

MUNCHKIN® 6.5

GROŹNE GROBOWCE™

NOWY TYP KART - LOCHY

Karty Lochów są dwukrotnie większe od zwykłych kart, po to, by zrobić więcej miejsca na tekst i grafikę oraz żeby nie mieszały się z pozostałymi taliami. Kiedy karta Lochu jest w grze, działa na WSZYSTKICH graczy, chyba że Portal, który Cię tam wyciął (patrz niżej: Portale) mówi inaczej. Niektóre Lochy pozwolą Ci awansować o Poziom, gdy wejdiesz, wyjdiesz albo zrobisz określoną rzecz. Taki awans nie może dać Ci zwycięskiego Poziomu, chyba że karta mówi inaczej. Kiedy karta Lochu jest odrzucana, postępuj zgodnie z jej instrukcją odnośnie odwracania efektu, odrzucania dodatkowych kart itp. Tak, możesz być w kilku Lochach równocześnie. Wszystkie odkryte karty Lochów są w grze. Odrzucone Lochy odłóż zakryte na bok.

Wykluczające się Lochy: W przypadku, gdy zasady dwóch Lochów wprost się wykluczają wzajemnie, liczy się ten zagrany jako ostatni.

Opcjonalne zasady Lochów: Jeśli naprawdę lubisz któryś z Lochów, dołącz go do gry i usuń wszystkie karty Portali... albo stwórz „zasadę domową”, że ten Loch nie może zostać usunięty, nawet przez karty Portali.

Zagrywanie Lochów

Karty Lochów tworzą swoją własną talię. Rozpoczynając grę, odkryj jeden Loch. To jest Loch, w którym jesteś. Możesz go wybrać w jeden z poniższych sposobów:

1. Dobierz losowo albo
2. Pozwól graczowi, który wygrał ostatnią grę wybrać początkowy Loch, albo
3. Pozwól graczowi, który przegrał ostatnią grę wybrać początkowy Loch, albo
4. Dogadaj się z innymi graczami, który Loch najbardziej Wam odpowiada.

Najprawdopodobniej i tak karta Lochu zmieni się dość szybko. Przetasuj pozostałe Lochy i połóż je zakryte koło pozostałych talii, gotowe do użycia w miarę postępu gry i pojawiania się kart Portali.

NOWY TYP KART - PORTALE

Portale są Drzwiami... ale bardzo specjalnymi Drzwiami. Wszystkie Drzwi w tym dodatku są Portalami. Jeśli dobierasz Portal odkryty, musisz natychmiast zastosować się do zasad na tej karcie. Możesz wejść do nowego Lochu, opuszczając stary lub tego nie robiąc... tak, oznacza to, że możesz znajdować się w więcej niż jednym Lochu w tym samym czasie. Po tym, jak zastosujesz się do zasad na karcie Portalu, dobierz kolejną odkrytą kartę Drzwi. Kiedy dobierasz Portal ZAKRYTY, masz wybór:

1. Odkryć go od razu i postępować zgodnie z zasadami na jego karcie. Po tym możesz dobrać kolejne ZAKRYTE Drzwi.

2. Zabrać go na rękę. Możesz go użyć później, ale tylko jeśli (a) jest Twoja tura, (b) nie walczyłeś oraz (c) nie zagrałeś jeszcze Portalu w tej turze. Kiedy go zagrasz, postępuj zgodnie z zasadami na jego karcie oraz dobierz nowe ZAKRYTE Drzwi.

Pamiętaj: Kiedy używasz Portalu, zawsze dobierasz kolejne Drzwi, aby go zastąpić. Jeśli Portal był dobrany odkryty, dobierz odkryte Drzwi. Jeśli był zakryty, to także Drzwi będą zakryte.

ZMIANA LOCHÓW BEZ UŻYCIA PORTALI

W dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić cztery karty ze swojej ręki i „odkryć wyjście”. Dobierz nowy Loch. Po tym masz możliwość odrzucenia starego Lochu, ale nie jest to konieczne. Decyzja należy do Ciebie.

Zagrywanie Portali

W tej talii znajduje się 16 kart Portali - po dwa z każdego z ośmiu rodzajów. Jeśli gracze w *Munchkina* bez żadnych dodatków, sugerujemy użycie tylko ośmiu z nich - jednej kopii z każdego typu Portalu. W innym przypadku zmienialibyście Lochy w mgnieniu oka. A to byłoby przegięciem. Ale decyzję pozostawiamy Wam. Jeśli gracze z co najmniej jednym dodatkiem, zdecydowanie powinniście użyć wszystkich Portali! Jeśli macie tyle dodatków, że 16 Portali zniknie w natłoku innych Drzwi, sugerujemy przetasowanie wszystkich Drzwi, oddzielenie 150 kart i wtasowanie Portali w tę część talii. Po tym możecie położyć te 166 kart na wierzchu talii Drzwi. W ten sposób Portale znajdują się bliżej wierzchu talii. Pamiętajcie o ich wyciągnięciu po zakończonej rozgrywce. Alternatywnie, możecie zaopatrzyć się w jeszcze jedną sztukę *Groźnych Grobowców*, ale sugerujemy odłożenie tych pieniędzy na jakiś inny cel, np. na nową grę z serii *Munchkin* albo na pizzę.



MIESZANIE RÓŻNYCH MUNCHKINÓW

Karty z tego dodatku stworzyliśmy na potrzeby *Munchkina Fantasy*, ale większość z nich pasować będzie też do innych gier z serii *Munchkin*. Przeczytaj je i wybierz te, które Ci odpowiadają. Chciałbyś jednak dostać lochy „tematyczne” do innych serii? Mamy dobrą wiadomość, znajdziesz je w innych dodatkach: *Munchkinie 6*, *Munchkinie Zombie 3/4* oraz *Munchkinie Cithulhu 4!*

WIĘCEJ MUNCHKINA!

Czujesz munchkinowy niedosyt? Trapią Cię nierozwiązane wątpliwości? Męcza pytania? Zadaż je nam lub innym munchkinowym szaleńcom. Zapraszamy na fb.com/MunchkinPL – tam są wszyscy! Jeśli jeszcze Ci mało, to pozostają strony angielskiej edycji: munchkin.game.

Serdecznie zapraszamy także na oficjalne (i nieoficjalne) turnieje Munchkina na większości konwentów z grami, ich aktualna lista dostępna jest na naszej stronie internetowej lub profilu fb.com/MunchkinPL.

Wspieraj swoje lokalne sklepy z grami! Dobry sklep z grami to taki mały dom kultury, w którym możesz spotkać graczy, nawiązać nowe znajomości i spędzić mile godziny z grami. Wspieraj go i odwieźdźaj często jeśli możesz. Jeśli jednak nie masz sklepu w okolicy, wszystkie nasze gry znajdziesz na stronie: blackmonk.pl

Symbolem tego dodatku jest:



ZESPÓŁ STEVE JACKSON GAMES

Projekt gry: Steve Jackson

Ilustracje: John Kovalic

Grafika do karty Kotakumby autorstwa Katie Cook.

Prezes/Redaktor Naczelny: Steve Jackson

CEO: Philip Reed

COO: Samuel Mitschke

Redaktor Zarządzający: Miranda Horner

Redaktor Linii *Munchkin*: Andrew Hackard

Asystent Redaktora: Devin Lewis

Produkcja Artystyczna: Gabby Ruens

Asystent Produkcji: Bridget Westerman

Administracja Produkcji: Darryll Silva

Korekta: Miranda Horner

Dyrektor Marketingu: Rhea Firesen

Dyrektor Sprzedaży: Ross Jepson

Playtesterzy: Dante Alaimo, Joe Alaimo, Vincenzo Alaimo, Joby Baby, Stacy Beckwith, Sophia Dever, Jessica Greigo, Kris Lawton, Sam Lauber, Sergio Moreno, Mitchio Porter, Greg Quinell, Catharine Reynolds, Alexandria Thrash, Javan Wiener i Justin Zhang.

ZESPÓŁ BLACK MONK GAMES

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja:

Black Monk Michał Lisowski

Opiekun projektu: Daria Pilarczyk

Skład graficzny: Dawid Bartłomiejczyk

Korekta: Joanna Roszak, Barnaba Drukała

Pomoc, pomysły i sugestie: Marcin Bielinski,

Dawid Bartłomiejczyk, Joanna Roszak, Daria Pilarczyk,

Barnaba Drukała, Grzegorz Laskowski, Mikołaj Troszczyński,

Konrad Fuczkievicz i inni... Dziękujemy Wam!

Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski

ul. Kościelna 24a/24

60-538 Poznań

tel. 601862990

email: kontakt@blackmonk.pl

Wyprodukowano w Polsce



Munchkin, *Groźne Grobowce*, postaci z *Munchkina*, Warehouse 23, e23, wszystkie i nazwa piramida oraz nazwy wszystkich innych produktów Steve Jackson Games Incorporated są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated i są używane za zgodą Steve Jackson Games Incorporated oraz na licencji przez Black Monk Michał Lisowski. *Munchkin 6 - Terrible Tombs* © 2016 Steve Jackson Games Incorporated. *Edycja Polska* © 2019 Steve Jackson Games Incorporated. Postaci z *Dork Tower* © John Kovalic. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 1.52 (kwiecień 2016).

WIĘCEJ O GRZE NA BLACKMONK.PL ORAZ MUNCHKIN.GAME

