus

Marketing osztályvezető: Leonard Balsera

Eladási osztályvezető: Ross Jepson

Tesztjátékosok: Ken Burnside, Monique Chapman, Paul Chapman, Nathaniel Eliot, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Birger Kramer, Monica Stephens, Will Upchurch, Loren Wiseman, Erik Zane és Bree Zastrow.

Corkban, a Warpcon 2005-ön, ahol John Kovalic volt az egyik vendég, az adománygyűjtés során három rajongó megvásárolta magának a lehetőséget, hogy megjelenjen a **Super Munchkin** lapokon. Köszönjük Stephen Bradley-nek (*Karizma*), Brian Kenny-nek (*Mr. Mindenütt*) és Howard Samuelnek (*Korrózió kapitány*) igen nagylelkű adományukat az ír gyermeksegélyezőknél. Elárvereztünk továbbá három lapot az eBay-en, hogy tudjunk venni egy csecse új számítógépet: köszönjük David Louttitnak (*super-munchkin*) és Comickaze-nak (*Bórbárá*). A harmadik vásárló elfűnt a fizetést követően, és reméljük, egy nap előkerül majd, hogy beletehessük egy másik pakliba...

A **Munchkin**, **Super 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, illetve engedéllyel használtak. A *Dork Tower* szereplői: Copyright © John Kovalic. A **Super Munchkin** Copyright 2005, 2008, 2010, 2011 © Steve Jackson Games Incorporated. Minden jog fenntartva. 1.51 változat (2012. március)

super.worldofmunchkin.com

A MUNCHKIN CSALÁDJA 2017-BEN TOVÁBB GYARAPODIK MAJD... KÉSZÜLJETEK!

