MUNCHKIN®

A MUNCHKIN egy magát komoly játéknak álcázó játékparódiának a játékparódiája, 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 játékosonként 10 jelölő (ez lehet például érme, gyöngy, kavics, kockacukor vagy bármiféle ketyere, amivel tízig el lehet számolni). Egy hatoldalú kockára is szükség lesz.

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

KÁRTYAHASZNÁLAT

Mindkét pakli kidobott lapjait külön kupacba, képpel felfelé rakjátok. A kidobott kártyák paklijait nem nézhetitek át, csak ha kijátszotok 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 kezedben lévő lapok nincsenek játékban. Nem segíthetnek, de nem lehet őket elvenni, csak olyan különleges kártyákkal, amelyek szövegük szerint a „kézben tartott", vagy „kezedben lévő" lapokra hatnak. A saját köröd végén nem lehet ötnél (5-nél) több lap a kezedben.

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

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

KARAKTERALKOTÁS

Minden játékos 1. szintű, kaszt nélküli emberként (bugrisként – 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 kijátssz-e vagy se, akkor olvass 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 (kicsinálsz, 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 eladhatsz dolgokat, hogy megnöveld 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 harci 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 kezedbe, vagy játszd ki azonnal.

(2) Bajkeresés: Ha NEM szörnyet húztál, amikor berúgtad az ajtót, most van rá lehetőséged, hogy kijátssz egyet (ha van nálad) a *kezedben 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, körbeszaglászhatsz a szobában: húzz még egy lapot a kazamatapakliból *képpel lefelé*, és vedd a kezedbe!

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

(4) Alamizsna: Ha túl sok lapod van (5-nél több) a kezedben, 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, tárgyakból 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 kapod 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 kezedben 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 dobd 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 szerelkezhetsz fel vagy le, és a kezedben lévő lapok közül sem játszhatsz ki kártyákat (csak az egyszer használatosokat). Ha egy szörny lapja már felfordíttatott, abban az állapotban kell megküzdened vele, amilyenben éppen vagy (esetleg egyszer használatos lapokat játszhatsz még ki segítségként a kezedből).

A csata végeztével dobd el a szörnykártyá(ka)t, valamint az alkalmazott módosítókat és egyszer használatos tárgyakat, és húzz 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 megöltnek 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 megküzdhetsz, de azt nem teheted meg, hogy az egyiket legyőzöd, a többi elől meg elmenekülsz. Ha az egyiket valamilyen lap, vagy valamilyen fajodból, kasztodból eredő képességed segítségével eltávolítod, de aztán kereket oldasz, akkor *nem* kapsz kincset a csatáért!

Segítségkérés

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

Amennyiben visszautasítja, 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 tiédhez 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. Felajánlhatsz bármilyen tárgya(ka)t, amelye(ke)t használsz, vagy a szörnyért járó jövendő kincsből tetszőleges számú lapot. Ha szörnynél lévő tárgyat ajánlasz 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 tieidhez.

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 értéketek egyenlő a szörnyével, továbbá a harcos őrjönghet és el is dobhat lapokat, hogy növelje a harci erejét (de csupán csatánként, nem pedig szörnyenként egyszer). Ha a *Pelenkás vámpír*ral állsz szemben, és egy pap segít, akkor ő automatikusan elűzheti a szörnyet. De ha a *Szörcsögő 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 segítőd azonban *nem* léphet szintet... kivéve, ha elf, mert akkor ő is szintet lép minden egyes legyőzött szörny után. A kincskártyá(ka)t mindazonáltal *te* húzod, még akkor is, ha csak a segítődnek hála sikerült legyőzni a szörnyet.

Menekülés

Ha senki sem segített, vagy valaki próbált segíteni, de egy másik játékos keresztbe 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 fosszhatod 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 beavatkozhatsz mások harcába.

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

Kijátszhatsz 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.

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

Hátba szúrhatsz valakit, ha tolvaj vagy.

Megátkozhatsz 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, elveszíthetsz tárgyat, egy vagy több szintet, vagy az életed.

Ha két játékos együttesen sem tudta legyőzni a szörnye(ke)t, mindkettejüknek 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 halálod pillanatában esetleg rajtad lévő átkok is megmaradnak.) Amennyiben netán *Félvér* vagy *Szupermáncskin* 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 húzhatsz négy lapot mindegyik pakliból, képpel lefelé, és kijátszhatsz bármilyen kaszt-, faj- vagy tárgykártyát, akárcsak a játék elején. Innentől kezdve pedig a szokott módon játszhatsz tovább.

Kincs

Ha legyőzöl egy szörnyet – vagy úgy, hogy megölöd, vagy eltünteted egy lap segítségével –, akkor megkapod a kincsét. Minden szörnynek található egy kincsértéke a kártyája alján; húzz ennyi kincslapot! Ha egyedül győzted 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.

Karakterértékek

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 *Seggberúgás csizmájá*val, a *Napalmbot*tal és a *Csábítás térdvédő*jével".

A karaktered neme 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 túloldalán egy *Nettrollt* talál, egy 10. szintű szörnyet. Dávid harci ereje 7, a *Nettrollé* 10, így a harcos vesztésre 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 *Nettrollé*.

Dávid: Ha! A dögnek annyi!

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

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

Dávid: Francba!

Kriszti: Akarsz egy kis segítséget esetleg? *(Kriszti 2. szintű elf, aki a* Seggberúgás 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 lépj? Esélye sincs! Őrjöngeni kezdek.

Harcos képességét használva eldob három lapot: egy *Tolvajt* és egy *Császkáló szörnyet* a kezéből, és egy *Óerdei Gyémánt*ot (amit csak elfek használhatnak) a cuccai közül. Mindegyik +1-et ad a harci erejéhez.

Kriszti: Ó, ne, az *Óerdei Gyémánt*ot 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 *Nettrollt*, hacsak valaki nem tervez még valamit ellenem. Jelentkezők?

Senki sem szól egy szót sem, így Dávid szintet lép, és felmarja a *Nettroll* kincseit: hármat 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 kivált egy ilyen különleges faji képességet.

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

Egyszerre csak egy fajhoz tartozhatsz, kivéve akkor, ha kijátszod a *Félvér* feliratú lapot. Ugyanazon fajkártyából 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 használd.

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 *Szupermáncskint*. 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 erratát. 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, játékteret 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 játékainak 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 kivételével 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 buzogány*t csak papok használhatják. A bónuszait csak az kapja meg, aki éppen pap.

Csak egy fejfedő, 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 használsz, 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 valamidtől.

Cserebere: Lehetőséged van arra, hogy tárgyakat (de más lapokat nem!) elcserélj más játékosokkal. Ám ezeket is csak akkor, ha játékban vannak (tehát a kezedben lévők közül 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 fentieken túl megvesztegetési célból oda is ajándékozhatsz tárgyakat más játékosoknak – „Neked adom a *Lángoló páncél*t, ha nem segítesz Zsoltinak legyőzni a sárkányt!".

A kezedben 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 kezedben 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 *Császkáló 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 *Élőhalott*ként van megjelölve. Egy kezedben lévő *Élőhalott*at bármikor csatába vihetsz, hogy segítsen egy másik *Élőhalott* szörnynek, és ehhez még *Császkáló 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 *Élőhalott*á 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: Bármi, ami tápol egy szörnyet, tápolja a társát is... ha az *Ősi*, a *Dühös*, és a *Társ* lap együtt lett kijátszva (bármilyen sorrendben!), akkor egy ősi, felbőszült szörnnyel 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 kezedben van. (Bizonyos egyszer használatos tárgyak, mint például a *Kívánsággyűrű*, csatán kívül is alkalmazhatóak.)

Más varázstárgyakat csak akkor lehet használni, ha játékban vannak. Tarthatsz játékban olyan tárgylapokat, amiket (fajod vagy kasztod miatt, vagy mert használsz már egy másikat abból a típusból) pillanatnyilag épp nem használsz. 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 másképp 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 fejti 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 átkok 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" fejti 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 páncélodat" lapot húzol, és nincs páncélod, 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 *Szupermáncskin* lapokra, bár előbbit csak akkor játszhatod ki, ha már van fajod, utóbbit pedig akkor, ha már van kasztod.

Szintjelzők: nem csalás, nem ámítás!

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 mondvacsinált, 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 kiegészítőket a Delta Vision oldalain (**www.deltavision.hu**) és a Sárkánytűz-hálózat boltjaiban (**www.sarkanytuz.hu**), az angol nyelvűeket pedig a **www.warehouse23.com**-on!

Azoknak pedig, akik igazán döbbenetes élményre vágynak, és őrült **Munchkin**-éhségüknek nem elég a 10. szint, elkészítettük a MEGA-**Munchkin**t! Teljesen új szabálykészlet, magas fordulatszám, a 20. szintre emelkedés lehetősége! Angol nyelven hozzáférhető és INGYENESEN letölthető pdf-formában az **e23.sjgames.com** címen.

Fel a csúcshirigre!

A gyorsjáték szabályai

Amennyiben gyorsítva szeretnétek játszani a **Munchkin**t, egészítsétek ki a játékkört egy ajtó előtt hallgatózás fázissal: a köröd kezdetén húzz képpel lefelé egy kazamatakártyát, 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 • Termékillusztrátor: 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 barátaiknak 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, e23, 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

WWW.WORLDOFMUNCHKIN.COM

WWW.DELTAVISION.HU