MUNCHKIN®

LISTA SKARBÓW™



INSTRUKCJA

MUNCHKIN® LISTA SKARBÓW™

Zgarnij skarb i oszukaj kumpli, bez tego całego głupiego grania w karty. Dobra, prawie bez kart. Zostawiamy szesnaście i po sprawie.

Dodatkowo, obejdzie się bez durnego całowania i liścików z tej *innej* gry...



Cel Gry

Jest taki loch, w którym znajduje się ogromna sterta łupów - wypasiony skarb. Bardzo pragniesz tego skarbu, przyznaj to przed sobą. Chciałeś księżniczkę, ale wyszło inaczej. NAPRAWDĘ potrzebujesz tego skarbu.

Pragniesz zdobyć ten łup na koniec gry albo chcesz być tym, który zabije najsilniejszego potwora, walcząc o niego. Jeśli i to ci się nie uda, to upewnij się przynajmniej, że rywale zostaną nawozem dla roślin...



Zawartość pudełka

Pudełko z grą ***Munchkin Lista Skarbów*** powinno zawierać poniższe elementy:

- 16 kart gry,
- 4 karty pomocy,
- instrukcję,
- 1 kartę promocyjną do gry ***Munchkin***.

Jeżeli tak nie jest, skontaktuj się z nami pod adresem:

- wydawnictwo@bard.pl lub
- wydawnictwo@blackmonk.pl

a udzielimy Ci pomocy.

Karty Gry

W rozgrywce używa się 16 kart, symbolizujących potwory lub elementy ekwipunku.

W lewym górnym rogu karty znajduje się cyfra – im wyższa, tym większą część łupu dana karta może zawierać. Poniżej cyfry widnieją kropki pokazujące, ile kopii danej karty znajduje się w talii.

Na dole każdej karty znajduje się tekst, opisujący jej działanie w momencie odrzucenia.

Karty Pomocy

Na tych kartach znajduje się lista wszystkich kart gry, wraz z ich wartościami liczbowymi oraz liczbą kopii danej karty w talii. Karty pomocy nie biorą udziału w rozgrywce, ale doskonale poma-

gają oszacować, które karty jeszcze pozostały w grze.

Przygotowanie Gry

16 kart gry należy potasować i utworzyć z nich talię. Wierzchnią kartę z talii usuwa się z gry, nie odkrywając jej.

UWAGA: W rozgrywce dla dwóch osób należy usunąć z talii trzy wierzchnie karty. Nie będą one brały udziału w rozgrywce.



Następnie każdy z graczy dobiera po jednej karcie z wierzchu talii. Karta ta stanowi jego rękę. Nie wolno pokazywać kart na ręce innym graczom.

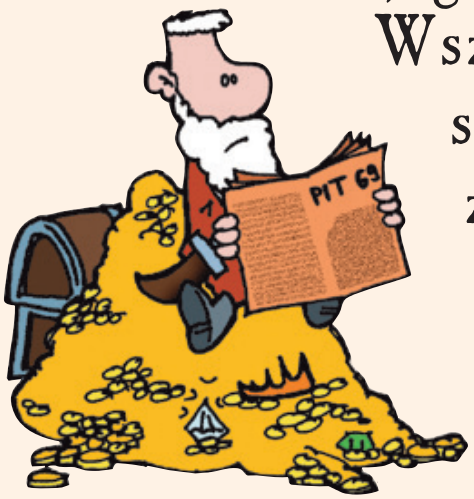
Rundę rozpoczyna gracz, który ostatnio napotkał zbłąkanego w dziczy potwora (w przypadku remisu zaczyna młodszy z remisujących graczy).



Przebieg Gry

Gra podzielona jest na szereg następujących po sobie rund, odpowiadających jednej wyprawie do lochu. Na koniec rundy jeden z graczy zdobędzie łup albo jego najbardziej wartościową część. Ewentualnie zostanie ostatnim graczem niezjedzonym przez potwory...

Kiedy jedna śmiała duszyczka zbierze wystarczającą ilość łupu, królestwo z uznaniem przywita go jako swojego nowego władcę. Wszystkie gildie poszukiwaczy skarbów zostaną zamknięte, a pozostali cwaniacy wyrzuceni z królestwa. W końcu



będzie można spokojnie cieszyć się tak ciężko zdobytym bogactwem. Ten gracz zostaje zwycięzcą!

Tura Gracza

Na początku swojej tury gracz dobiera wierzchnią kartę z talii. Następnie wybiera jedną z dwóch posiadanych na ręce kart i odrzuca ją, kładąc odkrytą na stole. Należy rozpatrzyć efekt wyłożonej karty (nawet jeżeli jest niekorzystny dla odrzucającego kartę gracza).

Na stronie 14 instrukcji opisano efekty poszczególnych kart. W razie wątpliwości co do działania którejś z nich, to właśnie tam należy szukać odpowiedzi.

Odrzucone karty pozostają przed gra-

czem, który je odrzucił. Należy je układać w taki sposób, aby zawsze wiadomo było w jakiej kolejności zostały odrzucone. Pomoże to przewidzieć, jakie karty pozostały jeszcze w grze.

Kiedy efekt karty zostanie rozpatrzony, tura gracza kończy się i swój ruch rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza, który zakończył swoją rundę.

Odpadnięcie z Rundy

Jeżeli gracz odpadnie z rundy, odrzuca przed siebie odkrytą kartę z ręki, nie rozpatrując jej efektu. Ten gracz nie będzie już brał udziału w tej rundzie.



Uczciwość

Gracz mógłby oszukiwać, kiedy ktoś zagra na niego Roślinę Doniczkową albo kiedy na ręce ma Smoka Plutonowego oraz Altankę lub Forumowego Trolla. Mówimy na to: „Serio? Tutaj macie tyle możliwości dokopania innym graczom, że nie trzeba upadać tak nisko. Nie będziemy grać w super fajną grę z oszustami!"

Koniec Rundy

Runda kończy się wraz z końcem tury gracza, który dobierze ostatnią kartę z talii. Loch został doszczętnie oczyszczony z wszelkich łupów. Gracze, którzy nie odpadli z rundy, pokazują karty trzymane na ręce. Gracz z kartą o najwyższej wartości wygrywa rundę. W przypadku remi-

su wygrywa gracz, który odrzucił karty o najwyższej wartości.

Runda kończy się również, gdy wszyscy gracze oprócz jednego odpadną z rundy. W takim wypadku wygrywa gracz, który jako jedyny nie odpadł.

Kiedy runda dobiegnie końca, zwycięzca otrzymuje skarb (zdobyte skarby najlepiej notować na kartce). Następnie wszystkie karty są tasowane i rozgrywana jest kolejna runda, którą rozpoczyna zwycięzca poprzedniej. Ponieważ jest najlepszy.



Zwycięstwo

Gracz wygrywa grę po zdobyciu odpowiedniej liczby skarbów:

- 2 graczy 7 skarbów
- 3 graczy 5 skarbów
- 4 graczy 4 skarby



Spis Kart

W tym rozdziale znaleźć można historię wszystkich postaci lub przedmiotów oraz opis działania każdej karty.

8. Kupa Skarbów!

To wielka sterta złota, wielka, OGROMNA. Jeśli skończysz z nią grę, to jesteś zwycięzcą!

Jeżeli natomiast odrzucisz Kupę Skarbów! - niezależnie od powodów, nawet jeśli to było wskutek zagrania Forumowego Trolla – to tak, jakbyś odrzucił wygraną na loterii... Zostajesz wywalony z tej rundy, a pozostali gracze mają prawo do bezlitosnych drwin.



7. Smok Plutonowy

Jeżeli nie uda ci się dorwać skarbu, musisz zrobić wszystko, żeby zdobyć następny największy łup, czyli Smoka Plutonowego. Niestety smoki nie są łatwe do oswojenia, w szczególności te radioaktywne. Kiedy Smok Plutonowy zauważy Altankę albo Forumowego Trolla, zabiera swój dobytek i odlatuje.

W przeciwieństwie do innych kart, Smok Plutonowy nie działa w momencie odrzucenia, lecz kiedy jest jeszcze na ręce. Jego zagranie nie powoduje żadnego efektu.

Jeżeli masz jednocześnie Smoka Plutonowego oraz Altankę lub Forumowego Trolla, musisz odrzucić Smoka Plutonowego. Nie musisz ujawniać karty, która ci pozostała. Oczywiście zawsze możesz od-

rzucić Smoka Plutonowego, nawet jeśli nie masz którejś z wyżej wymienionych kart. Smoki lubią takie psychologiczne gierki...



6. Altanka

Wydaje się, że może skrywać spory zapas łupów, jednak nie jest dobrym pomysłem, aby się do niej skradać. Chyba że i tak planowałeś ją przebudzić.

Kiedy odrzucisz Altankę, wymień kartę z twojej ręki z kartą trzymaną przez innego, wybranego przez ciebie gracza. Nie możesz się wymienić z graczem, który odpadł z rundy albo jest chroniony przez Pierścień Ochrony. Jeżeli wszyscy pozostali gracze są chronieni przez Pierścień Ochrony, nic się nie dzieje.



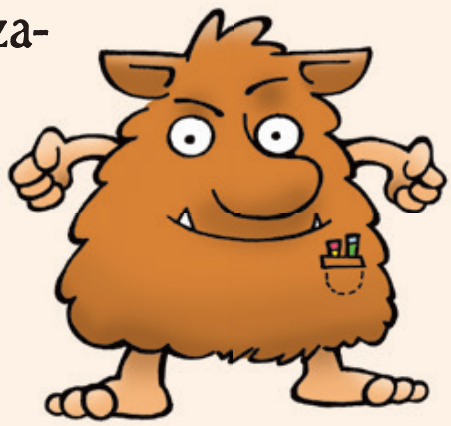
5. Forumowy Troll

Pomimo lat bezlitosnego dręczenia poszukiwaczy przygód, Forumowy Troll nadal nie zdobył żadnej niezwykłej umiejętności. Nawet jednej.

Tak, cały czas go to wkurza.

Kiedy odrzucasz Forumowego Trolla, wybierz gracza, który nadal jest w rundzie (wliczając ciebie). Ten gracz odrzuca swoją kartę z ręki (bez rozpatrywania jej efektu) i dobiera nową. Jeżeli skończyły się karty w talii, gracz dobiera kartę, która była odrzucona jako pierwsza w tej rundzie.

Jeżeli pozostali gracze są chronieni przez Pierścień Ochrony, zagrywający musi wybrać samego siebie, jeśli to możliwe.



4. Pierścień Ochrony

Nic nie mówi tak dobrze „Nie zadzieraj ze mną", jak Pierścień Ochrony. To twój as w rękawie, karta „Nie mam ochoty z tobą grać". Ochroni cię przed kłopotami, kiedy będziesz po kryjomu zawijał się ze skarbem.

Odrzucając Pierścień Ochrony, aż do początku swojej następnej tury będziesz odporny na efekty kart innych graczy.



3. Kaczor Zagłady

Ile dokładnie razy mamy wam powtarzać, żeby trafiło do waszych pustych łbów, że zabieranie Kaczora do lochów nie jest najlepszym pomysłem?

Kiedy odrzucasz tę kartę, wybierz innego gracza, który nadal jest w rundzie. Porównujecie w sekrecie karty w waszych rękach. Gracz z kartą o najniższej wartości odpada z rundy. W przypadku remisu nic się nie dzieje. Jeżeli wszyscy inni gracze, którzy nie odpadli jeszcze z rundy, są chronieni przez Pierścień Ochrony, nic się nie dzieje.



2. Młotomysz z Marsa

Ta trajkocząca kreatura prosto z piekła jest okropnie wkurzająca. Na całe szczęście po tym, jak już zmiażdży cię swoim młotem i tak nie będziesz słyszał jej pisków.

Kiedy odrzucisz Młotomysz z Marsa, możesz obejrzeć kartę w ręce innego gracza. Nie ujawniaj jej pozostałym graczom (możesz co najwyżej porozumiewawczo unieść brew, jeśli potrafisz).



1. Roślina Doniczkowa

Spotykana w prawie każdym lochu, Roślina Doniczkowa wydaje się łatwym przeciwnikiem, dopóki nie ukłujesz się w palec u stopy. Wda się infekcja, rozejdzie się po całym ciele i stanie się zakaźna. *ŚMIERĆ GWARANTOWANA!*

Kiedy odrzucisz Roślinę Doniczkową, wybierasz gracza oraz nazwę karty (innej niż Roślina Doniczkowa). Jeżeli ten gracz ma wskazaną kartę, odpada on z rundy. W przypadku, kiedy wszyscy pozostali gracze są chronieni przez Pierścień Ochrony, nic się nie dzieje.



Prawa Autorskie

Munchkin*, *Munchkin Lista Skarbów, postaci z ***Munchkina***, wszystkowidząca piramida są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated i są używane na licencji przez Alderac Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. List Miłosny (Love Letter) oraz wszystkie powiązane marki są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Alderac Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Edycja Polska © 2016 Alderac Entertainment Group, Inc.

POLSKA WERSJA

Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17
31-135 Kraków
wydawnictwo.bard.pl
tel. 12 632 07 35

Black Monk Michał Lisowski
ul. Kościelna 24a/24
60-538 Poznań
blackmonk.pl
tel. 605066067

Tłumaczenie: Piotr Cebulak
Skład: Dawid Bartłomiejczyk
Redakcja: Jacek Lendzioszek
Korekta: Daria Pilarczyk,
Barnaba Drukała, Maciej Głuszek

Twórcy

Projekt gry: Seiji Kanai

Opracowanie: Edward Bolme,
Mark Wootton

Ilustracje: John Kovalic

Projekt graficzny: Kalissa Fitzgerald,
Sabrina Gonzales, Gabby Ruenes

Tekst: Edward Bolme, Mark Wootton

Edycja: Nicolas Bongiu,
John Goodenough

Skład: Tood Rowland

Produkcja: Dave Lepore

Playtesterzy: Rachel Bolme,
Talon Bolme, Jeff Plummer,
Courtney Shelton, Lee Shelton