

# MUNCHKIN™ CTHULHU 2

## ZEW KRASULHU

EDYCJA  
POLSKA

**NOWY TYP  
KART -  
OBŁĘD**

Dodatek *Munchkin Cthulhu 2* „Zew Krasulhu” wprowadza nowy rodzaj kart - karty Obłędu. Zestaw zawiera pięć takich kart. Obłęd może być zagrywany podobnie jak Kłątwy - jeśli dobierzesz go odkrytego, działa natychmiast. Jeśli dostaniesz go zakrytego, możesz zatrzymać go na ręce i zagrać później na dowolnego gracza.

Wszystkie karty i moce, które działają na Kłątwy, zadziałają również na Obłęd. Jednak NIE działa to w drugą stronę... kraty działające na Obłęd nie mają wpływu na Kłątwy!

Generalnie karty Obłędu mają być kłopotliwe dla postaci, jednak każda z nich ma też swoje zalety. Pierścień Ochrony może być użyty do usunięcia jednego dowolnego Obłędu (podobnie jak Kłątwy). Karta Obuchem Przez Łeb, poza swoim standardowym efektem, usuwa także wszystkie karty Obłędu posiadane przez danego gracza. Jeśli umrzesz, zatrzymujesz wszystkie karty Obłędu. Twoja nowa postać

będzie tak samo szalona jak stara.

### Łączenie Munchkinów

- Rumaki - karta Zielony Żniwiarz liczy się jako Rumak, jeśli używasz kart z dodatku *Munchkin 4* lub *Munchkin 5*. Jeśli używasz *Munchkina Impossible*, to jest traktowany jako Pojazd. Jeśli nie korzystasz z tych dodatków zastosuj zasady opisane na karcie.
- Klasa Złodziej - Jeśli Złodziej dostanie kartę Obłędu: Kleptomania, nie zmienia ona jego zdolności, ponieważ zasady Kleptomanii (nie przypadkowo) są takie same jak zdolność Złodzieja. Jedyną zmianą jest to, że Złodziej z Kleptomanią MUSI próbować ukraść przedmiot w każdej turze. Nadal może próbować kraść drugi raz, jeśli chce.
- Klasa Kowboj - Co? Kowboj? Przecież nie ma takiej klasy! No cóż, nie tu. Ale w „*The Good, the Bad, and the Munchkin*”, czyli w *Munchknie* w świecie dzikiego zachodu, jest. Tak więc możesz dorzucić Mackowe Buty do tej gry.

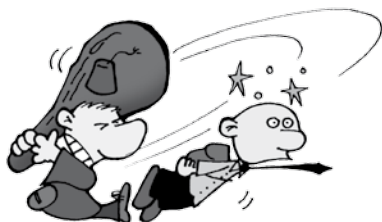
### Pomoce do Gry

Na stronach [www.munchkin.pl](http://www.munchkin.pl) oraz [www.worldofmunchkin.com](http://www.worldofmunchkin.com) znajdziesz wiele informacji pomocnych w grze oraz garść informacji o nowościach.

Nigdy nie wiadomo, jaki kolejny *Munchkin* zobaczy światło dzienne. Świetnym źródłem pomocy do polskiej wersji *Munchkina* jest nasze oficjalne forum: [www.forum.munchkin.com.pl](http://www.forum.munchkin.com.pl) oraz profil na facebooku.

Aktualnie dostępna jest tam lista Najczęściej Zadawanych Pytań wraz z poprawką do zasad i kart, zasady gry epic-





kiej (czyli do 20. Poziomu), lista turniejów i gier lokalnych oraz wiele, wiele więcej. Wspieraj swój lokalny sklep z grami! To m.in. dzięki sklepom z grami pojawiają się nowi **munchkinowi** gracze. W swoim lokalnym sklepie możesz zagrać w naszą grę, poznać nowe zasady oraz ostatnie dodatki do **Munchkina**. Dobry sklep z grami to prawie jak mały dom kultury i jest bardzo cenny zarówno dla graczy jak i wydawców, wspieraj go jeśli możesz. Jeśli jednak w Twojej okolicy nie ma sklepu z grami, zawsze możesz znaleźć wszystkie **Munchkinowe** produkty na naszej stronie internetowej: [www.munchkin.pl](http://www.munchkin.pl)

Autor: Steve Jackson

Ilustracje by John Kovalic

COO: Philip Reed

**Munchkin** Czar: Andrew Hackard

Kierownik Artystyczny: Alex Fernandez

Dobra Wszystkowiedząca Wróżka: Monica Stephens

Art Dyrektor / Druk: Will Schoonover

Dyrektor Marketingu: Paul Chapman

Dyrektor Sprzedaży: Ross Jepson

Playtesterzy: Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Freya Jackson, Richard Kerr, Birger Krämer, Randy Scheueneman, Will Schoonover, Nicholas

Vacek, Thomas Weigel, Erik Zane

Specjalne podziękowania dla: Cory Seguin za pomoc w szaleństwie.

## Munchkin Cthulhu 2 - Edycja Polska

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja:

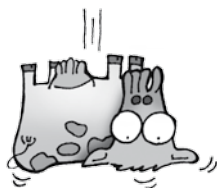
Black Monk Michał Lisowski

Skład i opracowanie graficzne:

[www.50mm.com.pl](http://www.50mm.com.pl) Łukasz Kempirski

Pomoc, playtesty, pomysły i sugestie: Marta Siek, Magdalena Roehr, Przemysław Bobrowski, Mikołaj Lisowski, Maciej Domagała, Jarek Walędziak, Mateusz Seroczyński, Szymon Siek, Katarzyna Paterska, Jakub Białowas, Mariusz Kościarżuk, Karol Litwińczuk, Marcin Grązka, Mateusz Nowak, Paweł Marszałek, Lidka Migalska, Michał Skoczeń i inni...Dziękujemy Wam!

**Munchkin, Munchkin Cthulhu, Zew Krasulhu**, logo piramidy SJG, e23, Warehouse 23, oraz nazwy wszystkich innych produktów Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games i są używane na licencji przez Black Monk. Postaci z Dork Tower copyright © John Kovalic. **Munchkin Cthulhu 2 – Zew Krasulhu** copyright © 2007, 2010, 2011 Steve Jackson Games Incorporated. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.5 (06.2010).



[www.munchkin.pl](http://www.munchkin.pl)

[www.worldofmunchkin.com](http://www.worldofmunchkin.com)