

MUNCHKIN QUEST™

THE MUNCHKIN™ BOARDGAME

GAME DESIGN BY STEVE JACKSON
ILLUSTRATED BY JOHN KOVALIC

Munchkin je nehanebná parodická hra ktorá vám prináša esenciu zážitku z lozenia po kobkách..... bez všetkého toho neporiadneho hrania na hrdinov!

Teraz, aj s pridanou stolnohrovosťou je to **Munchkin Quest!**

Obsah

Komponenty.....	2	Boj.....	8
Príprava hry.....	4	Útek z boja.....	10
Začiatok a koniec hry	4	Pomoc a zasahovanie.....	10
Hráčske ťahy.....	5	Ťah príšer.....	13
Fázy hry.....	6	Príklady pohybu príšer..	14
Pohyb.....	6	Charakterové štatistiky....	15
Prieskum.....	6	Predmety.....	16
Obchodovanie.....	7	Získavanie a hranie kariet.	17
Hľadanie.....	7	Slovníček.....	18
Charita.....	7	Tabuľka vyhľadávania.....	20



Rozpory, spory a nemenné pravidlá

Tento návod na hru podáva všeobecné pravidlá. Karty a miestnosti pridávajú špeciálne pravidlá. Ak pravidlo v návode je v rozpore s pravidlom na karte alebo miestnosti, riadte sa pravidlom uvedeným na karte alebo miestnosti. Ak pravidlá na karte nesúhlasia s pravidlom na miestnosti, riadte sa pravidlom uvedeným na karte. Pozor, nasledovné pravidlá sú nemenné! **Ignorujte všetky efekty kariet a miestností, ktoré by ich porušovali:**

- Nič nemôže znížiť úroveň hráča alebo príšery pod 1.
- Žiadny hráč nemôže dosiahnuť úroveň 10 inak ako zabitím príšery.
- Nič nemôže pohnúť, otočiť alebo odstrániť **Vchod** alebo zmeniť jeho linky.

- Žiadna príšera sa nemôže zastaviť vo **Vchode**, výnimka môže nastať jedine počas boja **s Bossom**. Každá príšera, ktorá vstúpi na **Vchod**, musí tento ihneď opustiť dverami oproti. Ak tieto dvere nevedú do preskúmanej miestnosti, príšera nemôže v žiadnom prípade vstúpiť do **Vchodu**.

- Nič nemôže pohnúť **Bossa** (strana 11) mimo **Vchod**, v takomto prípade ho zmeňte na inú príšeru, alebo ho udržte mimo boja.

Akékoľvek iné spory by mali byť riešené hlasnými hádkami s tým, že majiteľ hry má posledné slovo. Alebo sa môžete pozrieť ďalšie informácie na stránke www.munchkinquest.com ... ak nieje teda väčšia zábava hádať sa.

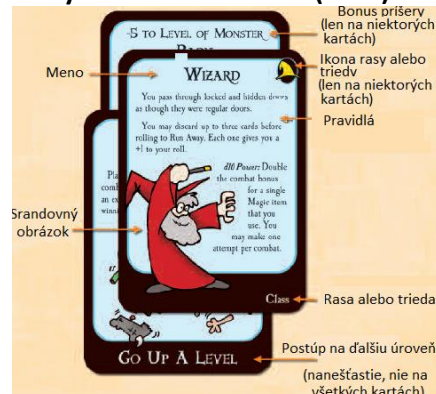
☞ Komponenty ☞

Karty

200 kariet rozdelených do troch balíčkov



Karty Deus ex Munchkin (DxM)



27 žetónov zdravia



Obojstranné červené a čierne

69 Zlatých mincí



Karta príšery



12 žetónov predstavujúcich predmety položené na zem



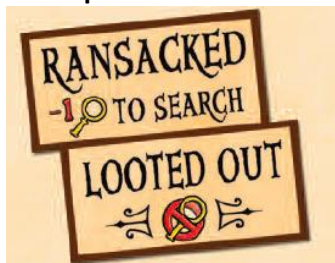
Šesť párov

15 žetónov pohybu



Obojstranné červené a zelené

12 žetónov s výsledkom prehľadávania



Obojstranné: vyplienené a vylúpené

4 počítadlá úrovni



Modré, zelené, červené a žlté

Karta pokladu

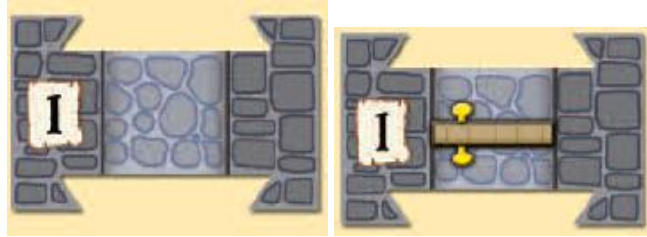


Štyria Munchkini a dvanásť základní



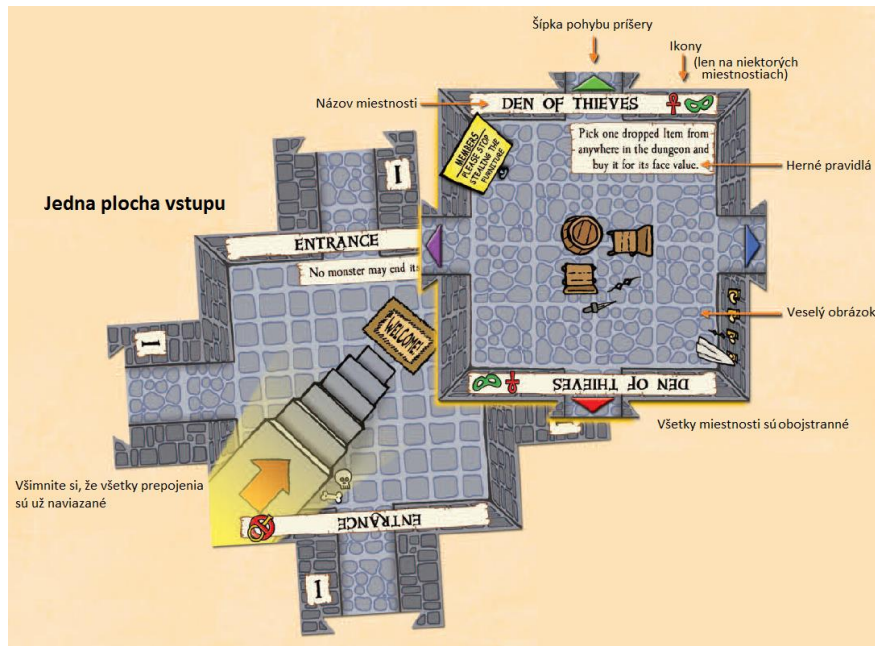
Modrý, zelený, červený a žltý

73 kusov Priechodov



Používajú sa na spojenie miestností. Každá má otvorený priechod na jednej strane a na druhej strane dvere alebo stenu. V hre sa nachádza 28 obyčajných dverí a po 15 kusov zo zamknutých dverí, zo skrytých dverí a zo stien.

28 kartičiek miestností



38 vyobrazení příšer



10 kociek



Osem drobných, osem malých, 14 viac-menej vo veľkosti človeka a osem obrovských. Zabi ich a zober ich veci.

Jedna 6-stranná kocka príšer s farebnými stranami, Jedna 10-stranná kocka, osem 6-stranných kociek, dve pre každého hráča.

∞ Príprava hry ∞

Hrať môžu dvaja až štyria hráči.

Rozdeľte karty na balíček Príšer (Monster), Pokladov (Treasure) a Deus ex Munchkin (DxM) balíček.

Premiešajte každý balíček.

Samostatne, obrázkom hore ukladajte odkladacie kôpky na vradené karty pre jednotlivé tri druhy balíčkov. Keď sa balíček minie, zamiešajte odkladaciu kôpku. Ak sa minie balíček a aj odkladacia kopa, nikto nemôže ťahať karty z daného druhu.

Nájdite Miestnosť s vchodom (Entrance room), jej Priechody sú už napojené, takže sa dá ľahko nájsť. Dajte ju do stredu stola. Zvoľte jedného hráča, ktorý bude zostavovať mapu (Mapovač :-). Ostatné miestnosti a priechody dajte do vrchnáku krabice a dajte k Mapovačovi.

Každý hráč si zvolí farbu a začína s:

- Munchkinom príslušnej farby, kockami, počítadlom úrovni a umelohmotnými základňami.
- Komponenty nepoužitej farby vráťte do krabice.
- Hráč dostane tri karty Pokladov a tri karty DxM,
- Štyri žetóny zdravia v tvare srdca, červenou stranou hore,
- Tri žetóny pohybu v tvare chodidla, zelenou stranou hore
- 300 zlatých

Hráči uložia svojich Munchkinov na miestnosť s vchodom, nastavlia Počítadlo úrovni na 1 a nechajú si kocku Príšer, 10-stennú kocku, Podstavce na príšery a ostatné žetóny tak aby ich mali ľahko na dosah.

∞ Kocky ∞

V hre sa používajú tri druhy kociek (pozri stranu 3). Kocka príšer je 6-stenná kocka (d6) s rôznymi farbami na stranách. Používa sa na určenie kto vlastní príšeru (pozri stranu 9), alebo ktorým smerom sa príšera pohne (strana 13). Zakaždým keď sa hádže touto kockou, hráč príslušnej farby dostane DxM kartu.

10-stenná kocka (d10) sa používa pre schopnosti Triedy (strana 15).

Niekedy môže hráča vyzvať na hod d10 pravidlo uvedené na karte.

Každý hráč má k dispozícii dve bežné 6-stenné kocky. Keď pravidlo hry alebo pravidlo na karte vyzve hráča na hod kockou, alebo miestnosť, príšera a podobne, dáva bonus alebo postih k hodom, vždy je na mysli hod 6-stennou kockou. Výnimka je vždy presne špecifikovaná v danom pravidle.



Vytvorenie postavy

Všetci začínajú na úrovni 1 (tento vtip je požadovaný zákonom všetkých Munchkin hier). Karty z vašej ruky môžete dať do hry pred jej začatím (pozrite si Manažment Vašich kariet na strane 5). Ak si príliš netrepezlivý prečítať si pravidlá, proste hraj a uvidíš či na teba niekto začne kričať. Pozri si Štatistiku postáv na strane 15.

Obrázok vľavo ukazuje Vstupnú miestnosť hry dvoch hráčov, spolu s začiatočnou výbavou modrého hráča. Všimnite si, že hráč už má dve DxM karty (Rasa a Trieda) a jednu kartu pokladov (predmet) v hre. Tieto karty pochádzajú z kariet, ktoré dostal na začiatok hry.

∞ Začiatok a koniec hry ∞

Začiatok hry

Každý hráč hodí kockou. Najvyšší hod začína. Hra prebieha v kolách (pozri stranu 5). Príšery sa pohybujú (strana 13) na konci ťahu každého z hráčov. Potom pokračuje hráč v ľavo so svojim ťahom a tak dokola.

Vít'azstvo v hre

Cieľom hry je dosiahnuť ako prvý desiatu úroveň a ujsť z podzemia.... pozor, ale získať desiatu úroveň je možné iba zabitím príšery. Ostatné spôsoby zvyšovania úrovni až na úroveň 10 sa nepočítajú, a preto nimi nemôžeš získať poslednú úroveň. Na útek z podzemia, sa musíš vrátiť do miestnosti s vchodom a musíš poraziť Príšeru Bossa (pozri stranu 11). Ak ho porazíš, vyhral si!

∞ Slovníček ∞

Slovníček (pozri stranu 18) je dôležitou zbraňou v kobkách, mali by si si preto slovníček pozrieť.

Prehra voči príšerám

Ak sú všetci hráči naraz mŕtvi, príšery vyhrali hru.

☞ Manažment Vašich kariet ☞

Rôzne typy kariet môže byť zahrané v určitom stanovenom čase. Pozri ťah hráča. Špeciálne pravidlá na kartách a miestnostiach môžu meniť všeobecné pravidlá (pozri Rozpory, spory a nemenné pravidlá, na strane 1).

Karty na ruke: karty, ktoré máš na ruke ti nepomáhajú, ale nemôžu byť odobraté, jedine s výnimkou pravidiel, ktorých efekt je priamo zameraný na karty v hráčovej ruke. Karty v ruke nemôžu byť predané, vymenené alebo odhodené. Karty na ruke môže hráč ukázať ostatným hráčom (ako keby sme mu v tom mohli nejako zabrániť).

Karty v hre: Poklady a DxM karty na stole pred hráčom sú považované za karty v hre. Nemôžu byť vrátené späť do ruky, musia byť vyradené a odhodené na kopy vyradených (discarded) kariet, odložené, alebo vymenené ak sa ich chceš zbaviť. Karty v ruke nie sú kartami v hre.

Predmety: predmety, ktoré máš v rukách nie sú v hre, pozrite sa na Predmety, strana 16.

Rasa a Trieda: tieto karty môžu byť hrané a vyložené pred teba. Pozri Charakterové štatistiky na strane 15.

Obchodovanie: ak práve nebojuješ, môžeš vymieňať predmety ktoré máš v hre (ale nie DxM karty) s ostatnými hráčmi. Pozri sa na Obchodovanie s predmetmi s inými hráčmi na strane 16.

Vyradovanie kariet (Discard): Viaceré špeciálne schopnosti a dohody sú poháňané odhadzovaním kariet. Ak to nie je presne špecifikované, môžeš odhadzovať akúkoľvek kartu z tvojej ruky alebo kartu, ktorú máš v hre.

Potiahnutie odhodených kariet: Niektoré karty a miestnosti ťa inštruujú potiahnuť karty z balíčka vyradených kariet. Ak sa v ňom už nenachádzajú karty, potiahni karty z vrchu príslušného balíčka.

☞ Ťahy hráčov ☞

Ťahy hráčov sú rozdelené na fázy. Počas každého ťahu sa môžeš pohnúť, hľadať poklady, obchodovať, objavovať nové miestnosti a bojovať s príšerami.

Jednotlivé fázy ťahu sú:

Fázy tvojho ťahu sú:

1. **Potiahnutie karty DxM** (pozri stranu 6).
2. **Pohyb** (pozri stranu 6).
 - prieskum (strana 6).
 - boj (strana 6)
 - obchodovanie (strana 7)
 - prehľadávanie (strana 7)
3. **Charita** (pozri stranu 7)



Po každom ťahu hráča nasleduje **Ťah príšer** (pozri stranu 13). Potom nasleduje ťah ďalšieho hráča. Ak nedáva pozor, drgni ho.

Akcie počas ťahu ktoréhokoľvek hráča

Niektoré akcie môžu byť vykonané hocikedy či ide o tvoj ťah alebo ťah iného hráča.

Hocikedy môžete vykonať:

- Použitie karty na zvýšenie úrovne
- Použitie Kliatby, alebo inej karty, ktorá hovorí „použitelná hocikedy“
- Pridanie alebo odhodenie karty Rasy alebo Triedy (pozri stranu 15)

Hocikedy okrem fázy boja môžeš:

- Použiť kartu, ktorá hovorí hocikedy okrem boja.
- Obetovať úroveň, na zvýšenie životov o tri body,
- Vymeniť predmety, ktoré nesieš alebo máš na sebe za tie, ktoré máš v batohu
- Vymieňať predmety s hráčom, ktorý je v rovnakej alebo príľahlej miestnosti (pozri stranu 16)
- Odhodiť predmet, ktorý už nechceš niesť (pozri sa na stranu 7)
- Zahrať kartu Pokladu, ktorú si práve získal

Akcie vo vlastnom ťahu

- Nasledujúce akcie je možné vykonať len počas vlastného ťahu
- Kedykoľvek počas tvojho ťahu je možné

Hocikedy počas vášho ťahu môžeš:

Vyhloásiť svoju postavu za mŕtvu (strana 8)

Kľúčové slová

Kľúčové slovo je opisné slovo na karte príšery alebo predmetu.

Rôzne miestnosti alebo karty majú špeciálne efekty spojené s kľúčovými slovami. Kľúčové slovo na karte formujú krátky popis, napríklad: „Bullrog je obrovský, strašný ohnivý démon (Huge Fearsome Fiery Demon).“

Všetky kľúčové slová sú v Slovníčku (strana 18) Pripomínali sme ti ako užitočné je používať Slovníček.

Hocikedy počas tvojho ťahu, okrem fázy boja môže hráč:

- zahrať kartu zo svojej ruky a dať ju na stôl
- minúť zlato a/alebo odhodiť predmet s cenou minimálne 1000 zlatých na zvýšenie úrovne (pozri stranu 15)



☞ Fázy hry ☞

(1) Potiahnutie karty DxM

Potiahni si DxM kartu na začiatku tvojho kola. Toto reprezentuje Game Mastera, ktorý ti hádže kostičku, aby ti pomohol prežiť o niečo dlhšie.

(2) Pohyb

Tieto podzemné kobky sa samé od seba nepreskúmajú. Je to na tebe a tvojich priateľoch, aby sa pozreli za každé dvere.

☞ Žetóny pohybu ☞

Každý začína s Pohybom 3. Môžeš použiť svoje body pohybu na aktuálny presun medzi miestnosťami, alebo na vykonávanie akcií v miestnosti. Použi tieto žetóny na sledovanie koľko Pohybu si už vykonal.

Práca s nohami: ako pomôcku môžeš otočiť žetóny nôh zo zelenej na červenú stranu (preto sú aj z jednej strany zelené a z druhej červené. Alebo ich pootočíš bokom vždy keď pohyb použiješ, aby bolo lepšie rozoznať koľko pohybu ti ešte zostáva. Keď sa tvoj ťah skončí, resetuj svoje žetóny pohybu. Počas tvojho ťahu nemusíš spotrebovať všetok svoj pohyb, ale ani ich nemôžeš našporiť do ďalšieho kola.



Začiatok kola v miestnosti s príšerou

Ak je v miestnosti príšera, keď začínaš svoje kolo, musíš bojovať rovnako ako keby si sa k príšere priblížil. Pozri stranu 8 - Boj.

Výnimky: ak zahráš kartu, ktorá dovoľuje magický presun do inej miestnosti, môžeš sa vyhnúť boju teleportovaním sa alebo prebehnutím cez stenu alebo niečím podobným. Potom pokračuj v ťahu normálnym spôsobom.

Presun medzi miestnosťami

Pohyb je vždy z jednej miestnosti do druhej, ktoré sú spojené priechodmi. Nikdy nezastavíš na priechodoch, jedine aby si ukázal, že sa cez priechod presúvaš do novej neprebádanej miestnosti. Pohyb do miestnosti dokončíš ihneď ako Mapovač doloží novú miestnosť. Aby si prešiel cez priechod, musíš zaplatiť cenu prechodu. Cez steny nemôžeš prejsť, iba ak s pomocou mágie. Ak sú dve miestnosti prepojené kartičkou so stenou, nie sú považované za susediace.

Nikdy sa kompletne nezasekneš, až teda na prípad, dokiaľ nie si obkolesený stenami z každej strany.

Raz za kolo a s použitím všetkých svojich bodov pohybu, môžeš prejsť jedným východom akéhokoľvek typu. Toto je možné dokonca aj keď je počet tvojich bodov pohybu znížený na nula.



Zmena pohybu v strede ťahu

Niektoré karty môžu zmeniť tvoj pohyb. Pridať alebo ubrať žetóny pohybu vždy keď sa tvoj pohyb zmení. Toto ťa prinúti zapamätať si tvoje počty bodov pohybu....a nechá každého hráča hrať poctivo. Strata Pohybu spôsobená Veľkým predmetom (pozri Veľké predmety na strane 16) sa veľmi ľahko zabudne.... Ak sa tvoj Pohyb zmení v strede ťahu, hraj akoby si práve začal ťah s novým počtom bodov pohybu.

Ak pridáš do hry predmet, ktorý zníži tvoj Celkový Pohyb pod množstvo, ktoré si práve použil na pohyb, nebudeš sa už ďalej môcť pohnúť. Okrem znemožnenia ďalšieho pohybu toto neznamená žiadny iný postih. Príklad: máš celkový Pohyb 3, minieš dva body a do hry dáš predmet, ktorý zníži celkový počet bodov na jedna, nemôžeš sa už ďalej pohnúť. Pretože tvoj nový celkový počet bodov Pohybu je 1 a už si v tomto kole teda minul svoje body pohybu.

Pohyb mimo ťahu

Niekedy sa budeš musieť pohybovať počas ťahu iného hráča.... napríklad pretože budeš prekliaty, aby si mu pomohol počas boja (pozri stranu 10), alebo aby si ušiel od príšery (strana 10) keď si sa mu pokúšal pomôcť a prehrali ste. Pohyb mimo svojho ťahu nikdy nestojí žiadne body Pohybu. Jednoducho sa pohyb uskutoční.

Prehľadávanie

Keď prejdeš cez priechod, ktoré nemá na druhej strane napojenú miestnosť, práve si objavil novú miestnosť. Kroky potrebné na prehľadanie novej miestnosti sú:

1. Mapovač náhodne napojí miestnosť na priechod, cez ktorý si práve prešiel. Všetky miestnosti sú uložené tak, aby text, ktorý je na nich bol otočený rovnako ako text na miestnosti zo Vstupom. Teraz sa už nachádzaš v novej miestnosti.
2. Mapovač vytiahne priechod na každú stranu ktorá zatiaľ priechod nemá. Dá ich dolu bez toho aby sa pozeral, takže dvere alebo čo priechod obsahuje sú umiestnené náhodne.
3. Zatiaľ si môžeš potiahnuť kartu DxM, ako odmenu za objavovanie miestnosti, môžeš sa rozhodnúť či ju použiješ teraz ihneď.
4. Prečítaj si špeciálne pravidlá na karte miestnosti. Niektoré pravidlá sa aplikujú ihneď ako vstúpiš, niektoré budú mať neskôr vplyv na boj. A práve si sa do boja zapojil, pretože:

5. Novo objavené miestnosti ukrývajú v sebe vždy príšeru! Potiahni vrchnú kartu z balíčku Príšer pohľadaj stojanček na príšery. Hod' kockou Príšer, aby si videl akej farby bude príšera a stojan na príšeru. Hráč s danou farbou získa DxM kartu. Ak ale nie je stojan danej farby v hre, musíš zvoliť dostupný stojan, ale zvolený hráč potom nedostane kartu DxM. Ak nie sú dostupné žiadne stojančeky, príšera s najväčšou úrovňou (vrátane bonusov) je odstránená z hry, a uvoľní stojanček pre novú príšeru. Ak je viac rovnako príšer majúcich najvyššiu úroveň, odstráňte všetky tieto príšery. To znamená, že maximálny počet príšer v hre je rovný trojnásobku počtu hráčov v hre.

6. Začnite boj! Pozrite si Boj na strane 8.



Ak už nie sú nezostali žiadne miestnosti, celé podzemie je preskúmané. Všetky priechody na krajoch miestnosti sú brané tak akoby to boli steny, keďže sa už nepridajú žiadne nové miestnosti. Príšery ale môžu cez ne normálne prechádzať (Pozri Príšery, Opúšťanie hracej plochy na strane 13).

Boj

Boj začína hneď ako si sa počas svojho ťahu dostal do miestnosti s Príšerou. Boj prebieha počas fázy pohybu, ale je dôležité, že má svoju vlastnú sekciu (pozri stranu 8). Ak po boji zostanú hráčovi nejaké body Pohybu, môže ich použiť.

Automatické príšery

Ak sú už prehľadané všetky miestnosti, príšery sa už nemajú kde zakrádať. V takomto prípade, ak vstúpiš do miestnosti, kde nie je počas tvojho ťahu príšera, môžete si potiahnuť kartu Príšery (strana 6), ak teda chceš. Toto nestojí žiadny bod Pohybu.

Obchodovanie

Niektoré miestnosti umožňujú predávať alebo kupovať predmety, karty, úrovne a podobne. Toto sa nazýva obchodovanie. Nemôžeš obchodovať, pokiaľ je v miestnosti nejaká príšera. Obchodovanie stojí bod Pohybu, pokiaľ to nie je špecifikované inak. Väčšina obchodov určuje, ako je potrebné zaplatiť (v zlate, predmetmi, určitým typom kariet). Ak sa zaplatí odhodením predmetu, a daný predmet má väčšiu cenu ako je požadované, nedostane hráč výdavok naspať. Niektoré obchody sú limitované. Hráč môže urobiť obchod len raz za kolo, nie je možné minúť ďalší bod pohybu a zopakovať obchod. Ak ale limit nie je stanovený, hráč môže použiť ďalší bod pohybu a obchod opakovať dokiaľ má dostatok bodov pohybu.

Prehľadávanie

Minutím jedného bodu pohybu, môže hráč začať prehľadávať miestnosť (pozri stranu 20), aby našiel všetky vecičky čo nie sú pribité na stenu. Toto taktiež umožní hráčovi pozbierať aj odhodené predmety, ktoré sú v miestnosti (pozri Zbieranie predmetov na strane 16). Nie je možné prehľadávať miestnosť keď je v nej príšera. Hráč hodí 6-stennou kockou na Prehľadávanie. Vždy keď je v miestnosti Ikona prehľadávania (pozri vyššie), hod na prehľadávanie je modifikovaný. Ikona „Nie je možné prehľadávať“ znamená, a určite to nikoho neprekvapí, že nie je možné v danej miestnosti prehľadávať.

Keď hráč nájde kôpu koristi naraz, miestnosť sa stane Vyplienená (Ransacked), označte ju príslušným žetónom. Ak je už raz vyplienená miestnosť opätovne vyplienená, stáva sa vyrabovaná (Looted Out). V tomto prípade otočte žetón na Vyrabovaná (Looted Out). Ak pri prehľadávaní narazíte na príšeru, okamžite začína boj (pozri stranu 8). **Hráč môže prehľadávať miestnosť len raz za kolo!**



(3) Charita

Ak má hráč viac ako 5 kariet v ruke na konci svojho ťahu, musí odovzdať zvyšné karty hráčovi s najnižšou úrovňou. Ak má takúto úroveň naraz viac hráčov, je potrebné prevyšujúce karty rozdeliť, čo najvyrovnanejšie. Pričom hráč odhadzuje karty rozhoduje kto čo dostane. Ak má prevyšujúce karty hráč s najnižšou úrovňou, musí karty odhodiť.

V súlade s pravidlami je aj možnosť dať do hry karty, alebo vymeniť tie, ktoré je možné meniť, alebo jednoducho odhodiť predmety na zem, aby sa znížil počet kariet, ktoré musí hráč odhodiť alebo rozdať ostatným.

Ťah príšer!

Hneď ako dokončíš Charitu, tvoj ťah skončil. Teraz prichádza na rad ťah príšer (pozri stranu 13). Keď skončí aj Ťah príšer, nasledujúci hráč začne svoj ťah. Ak nedáva pozor a nevšímame si, že je na rade, upozorni ho (pozri stranu 5).

Zloženie predmetu

Hráč sa môže hocikedy rozhodnúť odložiť predmety na zem (alebo ho to môže prinútiť Prekliate, alebo Zlá vec). Zober karty Predmetov a polož ich pred seba. Polož na ne žetón Písmena, zároveň polož do miestnosti v ktorej sa nachádzaš rovnaký žetón, ktorý reprezentuje kôpku predmetov v miestnosti. Ak odloženými predmetmi je zlato, jednoducho daj mince do miestnosti. Hociktorí hráč sa môže pozrieť na kôpku predmetov, je jedno kde sa práve nachádza.



☞ Boj ☞

Podzemie je plné príšer. Tvojou úloha je pobiť ich a zobrať si ich veci

Boj môžeš začať len počas tvojho ťahu.

Ak príšera príde do miestnosti v ktorej sa nachádzaš a nie je to počas tvojho ťahu, nič sa zatiaľ nedeje. Príšera možno odíde predtým než sa dostaneš na ťah, alebo sa stane niečo iné a napríklad ťa odtiaľ magicky niečo preniesie. Boj začne len vtedy, ak príšera zostane v miestnosti dokiaľ nezačne tvoj ťah.

Boj začne počas tvojho ťahu ak:

- začneš svoj ťah v miestnosti s príšerou, alebo
- sa pohneš do miestnosti s príšerou, alebo
- príšera sa pohne do miestnosti v ktorej si, zvyčajne ako následok nejakej kliatby, alebo
- sa v miestnosti objaví nová príšera, väčšinou keď je do hry umiestnená nová miestnosť (pozri prieskum na strane 6). Príšery sa taktiež môžu objaviť v miestnosti kvôli prehľadávaniu (pozri stranu 7) alebo kartám DxM.

Príšera, ktorá ťa ignoruje

Karta alebo miestnosť môže určovať, že príšery ignorujú určitých Munchkinov. Ak ťa príšery ignorujú, boj je celkom dobrovoľný z tvojej strany. Môžeš sa rozhodnúť zostať v miestnosti bez boja, alebo sa môžeš presunúť do inej miestnosti. Nemôžeš však obchodovať, zdvíhať predmety alebo prehľadávať miestnosť (pozri stranu 7). Ak sa rozhodneš bojovať, boj prebieha ako obvyčajne. Ak ťa príšera ignoruje, a stretneš ju neskôr počas hry, nebude si ťa pamätať z predchádzajúceho stretnutia.

Viacnásobné boje

Boj nestojí žiadny pohyb, ani útek z boja (strana 10). Takže je celkom možné bojovať viackrát počas jedného ťahu.

Začiatok boja

Na Boj s príšerou, skontroluj jej úroveň. Porovnaj ju s tvojou vlastnou úrovňou (pozri stranu 15), pripočítaj všetky Bonusy z predmetov ktoré nesieš alebo máš na sebe. (Pozri si Munchkin Babe vs. Shrieking Geek na strane 11). Niektoré príšery majú špeciálne vlastnosti alebo slabosti, ktoré ovplyvňujú boj – napríklad Bonus voči určitej Rase alebo Triede. Bonusy na karte príšery sa aplikujú na príšeru. Napríklad karta Shrieking Geek uvádza „+6 ak nie si podivínsky Bojovník“ To znamená, že príšera Geek získava +6 keď bojuje s Bojovníkmi.

Niektoré miestnosti sú „Dobré“ alebo „Zlé“ pre tvoju postavu, (pozri Miestnosti a Ikony na strane 9) alebo pre príšeru tým, že dávajú Bonus alebo Postih. Nezabudnite skontrolovať text alebo ikonu miestnosti pred vyhodnotením boja.

☞ Kam to tie príšery idú ☞

Niektoré udalosti môžu príšery celkom vylúčiť z boja, napríklad okamžité zabitie, odplašenie, zmiznutie, karty, ktoré môžu príšery hocikedy presunúť a podobne. Ak zostane v miestnosti aspoň jedna príšera, boj pokračuje. Ak porazené príšery, alebo príšery na úteku mali poklady alebo zahodili nejakú korisť, tieto nemôžu byť zobrať, do porazenia zostávajúcich príšer.

Ak všetky príšery alebo hráčske postavičky sú odstránené z miestnosti, boj skončil. Všetky kary „Použiteľné iba raz“, ktoré boli použité v boji sú vyradené. Všetky karty vylepenia príšer zostávajú na príšerách, na ktoré boli zahrané.

Ak je príšera oveľa silnejšia ako hráč, môžeš sa tento pokúsiť získať pomoc (pozri Pomoc na strane 10). Nemôžeš meniť, zdvíhať alebo rozdávať predmety ak boj prebieha. Ale môžeš prísť o predmety z dôvodu Prekliatia.

☞ Smrť ☞

Hráč zomiera ak sú všetky jeho Žetóny zdravia čierne. Priatelia nemôžu vrátiť čas, aby mu pomohli svojimi schopnosťami, potom ako hráč zomrel.

Keď hráč zomrie:

- položte postavičku Munchkina a nechajte ho ležať v miestnosti, kde bol naposledy zasiahnutý,
- ak si boli zabitý počas boja, ďalej už nehádzaj na Útek z boja. Ak sú tam ešte príšery a nestihol si utiecť, už na teba neovplyvňujú žiadne Zlé veci z príšer, si mŕtvi,
- odhod' karty z ruky,
- tvoja úroveň sa znížila o jedna,
- odhodte všetko svoje zlato a predmety, v miestnosti kde si (pozri odhadzovanie predmetov na strane 7).
- všetky karty DxM ktoré má hráč v hre zostávajú jeho, teda jeho Rasa a Trieda sa nemení,
- všetky efekty kliatby na hráča naďalej pôsobia,
- potom nasleduje ťah príšer.



Hra počas toho ako je hráč mŕtvi

Hráč zostáva aktívny aj keď jeho postava je mŕtva. Pokračuje v hodoch za jeho príšery (pozri vlastníctvo príšer a ciele na strane 9). Hráč naďalej môže dostávať karty počas Charity (pozri stranu 7). Stále môže hrať karty, ale nie vplyvajúce na jeho postavu, pretože je mŕtvi.

Návrat do života

Na začiatku ďalšieho ťahu sa hráčova postava objaví v miestnosti s vchodom. Otočí všetky Žetóny zdravia na červené, zoberie si 300 zlata a potiahne po dve karty Pokladov a DxM (nie tri ako keď hra začína)... za smrť nie je predsa žiadna odmena. Hráč potom pokračuje normálne. Nezabudnite potom svoju smrť zvaliť na niekoho a neskôr sa s ním za to porátať.

Zomieranie naschvál

Hráč hocikedy počas svojho ťahu môže otočiť svoje červené žetóny Zdravia na čierne. Potom je mŕtvi. Môže to urobiť, aby potiahol nové karty, ušiel z miestnosti obkolesenej stenami, alebo z iného Munchkiniackeho dôvodu.

Viaceré príšery

Pre potreby pravidiel, každá príšera v stojane predstavuje jednu príšeru, aj keď je na karte uvedené množné číslo (napríklad **Wight Brothers**). Ak miestnosť obsahuje viac ako jednu príšeru, alebo ak viacero príšer sa objaví počas boja, musíš bojovať so všetkými, ktoré ťa neignorujú (pozri Príšery, ktoré ťa ignorujú na strane 8). Bojuješ s nimi ako so skupinou – nie je možné bojovať len s niekoľkými a pred ostatnými utekať z boja.



☞ Miestnosti a Ikonky ☞

Väčšina miestností má špeciálne pravidlá zobrazené na zvitku v názve. Vždy si prečítajte pravidlá miestnosti, keď do nej vstupujete.

Ikonky

Viaceré miestnosti majú jednu alebo viaceré ikonky vedľa názvu miestnosti. Hovorí o Rasách a Triedach (všetky vidíš zobrazené naľavo). Tieto ikonky sa tiež objavujú na kartách Rás a Tried. Hody na boj a prehľadávanie (strana 7) sú ovplyvnené týmito ikonkami.

- Zelené ikonky znamenajú bonus tvoju rasu alebo triedu. Každá zelená ikona znamená kocku navyše

- Červené ikonky označujú zlé miestnosti pre tvoju rasu a triedu. Každá červená ikona znamená o kocku menej.

Ak máš nula alebo menej kociek, výsledok tvojho hodu bude vždy nula. Všetky bonusy, ktoré máš sa pridávajú k výsledku.

Ak máš nula alebo menej kociek, výsledok tvojho hodu bude vždy nula. Všetky bonusy, ktoré máš sa pridávajú k výsledku.

Ak pravidlá miestnosti urobí miestnosť dobrú pre teba, dostaneš rovnaké bonusy, ako v prípade zelených ikon (napríklad Nepárna miestnosť je dobrá pre Munchkina s nepárnou úrovňou). Podobne to platí aj pre zlé miestnosti, ktoré dávajú postihy tak ako Červené ikonky.

Použitie kariet v boji

Lektvary a zvitky, ktoré máš v hre (toto máš za opaskom – pozri stranu 16) môžu byť použité počas boja. Môžeš tiež použiť jednorazové karty, Poklady aj DxM, ktoré máš na ruke. Karta je jednorazová ak hovorí, Použiteľné len raz, alebo Postúp na Ďalšiu úroveň. Iné predmety, ktoré máš v ruke, nie je možné používať. Takisto nie je možné zameniť používané a zabalené predmety (pozri Predmety na strane 16), pokiaľ si ty alebo iný hráč v boji. Môžeš to spraviť predtým než sa príšera objaví. Nezabúdaj, že môžeš meniť alebo pridávať Rasy a Triedy kedykoľvek. Áno, aj počas boja.

Hod kockami

Posledná časť boja je hod kockou. Normálne obaja, Munchkin aj príšera hádže kockou. Pridajú výsledok k svojej úrovni a bonusom (pozri **Munchkin babe vs Shrieking Geek** na strane 11). Munchkinovia hádžu jednou kockou, Príšery majú počet kociek uvedený na svojej karte.

☞ Vlastníctvo príšer a Ciele ☞

Každá príšera dostane svoj podstavec príslušnej farby jednotlivých hráčov. Ak hrajú hru menej ako štyria hráči. Podstavce nevyužitých farieb sa odložia a ďalej nepoužívajú. Príšery s rovnakou farbou podstavca ako hráč sú považované za patriace príslušnému hráčovi. Daný hráč sa zároveň stáva cieľom danej príšery. Keď bojujú (a môžu bojovať aj s tebou) hádžeš za ne a môžeš použiť vlastné karty na ovplyvnenie hodu. Každý odkaz na Červenú príšeru znamená príšeru na červenom podstavci (takže napríklad Plutóniový drak nie je zelená príšera, iba ak by stál na zelenom podstavci).

Ak boj nastáva počas tvojho ťahu, si „**hlavným**“ hráčom. Si tým, ktorý iniciuje hody kockou. Pred hodom treba oznámiť, „**idem hádzať**“ a počkať na prípadné reakcie ostatných. Nieкто môže napríklad použiť karty Zaklätia alebo špeciálne schopnosti (pozri Pomoc a zasahovanie do hry na strane 10), pred tým než začneš hádzať, a prideš na to, že vlastne nemôžeš vyhrať. Ak nemôžeš poraziť príšeru môžeš požiadať o pomoc (pozri stranu 10) alebo použiť viac kariet, predtým než začne hod. Hráči zapojení do boja hodia svojimi kockami. Hráči hádžu aj za svoje príšery. Dôležité je rozlišovať hod za seba a hod za príšery.

Po hode hlavného hráča, všetci ostatní hráči v boji musia hádzať. Žiadne karty nemôžu byť zahraté po hode hlavného hráča, okrem tých ktoré majú špecifikované, že je ich možné hrať aj po hode kockami.

Výsledky boja

Porovnaj **súčet tvojej úrovne + bonusy + kocky + hodené predmety** (pozri stranu 17) so **súčtom úrovne príšery + jej bonusmi + kockami príšery**. Ak tvoj výsledok je vyšší ako výsledok príšery, vyhral si. Príšery vyhrávajú v prípade rovnakého výsledku. Ak máš **pomocníka v boji, jeho úroveň, bonusy a kocky** sa prirátavajú k tvojmu výsledku (pozri pomoc v boji na strane 10). Aj ostatní hráči majú možnosť ako pomôcť v boji hráčovi alebo príšere. Pozri „**nepomocníci**“ v boji na strane 10.

Ak si vyhral

Ak si vyhral, porazil si príšeru. To bežne znamená že si ju zabil, aj keď niektoré príšery majú špeciálne „**nezabíjaj ma**“ pravidlá.

- ak bola príšera tvoja. Potiahni si DxM kartu,
- odstráň podstavec príšery a vráťte ho majiteľovi,
- zobert si všetky benefity popísané na karte príšery,
- potiahnite si Kartu pokladu tak ako je to špecifikované na karte zabitej príšery. Ak je v miestnosti iný Munchkin, všetky poklady ťahaj tak aby boli viditeľné. Inak ich ťahaj tak, aby ostatní hráči nevideli aké poklady získavaš. Predmety, ktoré si našiel môžu byť teraz vložené do hry a každá DxM karta, ktorú si získal môže byť použitá ak je to v súlade s pravidlami.
- Získal si ďalšiu úroveň. Ak zabil „**Strašlivú**“ príšeru, získal si úroveň dve. Ak si dosiahol úroveň 10, je na čase vybrať sa von z podzemia a vyhrať hru,
- odhoď kartu príšery na odkladaciu kopu vyradených kariet.

Ak si prehral alebo remizoval

Ak je hod hráča a príšery rovnaký, je to to isté ako prehra, okrem prípadu ak si **Bojovník** a použiješ jeho schopnosť alebo kartu, ktoré zruší remízu po boji. Ak si prehral, každý Munchkin zapojení do boja otočí jeden žetón Životov z červenej na čiernu (utrpel si zranenie) za každú príšeru v boji. Ak je tvoj posledný žetón otočený, je po tebe (pozri stranu 8).

Útek z boja

Ak si nezabil príšeru, je čas zdrhať. Ak sa útek nepodarí, môže sa ti stať „Zlá vec“ uvedená na karte príšery.

Zvoľ si príľahlú miestnosť, ešte pred hodom kockou! Nemôžeš utekať do temnej miestnosti. Môžeš ujsť z boja len do miestností, ktoré už boli preskúmané. V zvolenej miestnosti skončíš po svojom hode, či už sa „Zlej veci“ vyhneš alebo nie. Samozrejme ak ťa „Zlá vec“ zabije nedostaneš sa nikam. Ak máš karty, ktoré ti umožnia magický únik do inej miestnosti, alebo ktoré ti zabezpečia Útek z boja, môžeš ich použiť namiesto hodu kockou.

Útek z boja pred viacerými príšerami

Ak bojuješ s viac ako jednou príšerou (pozri viaceré príšery na strane 9), hádžeš samostatne na útek pred každou z nich. Hody prebiehajú v poradí aké si zvolíš. Môžeš sa vyhnúť „Zlej veci“ jednej príšery, ale z inej ťa to môže zasiahnuť.

Nemáš kam ujsť?

Za zriedkavých a nepríjemných podmienok (ak si napríklad prešiel cez stenu) musíš bojovať s príšerou, ktorá nemá príľahlú miestnosť. To znamená, že nie je kam ujsť a zásah „Zlou vecou“ je automatický. Ťah hráča automaticky končí aj keď má ešte nejaké body pohybu.

Hod na útek z boja

Útek nestojí žiadny bod pohybu. Všetko čo treba spraviť je hodiť 6-stennou kockou a mať šťastie. Ak hodíš 5 a viac, uhneš sa „Zlej veci“. Ak si hodil menej, boli si pomalý a príšera ti spravila „Zlú vec“ tak ako je to popísané na jej karte. **Ak nemôžeš utrpieť „Zlú vec“, utrpíš ďalšie zranenie.** Ak je napríklad „Zlou vecou“ strata prilby a žiadnu nemáš, dostaneš zásah. Ak prežiješ, ujdeš cez priechod do príľahlej miestnosti. Ak ti „Zlá vec“ uberie posledný život, zomrieš v miestnosti s príšerou (strana 8).

Pomoc a zasahovanie do hry

Ďalší hráči sa môžu zapojiť do boja, buď aby ti pomohli, alebo uškodili. Pomoc môže byť jediný spôsob ako si poradiť s veľkou príšerou. Nemôžeš ale očakávať, že ti hráči pomôžu len tak zadarmo (pozri časť Úplatky nižšie).

Požiadanie o pomoc

Pomôcť môže vždy iba jeden hráč, preto vol rozumne. Nikto ti nemôže pomôcť ak ho nepožiadáš. Môžeš poprosiť hocikoho kto je s tebou v miestnosti, alebo sa môže do miestnosti dostať (pozri nižšie) aby ti pomohol v boji. Munchkiny, ktorí môžu dosiahnuť miestnosť pomocou mágie, majú tiež možnosť pomôcť. Hráč ktorý príde na pomoc sa označuje ako „pomocník“.

Príchod na pomoc

Aby hráč mohol prísť na pomoc z príľahlej miestnosti, môže použiť priechody alebo hoci ktorý druh dverí. Toto je príklad pohybu mimo svojho ťahu (pozri stranu 6), takýto presun nestojí žiadny bod pohybu. Dokiaľ si hráč nezvolí svojho pomocníka, nikto s Munchkinov sa nepohne. Ak sa už pomocník začne presúvať, bude sa musieť pomáhať. Hráči, ktorí sa nemôžu dostať do miestnosti, môžu stále zasiahnuť do hry, oni však nebudú v boji.

Podplácanie

Môžeš podplatiť niekoho, aby ti pomohol (pozri **Munchkin Babe vs Shrieking Geek** na strane 11). Vlastne asi bude treba zaplatiť každého kto nie je Elf. Môžeš ponúknuť zlato, alebo predmety, ktoré máš v hre (pozri obchodovanie s inými hráčmi na strane 16). Môžeš takisto ponúknuť akékoľvek množstvo kariet Pokladov, ktoré má bojujúca príšera. Ak ponúkneš pomocníkovi časť pokladov, musíte sa dohodnúť, kto si bude vyberať prvý. Ak sa viacej hráčov ponúkne na pomoc za poklady, môžeš ich nechať licitovať o odmenu za pomoc.

☞ NEpomocníci v boji ☞

Čo ak si „nepomocník“ ale chceš zasiahnuť do boja? Čo ak chceš aby vyhrala príšera? Nemôžeš priamo útočiť na druhého hráča, ale môžete ovplyvňovať boj nasledovne:

- zahrat' kartu putujúcej príšery a tak privolať príšeru aby sa pridala do prebiehajúceho boja,
- vylepšiť príšeru príslušnými kartami a urobiť ju silnejšou.....a pridať jej poklady (alebo ju niektorými kartami oslabiť a poklady odobrať), toto môžeš urobiť hocikedy, nie len počas boja,
- použiť jednorazovú kartu, ktorá ovplyvňuje boj. Preklatia tu majú veľký potenciál. Napríklad zoberte hráčovi predmet, ktorý potrebuje na víťazstvo,
- hoď niečo! Pozri hádzanie predmetov, strana 17,
- ak si Zlodej, použi schopnosť „Zapichnutie od chrbta“

Pomocníci v boji

Ak ti niekto pomáha, pridáva svoju úroveň, kocky a bonusy na boj k tvojim. Tvoj pomocník hodí kockami a môže aj použiť svoje karty a schopnosti, aby ich modifikoval. Tvoj pomocník má všetky svoje pomôcky Napríklad ak Kňaz pomáha proti nemŕtvemu, bude hádzať extra kockou. Ak je miestnosť dobrá pre pomocníka, bude hádzať kockou navyše. Ak je pre neho miestnosť zlá, bude hádzať o kocku menej. Aj špeciálne vlastnosti a postihy z karty príšer sa tiež vzťahujú aj na pomocníka. Ak napríklad stojíš oproti Plutóniovému drakovi a Hobit vám práve pomáha. Drak získava bonus +3 (ak teda nie si aj ty Hobit). Bonus sa zarátava len raz, aj keby sa zarátavať voči dvom súperom draka.

Podobne ak dvaja Elfovia bojujú s príšerou, dostane príšera postih iba +3 akoby bojovala len s jedným hráčom (pozri **Munchkin Babe vs Shrieking Geek** na strane 11).

Odmena za pomoc v boji

Niekedy pomocník získa úroveň, po tom čo bola príšera zabitá (získavanie úrovni strana 15). Ak má príšera rovnakú farbu ako pomocník, hráč si potiahne kartu DxM.

Všetci zdrhajú!

Ak máš pomocníka a tvoja strana prehrá, pomocník musí tiež utekať z boja. Hodí samostatne na útek pred každú príšerou. Pomocník nemusí utekať z miestnosti rovnakým východom ako hráč, ktorému pomáha. Úspech pomocníka (alebo neúspech) nemá žiadny vplyv na hráča a naopak.

☞ Príšera Boss ☞

Ak je hráč na desiatej úrovni v miestnosti s vchodom, počas jeho ťahu je vytiahnutá príšera **Boss**. Jej farbu určite normálne (pozri stranu 6).

Nech je úroveň potiahnutej príšery akákoľvek, pristupujte k nej ako by mala úroveň 20.

Žiadna karta ani schopnosť neumožní hráčovi vyhnúť sa tomuto boju. Boss ignoruje všetky pravidlá, karty a schopnosti, ktorá by ju premiestnila z miestnosti s vchodom. Nie je možné ju ovládnuť a nikdy nebude ignorovať hráča na úrovni 10, nech by bol dôvod akýkoľvek, aj keby tak bolo uvedené na karte. **Vždy začne boj.** Zachová si všetky svoje ostatné štatistiky a špeciálne schopnosti a postihy. Vylepšenia môžu byť zahraté na Bossa a karty ako napríklad **Monster Pill** a podobné môžu privolať jej pomocníkov. Hráč môže požiadať o pomoc (strana 10), ale hráč s úrovňou nižšou ako 10 nemôže pomôcť v tomto boji, aj keby sa práve nachádzal v miestnosti s vchodom.

Ak vyhrá hráč

Ak je porazený Boss, hráč čo ho porazil je víťaz. O víťazstvo sa môžu podeliť dvaja hráči na desiatej úrovni, ktorí porazili Bossa. Vyhrávajú obaja, nie je dôležité o koho ťah sa jednalo.

Ak prehrá alebo remizuje

Ak vyhrá boss, hráč, resp. hráči budú zasiahnutý a prídu o život a stratia jednu úroveň. To nastane aj vtedy ak by sa im podarilo z boja ujsť a vyhli by sa Zlej veci (útek z boja strana 10). Boss a všetky ostatné príšery, ktoré bojovali zmiznú – odhodte ich. Nabudúce ak do miestnosti s vchodom stúpi ďalší hráč na desiatej úrovni, objaví sa nový Boss.

Príklad: Hráč na úrovni 10 vojde do miestnosti s vchodom. Je potiahnutá karta príšery a je to... Zlatá rybka, teda Zlatá rybka úroveň 20, aby sme boli presný.



☞ Munchkin Babe vs. the Shrieking Geek ☞

Príklad boja s číslami a všetkým

Na ťahu je Munchkin Babe. Práve použila jeden bod pohybu na prehľadanie miestnosti a našla nejaké zlato. Zostali jej dva body pohybu.

Munchkin Babe: **Idem preskúmať novú miestnosť.**

Munchkin babe pohne figúrkou na priechod, ktorý nemá na druhej strane miestnosť. Na tomto mieste boj oficiálne začal, pretože v nepreskúmanej miestnosti je zakaždým príšera.

Igor, ktorý je mapovač: **Tu je miestnosť**, pripojí ju na mapu. **Oh, si v problémoch.** Padded Cell (polstrovaná cela) je zlá pre bojovníkov.

Munchkin Babe si pomyslí veľmi škaredé slovo.

Je bojovník a Padded Cell má na sebe červenú ikonu Bojovníka - je to zlá miestnosť pre bojovníkov, takže bude hádzať o jednu kocku menej. V tomto prípade to znamená, že nebude hádzať vôbec.

Munchkin Babe: **Daj mi moje DxM.**

Munchkin Babe potiahne kartu DxM, pretože objavila novú miestnosť. Kartu si berie do ruky.

Igor: ... **a tu sú ďalšie priechody** (dá kartičky priechodov na ostatné strany miestnosti). **Akú príšeru si potiahla?**

Munchkin Babe otočí vrchnú kartu príšer. **Je to Shrieking Geek.**

Všetci ostatní: **Ha! Si v kýbli!**

Munchkin Babe urobí prepočty. Je na úrovni 5. Nielen že Geek je príšera s úrovňou 6, ale má aj bonus +6 proti bojovníkom. Takže Geek ma už 12 oproti jej 5. Babe má len jeden použiteľný predmet – the Fireman's Helmet (Požiarnická prilbu). To je +2. Stále prehráva, 12:7. A príšera ešte bude hádzať kockou a Babe nie. Jej celkový výsledok bude 7.

Geekov najhorší výsledok bude 13, ak hodí na kocke 1. Babe je teda naozaj v kýbli. Pravdepodobne nemôže vyhrať ak nepoužije nejaké karty. V ruke má len jednu kartu, ktoré jej môže pomôcť - ostatné dve sú karty prekliatia, ktorými môže zraniť ostatných hráčov.

Munchkin Babe: **Potrebujem pomoc. Nejaký dobrovoľník?** Všetci mlčia.

Munchkin Babe: **Zbabelci! Ok, trafím príšeru Lektvarom Mraziaceho výbuchu.** (Zahrá jedinou dobrú kartu, ktorú má na ruke). **Tak a teraz má každý z vás dost' bonusov aby sme vyhrali ak mi jeden z vás pomôže.**

Lektvar je jednorazová karta s bonusom +5. Teraz je to 12:12 ak porovnáme základné súčty, ale príšera ešte bude hádzať kockou. Babe stále nemôže vyhrať bez pomoci. Ak jej teraz niekto pomôže, víťazstvo vyzera jasne. A našťastie, ostatní hráči sú vo vedľajšej miestnosti, takže jej každý jeden dokáže prísť na pomoc.

Evil Stevie: **Ja ti pomôžem za dva poklady. Je zlý, keďže príšera je hodná práve dvoch pokladov**

Igor: **Hmm, ja ti pomôžem za jeden poklad, ak si budem môcť vybrať prvý.**

Munchkin Babe: **Evil Stevie, pomôžeš mi, ak si budeš vybrať poklady druhý?**

Evil Stevie: **Hmm. Nie, ale spravím to ak si budem vybrať druhý a pridáš mi 500 zlata.**

Igor: **Nie, nie! Nechaj mňa! Ja to spravím a budem vybrať druhý... a len za jeden poklad.**

Galadruol: **Ja ti pomôžem zadarmo!**

Everybody Else: **To hovoríš vždy, si Elf a na deviatej úrovni. Nikdy ti nepomôžem získať úroveň 10.**

Galadruol: **Zaplatím ti 500 zlatých ak ma necháš pomôcť ti.**

Munchkin Babe: **Môžeš si tých 500 zlatých strčiť do nosa a spievať pri tom pesničky, ale aj tak ťa nenechám pomôcť mi.**

Galadrool (plays two cards): **Ok, príšera je teraz Ancient and Hairy. Zráťajte si to.**

"Ancient" pridala +10 príšere, a "Hairy" pridalo ďalších +5, takže „Ancient Hairy Shrieking Geek“ má teraz úroveň 27 ... a ešte bude aj hádzať kockou.

Munchkin Babe: **Aieeee!**

Ostatní: **Íííí! Úžasné!**

Munchkin Babe: **Hádam, že radšej hodím svojou 10 stennou kockou.** Hodí a padne jej 7. Keďže je na piatej úrovni, znamená to, že schopnosť zlyhala.

Munchkin Babe: **Do kelu!**

Galadrool: **Stále môžeš vyhrať, som na úrovni 9 a mám Ďalších 9 bodov bonusov. Ak ti pomôžem, pridám ti 18 k výsledku a bude to 30:27.**

Munchkin Babe: **Každá strana bude hádzať a stále môžeme prehrať ak nám padne zle.**

Galadrool: **Akceptuj moju pomoc a postarám sa o to, ale budem si prvá vyberať poklady.**

Munchkin Babe sa pozrie prosebne na ostatných hráčov.

Oni len pokrčia ramenami, ich úroveň a predmety, ktoré nesú, nie sú postačujúce aby vyhrali boj. Ak aj majú dobré karty na rukách, neukazujú ich.

Munchkin Babe: **Ja ťa tak nenávidím. Môžeš mi pomôcť a môžeš si vyberať poklady prvá.**

Galadrool: **Ďakujem ti veľmi pekne! (Pohne svoju figúrku do miestnosti. Ok, Geek je teraz už len bábätko. (Použije kartu)**

Igor: **Óóó! Ancient Hairy Baby Geek!**

"Baby" dá príšere postih -5. Teraz je to 22 ku 30 pre hráčov. Najhoršie, čo môžu dosiahnuť je 31 ak Galadrool padne na kocke 1. Najviac môže Geekovi padnúť 28. **Vyzerá to dobre!**

Igor: **Pomôžem vám! (Použije kartu).** Hups, pomýlil som sa. Lektvar sily proti vám. Igor je vo vedľajšej miestnosti, takže môže hodiť lektvar do boja a môže ho použiť na obe bojujúce strany. Použil ho a pridala +5 príšere.

Týmto zvýšil silu príšery naspať na 27, ľuďom zostalo 30, takže to už nie je jasné víťazstvo.

Munchkin Babe: **... Čo si to urobil? Spravila som ti niekedy niečo?**

Galadrool: **Igor, odplata bude okamžitá a obrovská.**

Igor: **Vieš čo je toto? Controlled fear.**

Munchkin Babe: **Ešte niekto iný sa do nás bude miešať?**



Igor: **Nie, len som chcel dať príšere šancu, keďže je moja.**

Evil Stevie: **Nie, u mňa je to ok.**

Nikto iný nechce hrať žiadne iné karty. Galadrool hodí kockami a padne jej 1. Príšera je Igorova, takže hádže on... padne 6. Takže hodom kockou sa zmenilo 30:27 na 31:33, príšera vyhrala o dva body!

Galadrool: **...teda okrem iného (zahrá ďalšiu kartu).** Použije kartu Loaded Die, ktorá umožní hráčovi zmeniť výsledok hodu, takže zmení svoj hod na 6. Munchkinovia vyhrali!

Galadrool: **No pôvodne som to vôbec nechcela použiť.**

Munchkin Babe: **Moje srdce krváca pre teba.**

Igor si ošije. Aj on má Loaded Die, ale tá mu nepomôže keďže predtým mu padol najvyšší výsledok, hodil 6.

Igor: **Moje srdce krváca viac ako si môžete predstaviť. Zoberte si svoje úrovne, vy naničhodníci**

Galadrool: **Nezabudla som na nič, ver mi.**

Munchkin Babe získala ďalšiu úroveň za zabitie príšery. Galadrool tiež získala úroveň. Keďže je Elf. Má úroveň 10, a môže sa vydať k východu, bojovať s Bossom a vyhrať.

Každý v hre je teraz jej smrteľný nepriateľ, ešte viac ako predtým.

Galadrool: **Čas na poklady! 2-pokladová príšera + 2 ďalšie za Ancient monster +1 za Hairy, treba ale jeden odčítať za kartu Baby. Celkovo 4 poklady a vyberám si prvá.**

Munchkin Babe otočí 4 vrchné karty Pokladov. Keďže nebojovala sama, všetci vidia aké poklady si vytiahla.

Galadrool: **Prvý si vyberám ja. Mám si zobrať Stabbity Spear, ktorá mi pridá +5, alebo Wishing Ring, alebo the Eye of Argon, alebo Flight Potion? Ťažká voľba. Ani nie. (Zobrala si kopiju).**

Igor: **Máš plné ruky, nemôžeš to používať. .**

Galadrool: **Tak to budem musieť podvádzať! (Použila kartu Cheat card na kopiju).** Teraz sa žiadne reštrikcie nevzťahujú na kopiju a pritom dáva plný bonus. Takže nepotrebuje žiadne ruky, ale Galadrool môže povedať, že ju používa obojručne, takže dostane bonus +5.

Munchkin Babe: (Zoberie si ostatné karty) **Predávam Eye of Argon, keďže má cenu 1000 zlata. Ďakujem za level. (Odhodí Eye of Argon.) Ale aj tak ťa strašne nenávidím (použije kartu Prekliatia). Tvoja nová kopija práve začala horieť. (Zahrá ďalšiu svoju kartu Prekliatia). A tvoj pancier sa zmenil na puding. Smola, že nemáš Wishing Ring.**

Chlapci: **Mmm, elfí puding!**

Galadrool sa zatvári kyslo odhodí novú Stabbity Spear, spolu s jej Cheat card a je +4 Adamantium Armor.

Galadrool: **Smejem sa s tvojich trápných Prekliatí, stále mám úroveň 10.**

Munchkin Babe: **Úroveň 10, bez panciera, uvidíme ako Ďaleko sa dostaneš. Ok, mám ešte jeden bod pohybu, prehľadávam miestnosť!**

A naša veselá tlupa pokračuje ďalej vo svojom dobrodružstve.....

☞ Ťah príšer ☞

Po každom ťahu hráčov nasleduje Ťah príšer. Hráč, ktorý dokončil svoj ťah hodí kockou príšer. Farba, ktorá padne bude farbou príšery. Kockou sa musí vždy hodiť, aj keď nie sú v hre príšery, ktoré by sa mohli hýbať. Je to z dôvodu potiahnutia karty DxM. Ak farba pohybujúcej sa príšery odpovedá farbe niektorého z hráčov, tento si okamžite potiahne kartu DxM.

☞ Ťah príšer ☞

Hráč nikdy nemôže mať na ruke kartu príšery. Novo objavené príšery sú určené vrchnou kartou z balíčku príšer (pozri Objavovanie na strane 6). Karta príšery sa uloží pred hráča, ktorý ju vytiahol. Ak príšera prežije prví boj, umiestni sa pred hráča, ktorého farba odpovedá farbe podstavca príšery (a to len z dôvodu, aby sa karta ľahšie hľadala keď to bude potrebné). Hráči sa kedykoľvek môžu pozrieť na kartu príšery. Ak bude príšera zabitá, jej karta sa odhodí a podstavec sa vráti naspäť svojmu majiteľovi (Pozrite si Keď vyhráte na strane 9).

Pohyb príšer

Skoro všetky príšery sa môžu pohybovať. Skontrolujte každú príšeru. Ak karta príšery neuvádza inak, príšery sa počas svojho pohybu navzájom ignorujú a vo väčšine prípadov ignorujú aj Munchkinov. Je jedno kto pohybuje príšerou, pretože ich pohyb je určený farebnou šípkou pohybu príšer na karte miestnosti. Ak farebná šípka pohybu nasmeruje príšeru mimo miestnosť, príšera sa tak pohybuje, ak môže. Farba podstavca príšery nemá na jej pohyb vplyv. Normálne môže príšera prechádzať iba chodbami alebo normálnymi dverami. Avšak niektoré príšery majú špeciálne pravidlá pohybu, (pozri sa na Špeciálne pohyby príšery vyššie). **Skontroluj si každú šípku v miestnosti, do ktorej príšera vstúpi. Ak niektorá zo šípok odpovedá farbe pohybu príšery, táto pokračuje v pohybe ďalej (Pozri Príklad pohybu príšer na strane 14).**

Ak šípka príšera neumožní ďalší pohyb alebo sa v miestnosti vôbec nenachádza šípka odpovedajúcej farby. Pohyb príšery tu končí

☞ Príšery a vchod do podzemia ☞

Vchod do podzemia je osvetlený denným svetlom, ktoré príšery nenávidia. Okrem boja s Bossom (pozri stranu 11), žiadna príšera nemôže zastať vo vchode, aj keby jej cieľový Munchkin bol neozbrojený a poliaty čokoládou. Keď príšera vstúpi do miestnosti s vchodom, prebehne ním a vojde cez chodbu na opačnej strane do miestnosti oproti. Ak sa to príhodi počas ťahu príšer, príšera môže pokračovať v pohybe ďalej ak to šípky pohybu v tejto miestnosti umožňujú. Ak má príšera vstúpiť do miestnosti s vchodom, a mala by cez ňu prebehnúť, lenže na opačnej strane sa žiadna miestnosť nenachádza, v takom prípade príšera do miestnosti s vchodom vôbec nevstúpi.

☞ Špeciálne pohyby príšer ☞

Ak pohybuješ príšerou, zakaždým skontroluj stojanček. Ak sa tam nachádza vyobrazenie stopy, jedná sa o špeciálny pohyb (pozri diagram na strane 14).



Zelená stopa znamená že príšera je rýchla. Ak sa rýchla príšera pohybuje počas ťahu príšer, pôjde

podľa svojho pohybu, a ak je to možné, pokračuje ešte o jednu miestnosť ďalej rovnakým smerom. Potom zastane, bez ohľadu aké šípky pohybu sa v miestnosti nachádzajú.



Červená stopa znamená, že príšera ja pomalá.

Pomalé príšery počas ťahu príšer prejdú iba jednu miestnosť, bez ohľadu na šípky, ktoré sa nachádzajú v druhej miestnosti.



Žltá stopa v zákaze znamená, že príšera striehne na svoju korisť a počas Ťahu príšer sa vôbec nepohybuje. Avšak karty, ktoré hýbu príšerami na ňu pôsobia normálne.



Modrá stopa zobrazená dolu hlavou označuje spiatočnicu príšeru. Spiatočnica príšera, počas pohybu príšer urobí svoj prvý presun v opačnom

smeru ako určuje šípka pohybu. Zvyšný pohyb počas tohto ťahu sa vykoná podľa príslušnej farby pohybu príšery.



Stopa s otáznikom znamená že sa príhodi niečo divné a je potrebné prečítať si kartu príšery. Napríklad niektoré príšery môžu chodiť cez

zamknuté dvere, alebo tajný vchod, prejdú aj cez steny, alebo dvere vybúrajú.

Prerušenie ťahu príšer (nie je to vôbec možné)

Pohyby všetkých príšer sú chápané ako jednoduchá akcia, ktorá nemôže byť prerušená. Dokonca ani kartami, ktoré majú použitie kedykoľvek. Príkladom je, že ak šípka pohybu určuje príšere urobiť dva pohyby cez miestnosti, hráči nemôžu zahrať kartu prekliatia počas pohybu.

Napríklad hráč nemôžu použiť kartu Sex Appeal, na iného hráča, v čase keď prejde príšera prvou miestnosťou. Karta prekliatia teda nemôže zmeniť smer príšery tak, aby išla za prekliatym hráčom.

Všetky príšery sa pohybujú naraz. Ak pohybujúca sa príšera zmení hráciu plochu počas svojho pohybu (napríklad Bullrog rozbije dvere), táto zmena ovplyvní všetky príšery, ktoré sa majú pohybovať v tomto ťahu. Je preto lepšie hýbať príšerami meniacimi plochu ako prvými, aby potom nenastali zmätky.

☞ Výnimky z pohybu príšer ☞

Žiadne opakujúce sa pohyby!

Príšera sa nemôže znova dostať na rovnakú trasu, akou už išla počas tohto ťahu príšer. Príšera zastane ak by ju šípky naviedli na miestnosť, v ktorej už v tomto ťahu bola.

Mám ťa! Ak príšera vstúpi do miestnosti so svojim cieľovým hráčom (pozri vlastníctvo príšer na strane 9), potichu zastane, a to aj napriek akýmkoľvek šípkam alebo pravidlám špeciálneho pohybu. Počas ťahu príšer túto miestnosť neopustí.

Príšery, opúšťajúce hráciu plochu! Ak šípky nasmerujú príšeru do temnoty (napríklad do prázdneho priestoru v podzemí alebo mimo hráciu plochu), príšera sa znovu objaví na opačnej strane prázdneho priestoru, dokonca na opačnej strane podzemia! Príšery sú proste záľudné.

Pozri sa na príklad Pohybu príšery na strane 14.

Ignorujte priechod miestnosti, do ktorej by sa mala príšera vrátiť, rovnako ako keby to bola stena

Príšery – kľúčové slová

Na spodnej strane každej karte príšery sa nachádzajú jej kľúčové slová. Udávajú jej veľkosť, pohyb, typ a silu. Pre Ďalšie informácie pozri stranu 18 (Slovníček).

Veľkosť príšery: Drobná, malá, normálna - vo veľkosti človeka, obrovská. Čím väčšia príšera, tým väčší aj jej stojan. Ak kľúčové slová na karte príšery nezačínajú: drobná, malá, obrovská, je dná sa o príšeru normálnu, vo veľkosti človeka.

Pohyb: spiatočnica, rýchla, pomalá, číhajúca.

Typ: napríklad nemŕtvy, drak.

Schopnosť: ohnivá, lietajúca.

Miestnosti, triedy a aj ďalšie karty obsahujú pravidlá, ktoré sú v interakcii s typom alebo schopnosťou príšery.

Húfy príšer:

Niekedy náhodný pohyb príšery nevyzerá byť až taký náhodný a viaceré sa stretnú v jednej miestnosti. V takom prípade sa jedná o huf príšer.

Keď sa už raz vytvorí huf, začne sa pohybovať ako ucelená jednotka. Avšak si zapamätajte, že niektoré príšery sú rýchle, iné pomalé, spiatočnicke začínajú svoj pohyb na opačnú stranu, niektoré prejdú cez dvere, iné nie. Toto môže spôsobiť rozpad húfu. Ak vznikne huf, buďte obzvlášť opatrný počas ťahu príšer. Nedovoľte prejsť príšerám cez dvere, ktorými by prejsť nemali.

Ak ste dosť silný, prefíkaný, alebo máte tie správne karty, huf príšer môže byť spôsob ako získať niekoľko úrovní naraz, alebo sa dostať ku kope predmetov v jednom boji. Pobite ich všetky!

Ak ste príšerne zlá osoba, môžete sa pýtať, ako mám donútiť príšery aby sa pohybovali k ostatným hráčom predtým než začne ich ťah, a budú s nimi musieť bojovať, ujsť pred nimi alebo prehrajú a prídu o všetky tie skvelé vecičky a zahynú strašnou smrťou?

☞Príklady pohybu príšer ☜

Altánok počas žltého hodu

Alebo aj hodu inej farby,... keď už...

Altánok (1) je číhajúca príšera, ako je vidieť na prečiarknutej ikone pohybu. Pohybuje sa len keď ním pohne použitie nejakej karty.

Nevysloviteľne príšerná neopísateľná hrôza počas modrého hodu. Nevysloviteľne príšerná neopísateľná hrôza (12) sa začne pohybovať v smere modrej šípky. Kvôli špeciálnemu pohybu príšery, ktorý je uvedený na jej karte, táto príšer sa pohne priamo cez stenu (11), kde potom nasleduje modrú šípku, preskakuje medzeru bez miestnosti (pozri Príšery opúšťajúce hraciu plochu na strane (13) a dostanú sa do nasledujúcej dostupnej miestnosti (9). Príšera v tejto miestnosti zastane, aj napriek tomu, že je tam ďalšia modrá šípka, pretože šípka ukazuje na skryté dvere (Pozri stranu 13). Príšery nemôžu prejsť cez skryté, alebo zamknuté dvere, ak to nemajú uvedené na svojej karte.

Psycho veverička počas fialového hodu

Psycho veverička počas fialového hodu (4) sa pohybuje v smere fialovej šípky do Ďalšej miestnosti (3), kde znovu nasleduje fialovú šípku do novej miestnosti (7). V tejto už nie sú žiadne fialové šípky, ale keďže ide o rýchlu príšeru, pohybuje sa v rovnakom smere ešte o jednu miestnosť (11). Aj keď je v novej miestnosti fialová šípka, Psycho veverička tu zastane, pretože Rýchla príšera znamená iba pohyb o jednu miestnosť navyše.

Tieňový nos počas oranžového hodu

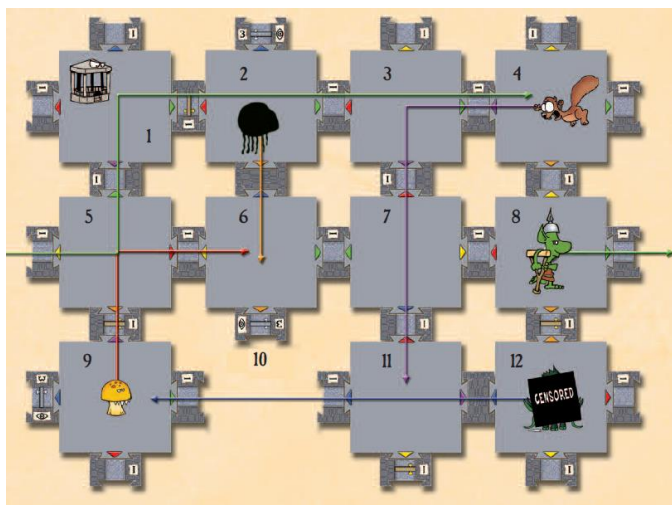
Tieňový nos (2) začne pohybovať v smere oranžovej šípky do ďalšej miestnosti (6), aj napriek schopnosti uvedenej na svojej karte zastane, keďže sa jedná o pomalú príšeru a môže sa preto pohybovať len o jednu miestnosť.

Chromý goblin počas zeleného hodu

Chromý goblin začína (8) a pohybuje sa v smere zelenej šípky, opustí hraciu plochu (Príšery opúšťajúce hraciu plochu na strane 13). Znovu sa objaví na druhej strane podzemia (5) a naďalej nasleduje zelenú šípku. Tá ho zavedie cez sériu miestností (1), (2), (3) až skončí v miestnosti (4). Ak by totiž naďalej nasledoval zelenú šípku, skončil by v miestnosti, v ktorej sa už nachádzal (Pozri Žiadne opakujúce sa pohyby na strane 13).

Fungus počas červeného hodu

Fungus začne v miestnosti (9)... ale nenasleduje červenú šípku keď opustí prvú miestnosť, pretože je to spiatočnica príšera a musí sa preto pohnúť do opačnej strany a vstúpi do miestnosti (5). Potom už nasleduje červenú šípku normálnym spôsobom, takže ide do miestnosti (6). Táto už nemá žiadnu červenú šípku, takže Fungus tu zastane.



☞ Vlastnosti postáv ☜

Každá postava je kolekciou piatich základných vlastností – úrovne, rasy, triedy, zdravia a pohybu. Svoju postavu môžete popísať napríklad ako Elfi čarodej na ôsmej úrovni, so Špicatým Klobúkom Moci, Palicou Napalmu a Nemravným pancierom. Pohlavie postavy na začiatku hry je rovnaké ako hráčove.

Úroveň je vlastnosť, ktorá určuje ako mocná je postava (aj príšery majú úroveň). Pohybuje sa od 1 do 10. Hráči získavajú a strácajú úroveň počas hry. Čím vyššia úroveň, tým lepšie bude fungovať d10 schopnosť postavy. Hru vyhrá hráč, ktorý získa úroveň 10, zabije príšeru Bossa (pozri stranu 10) a opustí podzemie východom. Toto robí zvyšovanie úrovne počas hry veľmi dôležitým.

Ako získavať úroveň? Zabíjaním príšer! Získajte toľko úrovni, koľko je uvedené na Karte príšery. Bežné príšery pridajú jednu úroveň, hrozivé pridajú dve. Niektoré veci môžu spraviť príšeru hodnú o ďalšiu dodatočnú úroveň. Zabitie príšery je jediný spôsob ako sa dostať z úrovne 9 na 10. Ak porazíte príšeru bez toho aby ste ju zabili, nikdy nezískate úroveň. Pomocník v boji spravidla nedostáva po zabití príšery ďalšiu úroveň, samozrejme sú tu výnimky. Napríklad ak elf pomáha v boji a zabijete príšeru, získa úroveň. Ak je príšera hrozivá, a hráč ju zabije za asistencie pomocníka, pomocník získava úroveň, avšak hráč nedostane dve, ale len jednu. V prípade že pomocníkom bol elf, aj tak dostane len jednu úroveň.

Keďže hráči, ktorí sú v boji pomocníkmi, zabíjajú príšery a tým pádom môžu takto získať úroveň 10.

Oblúbená karta Získavanie úrovni môže byť zahraná hocikedy, ale nepridá hráčovi úroveň 10.

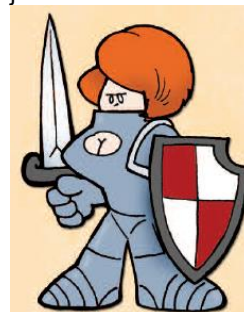
Počas svojho ťahu, môžete použiť 1000 zlata a kúpiť si tak ďalšiu úroveň, nie je ale možné takto získať úroveň 10.

Trieda

Postavy sa môžu stať Bojovníkmi, Čarodejmi, Zlodejmi alebo Kňazmi. Nemôžeš mať hre viac ako jednu triedu. Iba ak by si bol Supermunchkin.

Ak nemáš v hre žiadnu kartu triedy, znamená to, že nemáš žiadnu.

Každá trieda ma iné schopnosti, sú zobrazené na karte. Tieto schopnosti získáš okamžite ako sa karta Triedy dostane do hry. Prichádzaš o ne, ak je karta triedy vyradená. Kartu triedy môžeš kedykoľvek vyradiť, dokonca aj počas boja: „Už viac nechcem byť Čarodejom!“



Strata úrovni

Tvoja úroveň nemôže nikdy klesnúť pod 1.

O úroveň prichádzaš ak to určí pravidlo na miestnosti alebo karte. Najčastejšie strácaš úroveň keď nastane **Zlá vec** (pozri stranu 10) ak ťa porazí príšera.



Rasa

Ak v hre nemáš Rasu, znamená to že si človek. S kartou Rasy, môžeš byť Elf, Trpazlík, Hobit. Normálne nemôžeš mať viac ako jednu rasu. Každá rasa okrem ľudí má nejakú zvláštnu schopnosť. Túto schopnosť získavaš hneď ako je karta rasy vložená do hry a prichádzaš o ňu ihneď po odhodení karty.

Kartu rasy môžeš odhodiť kedykoľvek, dokonca aj počas boja: „Už viac nechcem byť Elfom!“ Môžeš to spraviť aby si napríklad porazil príšeru, ktorá má bonusy proti tvojej rase. Alebo aj keby si si chcel zahrať inú rasu.

Schopnosť odhadzovania kariet

Jedna so schopností každej triedy je nabíjaná odhadzovaním kariet. Môžeš odhodiť akúkoľvek kartu z hry alebo aj zo svojej ruky na nabitie Triednej aktivity. Áno, znamená to že na nabitie Triednej aktivity môžeš použiť dokonca kartu samotnej triedy.

Schopnosť d10

Každá trieda má schopnosť, ktorá vyžaduje hodiť hodnotu úrovne alebo menej na 10-stennej kocke. Ak ste v hode uspeli, znamená to, že schopnosť bola použitá. Očividne, čím máte vyššiu úroveň, máte väčšiu pravdepodobne úroveň, šanca na úspech sa zvyšuje, na úrovni 10 je úspech automatický.

Zdravie

taktiež môže byť nazývané životmi. Každý začína so štyrmi žetónmi zdravia. Červenou stranou hore. Ak ti pridá karta ďalšie zdravie, zober si ďalší extra žetón. Pri strate zdravia sa žetóny neodhadzujú, jednoducho ich otočte čiernou stranou hore. Tento spôsob vždy umožňuje vidieť aktuálne a maximálne životy. Ak budú všetky tvoje žetóny zdravia čierne, si mŕtvi (pozri stranu 8).

Obnova zdravia

V akomkoľvek čase, okrem boja, môžeš znížiť svoju úroveň o jeden bod a takýmto spôsobom obnoviť až tri životy. Toto je zriedka múdre, ibaže by ti išlo o život a nechceš prísť o veci ktoré si nazbieral. Niektoré Miestnosti ale aj karty dokážu obnovovať Zdravie. Otoč žetón z čierneho na červený. Nikdy si nemôžeš obnoviť viac životov ako je tvoje maximum.

Pohyb

Každý začína s tromi značkami pohybu s tvarom otláčkov nôh. Pre ďalšie informácie sa pozri na stranu 6.

Predmety

Predmety, ktoré máš v hre sú buď nosené, poškodené alebo v batohu. Pozri stranu 16.

☞ Predmety ☜

Všetko je to len o koristi. Chceš tie predmety, ver nám v tom. Predmet môže byť vložený do hry (Pozri stranu 5, Manažment Vašich kariet), vymenené s iným hráčom (Výmena obchodov s inými hráčmi, pozri nižšie), použité na podplatenie príšer, alebo predané za zlato a úrovne (pozri stranu 15). Keď už máš predmet v hre, nemôžeš ho len tak odhodiť na kopu, ak ti to niečo špecificky nedovolí, alebo ťa to neprinúti spraviť...ale predmet môžeš zložiť a zem (pozri stranu 7, Zloženie predmetov).

Benefity z predmetov môžeš využívať len ak predmety nesieš alebo máš na sebe oblečené.

Karta predmetu v tvojej ruke sa nepočíta dokiaľ ju nezahráš. Od toho bodu je predmet nesený alebo ho máš na sebe. Jednorazové predmety môžu byť zahrané priamo z ruky do boja alebo ich môžeš dať rovno na stôl (pozri Tvoj opasok, nižšie), aby si ich začal niesť, a dostal si ich tak z ruky (a určite ich chceš dostať z ruky, keďže počet kariet na konci tvojho ťahu je limitovaný na 5. Pozri Charita na strane 7). Ak ti prekliatie alebo Zlá vec a pod. určí, aby si odhodil a zložil (napríklad) svoju obuv, to vždy znamená obuv ktorú máš obutú. Obuv v tvojom **batohu** sa nepočíta. Ak ale máš odhodiť alebo zložiť „nejaký predmet“, môžeš si vybrať jeden zo svojho opasku, (pozri nižšie) alebo batohu ak chceš. Nemôžeš odhodiť alebo zložiť predmet z tvojej ruky.

☞ Zlaté mince ☜

Zlaté mince môžu byť použité, zložené na zem, vymenené a podobne, tak ako aj predmety. Avšak inštrukcia na odhodenie predmetu alebo jeho zloženie na zem znamená, že sa musíš zbaviť predmetu, nie zlatých mincí. Zlata môžeš niesť koľko chceš, bez akýchkoľvek postihov.

Obmedzenia predmetov

Existujú viaceré limity ako použiť predmety. Každý Munchkin má normálne 3 miesta na predmety (pozri nižšie), dve ruky opasok a batoh.

Niektoré predmety majú obmedzenia týkajúce sa určitej rasy, triedy, pohlavia. Napríklad **Cheese Greater of Peace** môže byť použitý len kňazom. Niektoré „podvodnícke“ karty ti umožnia ignorovať tieto obmedzenia. Ak zahráš takúto „podvodnícku“ kartu na predmet, ignoruješ všetky jej obmedzenia a získaš maximálnu výhodu, ktorú poskytuje predmet. Ak stratíš takýto predmet, „podvodnícka“ karta odchádza s ním.

Miesta na predmety (Slots for Items)

Máš jednu hlavu na pokrývku hlavy, jedno tele na pancier a pár nôh na obuv. Toto sú tvoje tri miesta na predmety.

Oblečené veci

Všetky predmety, ktoré máš v týchto troch miestach máš oblečené, máš ich na sebe. Na žiadnej karte predmetu nenájdeš kľúčové slovo Oblečené „**Worn**“. Ale keď toto nájdeš na karte miestnosti alebo iná karta referuje o Oblečených „**Worn**“ predmetoch, znamená to vždy pokrývku hlavy, pancier alebo obuv...ale aj všetky tvoje ligotavé vecičky a oblečenie.

Ligotavé vecičky a Oblečenie

Predmety s kľúčovým slovom Ligotavé alebo Oblečenie sú taktiež oblečené (na sebe), ale tieto nepoužívajú žiadne miesto. Ligotavé vecička, oblečenie nie je limitované, môžeš ich mať na sebe koľko chceš.

Ruky

Každý Munchkin začína s dvoma rukami. Zbrane a ostatné veci (zbrane sú ale najzábavnejšie) potrebujú na používanie ruky. Skontroluj každý predmet, či potrebuje na použitie ruky.

Opasok

Ak nejaký predmet nie je oblečený a nepotrebuje ruky, tento predmet je zavesený na tvoj opasok. Typické „opaskové“ predmety sú jednorazové, zvitky, lektvary. Na svojom opasku ich môžeš mať koľko chceš.

Tvoj batoh

Ak pozbieraš predmety, ktoré nemôžeš práve použiť, ale si ich chceš nechať (napríklad na výmenu za úrovne). Tieto sú v tvojom batohu. Do tvojho batohu sa mestia iba dva predmety. Všetky nad limit musíš dať preč (Pozri nižšie Obchodovanie s inými hráčmi) alebo ich zložíš na zem (Pozri stranu 7, Zloženie predmetu). Predmety v batohu si poznačíš tak, že kartu predmetu pootočíš bokom. Zbalené predmety v batohu nedávajú žiadne bonusy ani schopnosti (ak máš napríklad helmu v batohu a na hlave, tá v batohu ti nijako nepomôže). Z batohu si nemôžeš veci vyberať počas boja ani počas úteku. Ak máš napríklad v batohu čižmy, ktoré by ti pomohli pri úteku, smola! Mal si si ich vybrať pred tým než začneš bojovať.

Schopnosti predmetov

Rôzne predmety ti môžu garantovať schopnosti navyše, ako napríklad **Lietanie** alebo **Ochrana pred plameňmi**. Špecifické pravidlá odkazujú na tieto schopnosti. Nemôžeš vypnúť schopnosť predmetu, ak máš napríklad predmet čo ti dáva lietanie, zraníš sa ak vstúpiš do miestnosti **Fan Club**. Väčšina predmetov dáva schopnosti, ktoré ti pomáhajú.

Veľké predmety

Niektoré predmety sú nadrozmerne (ak karta predmetu nepovie Veľké, jedná sa o predmety malé). Nesenie Veľkých predmetov znižuje body pohybu. Môžeš niesť jeden predmet bez postihu. **Každý ďalší predmet ktorý máš okrem prvého, znižuje body pohybu o jedna.**

Obchodovanie predmetov s inými hráčmi

Môžeš dať alebo vymeniť predmet, ktorý nesieš, máš na sebe oblečený alebo v batohu, hráčom ktorý sa nachádzajú v miestnosti s tebou alebo v príľahlej miestnosti, ale len pokiaľ nie si v boji. Jednoducho im daj danú kartu. Ak chceš dať kartu niekomu, kto je ďalej, musíš ju zložiť na zem, a dúfať že sa ten správny hráč k nej dostane ako prvý. Ak predmet dáš preč, okamžite stratíš benefity z predmetu a bude ich mať ten, kto daný predmet získa. Predmety, ktoré dáš hráčovi, zostávajú v hre, nemôže si ich zobrať do ruky. Predmety môžeš dať hráčom aby si ich podplatil – Dám ti **Ohnivý pancier** v ďalšom kole, ak nepomôžeš Bobovi bojovať s drakom!

Zodvihnutie predmetu

Ak si v miestnosti s predmetmi na zemi (pozri stranu 7), môžeš použiť jeden bod pohybu aby si zodvihol ktorýkoľvek z nich. Aj keď prehľadávaš miestnosť,

ktorá obsahuje predmety na zemi, s výsledkom hodu na prehľadávanie, automaticky získavaš akákoľvek predmet, ak ho teda chceš. Výnimkou je len keď objavíš príšeru, vtedy nezískaš predmety kým príšeru neporazíš v boji a nezískaš aj



jej poklady. Ak ťa niečo prinúti zložiť predmet na zem, aby si ho zodvihol, musíš použiť bod pohybu. Niektoré karty ti nedovolia zdvihnúť zložené predmety do konca tvojho kola.

Vrhacie predmety

Niektoré predmety majú označenie Vrhacie. Ak vrhací predmet má vplyv na boj, môžeš ho hodiť počas boja iného hráča, aby si pomohol jemu alebo príšere (Pozri NE-pomocníci na strane 10). Náhodou zasiahneš iného hráča lektvarom, ktorý mu pohorší. Vrhací predmet môžeš použiť vo svojej miestnosti alebo v príľahlej (ak sú medzi nimi dvere, predpokladáme že najskôr tie dvere otvoríš. Jednorazové vrhacie predmety, sú vyradené (discarded), ak teda daná karta neurčuje inak.

☞ Získavanie a používanie kariet ☜

Získavanie kariet

Karty ti umožňujú ohýbať a niekedy aj porušiť pravidlá. Určite chceš mať toľko kariet koľko je len možné.

Deus ex Munchkin

Začínaš s tromi DxM kartami. Získavaš dve ďalšie keď sa vrátiš z mŕtvych (Pozri stranu 8, Návrat k životu). Niektoré miestnosti ti ponúknu Obchod (Pozri stranu 7), možnosť získať DxM kartu. Väčšina Karty pokladov sú predmety.

Ťaháš si DxM kartu keď:

- Začína tvoj ťah (Pozri stranu 6)
- Preskúmaš miestnosť (Pozri stranu 6)
- Premôžeš alebo pomôžeš poraziť jednu z „tvojich“ príšer (Pozri stranu 9)
- Padne tvoja farma keď sa hodí kockou Príšery (Pozri Kocky na strane 4)

Príšery

Tieto karty nemôžeš mať v ruke. Nikdy. Bodka.

Poklady

Začínaš s tromi pokladmi. Získavaš dva keď sa vrátiš zo smrti (Pozri stranu 8, Návrat k životu). Keď ti niektorá z miestnosti ponúkne obchod (Pozri stranu 7), možnosť nákupu alebo výmeny pokladov.

Spravidla získavaš Poklady keď:

- Zabíjaš príšery (Pozri Ak vyhráš na strane 8)
- Prehľadávaš miestnosti (Strana 7)
- Obchoduješ s ostatnými hráčmi. Vydieranie sa považuje za obchod a je veľmi odporúčané (Pozri stranu 16).

Používanie kariet

Mal by si to robiť. A často.

Predmety – Zahranie predmetu

Akákoľvek karta Predmetu môže byť zahraná na stôl, tak skoro ako ju získaš alebo v ktoromkoľvek čase v tvojom ťahu, okrem boja.

Predmety – Požívanie

Akákoľvek jednorazová karta môže byť použitá počas hociktorého boja, je jedno či ju máš v hre alebo na ruke. Iné predmety nemôžu byť použité, iba ak už sú v hre. Počas tvojho ťahu, ak práve nie si v boji, môžeš ich zahrať a okamžite použiť. Ak niekomu pomáhaš, alebo bojuješ z nejakej príčiny mimo svojho ťahu, nemôžeš vložiť do hry nový predmet.

Karty Deus ex Munchkin

Kartu DxM môžeš zahrať hocikedy, ak teda karta neuvádza niečo iné. Väčšina DxM kariet je použitá len raz a potom sa vyraduje.

Niektoré výnimky:

Triedy a rasy

Tieto karty môžu byť zahrané a položené na stôl hneď ako sú získané, alebo hocikedy potom. Z týchto kariet môžeš použiť len jednu Triedu alebo jednu Rasu, ak teda nie si **SuperMunchkin** alebo **Miešanec** (Pozri nižšie). Kartú triedy alebo Rasy môžeš vyradiť kedykoľvek.

Miešanci a SuperMunchkini

Tieto karty ti umožnia mať, resp. používať dve Rasy alebo dve triedy.

Môžeš zahrať Miešanca (Half-breed) kedykoľvek máš jednu Rasu v hre. Stávaš sa Polo-človekom a Polo-nejakou rasou, čo máš v hre. Ponechávaš si výhody plynúce z neľudskej rasy ale bez nevýhod s danou rasou spojenými. Napríklad polo-Elf má benefit zo zelenej Elfej ikony, ale ignoruje červenú!

Druhú rasu môžeš pridať naraz s prvou alebo neskôr, dôležité je, že musíš mať stále v kre kartu Miešanca (Half-Breed). Ak máš v hre dve rôzne karty rasy, si napríklad polo-Elfom a polo-Trpazlíkom. Získavaš výhody plynúce z oboch Rás, ale zároveň aj všetky nevýhody viažuce sa k týmto rasám.

Kartu Miešanca (Half-Breed) strácaš ihneď ak nemáš v hre kartu Rasy. Úmyselne môžeš vyradiť jednu kartu rasy a ihneď ju nahradiť inou zo svojej ruky, aby si sa stal napríklad polo-Elfom namiesto pôvodného polo-Trpazlíka.

SuperMunchkin pracuje na rovnakom princípe ale s Triedami. Môžeš byť napríklad Super-Bojovník, so všetkými výhodami Bojovníka, ale bez jeho nevýhod. Alebo môžeš byť oboje napríklad Bojovník-Čarodejník, s výhodami aj nevýhodami oboch tried.

Vylepšovač príšer a Extra príšery

Karty, ktoré pridávajú výhody príšerám sú Vylepšovače príšer. Tieto môžu byť zahrané kedykoľvek. Väčšina Vylepšovač príšer zvyšuje ich úroveň, ale iné (napríklad Baby) úroveň naopak znižujú. Wandering monster (Putujúca príšera) and Mate (Kamoš) pridávajú do boja ďalšiu príšeru. Všetky Posilňovače zrátajte dokopy. Ak je v hre viac príšer, hráč ktorý zahrá Posilňovač si vyberá príšeru, na ktorú bude použitý.

Ak príšera prežije boj, ponechaj kartu Vylepšovača na nej. Obrovská huba napríklad zostáva Obrovskou, dokiaľ nie je zabitá alebo odstránená z hry.

Časovanie

Karty vždy pôsobia v poradí v akom boli zahraté.

Hocikedy

Ak môže byť karta použitá hocikedy počas tvojho ťahu.

Ak máš napríklad **Blink potion**, môžeš ju použiť pred hodom kockami v boji a utiecť ešte predtým než je jasné, že ťa príšera porazila.

Počas ťahu ostatných hráčov môžeš kedykoľvek povedať **STOP!**, a použiť kartu, avšak nemôžeš povedať: „Predtým než spravíš tamto, používam túto kartu!“ Jedine, že by pravidlo na karte umožnilo zvrátiť určitú akciu.

Ak napríklad hráč zoberie svojho Munchkina a chce ho premiestniť do inej miestnosti, nemôžeš povedať, že používaš kartu **Summon Wall** aby si ho zastavil. Musíš povedať „**STOP!**“ ešte predtým než sa začne hýbať.

Preklatia

Toto sú obľúbené karty, ktoré môžu byť zahraté hocikedy. Preklatie môže byť zahraté na hociktorého hráča hocikedy, ak teda karta nehovorí inak. Zníženie schopností nejakého hráča je veľmi zábavné, hlavne keď je to počas boja. Preklatie ovplyvní hráča okamžite a potom je hneď vyradené.

Výnimky:

Vyradením (discard) Prsteňa želaní, môžeš zrušiť akékoľvek preklatie predtým než začne pôsobiť.

Kňazova d10 schopnosť dokáže odvrátiť preklatie.

Ak Preklatie dáva postih „Počas tvojho ďalšieho boja“ a práve bojuješ, Preklatie začíne účinkovať ihneď. Inak si kartu ponechajte ako pripomienku, že má začať platiť pri najbližšom boji.

Ak Preklatie mení vlastnosť ako je napríklad Pohyb, ponechajte si kartu dokiaľ nebude Kľatba zrušená.

Ak môže byť preklatie aplikované na viaceré predmety, oboje sa rozhodne, ktorý predmet je postihnutý (ak karta neuvádza inak).

Ak Preklatie smeruje na predmet, ktorý ale nemáš, ignoruj ho. Napríklad si bol preklatý kľatbou **Armor Turns to Pudding** a nemáš na seba žiadny pancier, Kartu preklatia vyradte z hry bez efektu.

☞ Slovníček ☞

Slová vyznačené hrubým písmom sú Kľúčové slová

Adjacent – Príľahlý – ak sú dve miestnosti spojené prechodom, nie stenou, jedná sa o príľahlé miestnosti.

Armor – Pancier – Normálne môžeš používať len jeden pancier, pancier máš vždy na sebe (Pozri stranu 16).

Axe – Sekera - Typ zbrane

Bad Stuff – Zlá vec – ak si neuspel v hode na útek, príšera ťa dotlačie počas toho ako utekáš (Strana 10).

Base – Základňa – farebný stojanček.

Beast – Beštia – Relatívne normálny druh príšery.

Väčšinou.

Belt – Opasok – Nie je to vlastný predmet ale miesto, kam máš pripevnené herné predmety, ktoré máš na sebe ale nepotrebuješ byť držané v ruke. Na opasku môžeš mať pripevnených koľko len chceš (Strana 16).

Big – Veľký – predmety sú malé, pokiaľ na nich nie je uvedené Veľký. Ak nesieš viac Veľkých vecí ako jednu, spomalí ťa to (Pozri stranu 16).

Boss Monster – Príšera Boss – Ak Munchkin s úrovňou 10 vstúpi do Miestnosti s východom, Objaví sa Boss. Zabi ho a vyhraj hru (Strana 11).

Bow – Luk - palica so špagátom, typ zbrane.

Bug – Chrobák – Ležúca príšera: hmyz, pavúk, kôrovec....

Charity – Charita – fáza hry, kde odovzdávaš svoje nadbytočné karty hráčovi s najnižšou úrovňou (Strana 7)

Cheat – Podvod – tak dôležitý koncept, že preň existuje karta (Strana 16). Podvod bez karty je medzi tebou a tvojim svedomím. HA, nemôžem uveriť že sme povedali svedomie v hre s Munchkinmi

Class – Trieda – Kolekcie špeciálnych schopností reprezentujúca kartou Triedy. Triedy v tomto sete sú Čarodej, Bojovník, Kňaz, Zlodej (Strana 15)

Clothing – Oblečenie – Tieto predmety sú oblečené ale nezaberajú miesto, takže ich môžeš mať koľko chceš (Strana 16)

Club – Kyjak – typ zbrane

Combat – Boj – boj začína ihneď ako sa objaví príšera počas tvojho ťahu. Ak nie si na ťahu, ale príšera je v rovnakej miestnosti, boj začne hneď ako sa dostaneš na ťah. Viaceré akcie nie sú možné zahraté počas boja. Pretože ako iste vieš, si zanepřezdenný bojom. Daj si pozor, všetky odkazy na boj, bitku, alebo výmenu úderov, znamenajú Boj. Nám sa iba nechcelo stále dokola písať Boj, Boj, Boj. (Pozri stranu 8).

Combat Bonus – Bonus na boj, číslo, ktoré sa prirátava k tvojim úrovňam. Opakom toho sú postihy.

Construct – Konštrukt – Príšera postavená šialeným vedcom alebo silným kúzlom, alebo použitím oboch vecí naraz.

Contrary – Spiatočník príšera, ktorá si chodí svojou cestou. Ak má miestnosť farebnú šípku ktorou má príšera ísť, Spiatočnícka príšera urobí pohyb presne na opačnú stranu ako ukazuje šípka. Ostatné pohyby už vykonáva v smere farebnej šípky vo farbe danej príšery.

Curse – Preklatie – zlá, zlá karta (Strana 18).

d10 – 10-stenná kocka, pozri stranu 4.

d10 power – d10 Schopnosť – Schopnosť, ktorú má každá trieda. Pozri stranu 15.

Dagger – Dýka - typ zbrane.

Darkness – Temnota – Všetko mimo preskúmaného podzemia je Temnota. Miestnosti, ktoré neboli zatiaľ pridané k podzemiú sú Temnota, Pozri nepreskúmané miestnosti na strane 19.

Deal – Obchodovanie – Výmena, ktorú ti umožňujú niektoré miestnosti. Ak je obchod možný, detaily sú na karte miestnosti (Strana 7).

Death – Smrť – Malá nepríjemnosť (Strana 8).

Demon – Démon – Príšera z pekla. Zlá, mrchavá. Škaredá.

Die – Kocka – Nezabudni, že ak pravidlá hovoria hod' kockou, myslia 6-stennú kocku, ak teda nie je uvedené, že ide o hod akoukoľvek kockou. Niekedy sa to stáva napríklad pri príšerách.

Discard – Vyradenie karty – Ak vyraduješ kartu, môže to byť akákoľvek karta zo svojej ruky alebo z hry, okrem prípadov kedy platí niečo iné. Pozri stranu 5.

Dragon – Drak – ušľachtilá nebezpečná príšera, s kopou vecí, ktoré jej môžeš ukoristiť. V tomto hernom sete sa nachádza iba jeden.

DxM – Deus ex Munchkin. Balíček kariet reprezentujúci náhodný osud a/alebo Game Mastera. Pozri stranu 17.

Empty Room – Prázdna miestnosť – Miestnosť, kde sa nenachádza ani Munchkin ani žiadna príšera. Ak nejaká karta adresuje prázdnu miestnosť, a momentálne žiadna taká v podzemí nie je, pridajte takúto miestnosť k podzemiú. Hráč, ktorý si vytiahol kartu odkazujúcu na prázdnu miestnosť, určí ako sa táto potom napojí na existujúce podzemie.

Exit – Východ – všetky priechody medzi miestnosťami okrem stien.

Explored Room – Preskúmaná miestnosť – Ktorákoľvek miestnosť v hre.

Fast – Rýchly – ak je v hre rýchla príšera a pohybuje sa, použije svoj bežný pohyb, a potom ak je to možné, urobí ešte jeden pohyb do ďalšej miestnosti v rovnakom smere. Potom zastane, je jedno akým smerom v danej miestnosti ukazujú šípky pohybu.

Fearsome – Strašlivý – ak sám zabiješ strašlivú príšeru, získavaš dve úrovne. Ak máš pomocníka, získava jednu z týchto úrovní, je pritom jedno či je Elf alebo nie.

Feet – Stopa – znázorňuje žetón pohybu (Strana 6).

Fiery – Ohnivý – Ohnivá príšera.

Flame – Plameň – munchkiňácka schopnosť páliť veci.

Flaming – Plamenný – Plamenný, predmet, umožňuje použiť schopnosť Plameň.

Flight – Let – schopnosť lietať.

Flying – Lietajúci – Príšera, ktorá má krídla alebo lieta vzduchom nejakým iným spôsobom.

Footgear – Obuv – Normálne môžeš používať iba jednu obuv. Obuv máš vždy oblečená na sebe. Pozri stranu 16.

Giant – Obor – Ako človek, ale väčší, teda teoreticky.

Gold – Zlato – Peniaze. Väčšina vecí má určitú hodnotu v peniazoch. Peniaze sa takisto nachádzajú porozhadzované v podzemí volajúci pritom: „Zodvihni ma!“ Jednoducho ich počúvniť.

Goo – Lepkavý – Lepkavá príšera. Fúj.

Headgear – Pokrývka hlavy – Normálne môžeš používať iba jednu pokrývku hlavy. Pokrývku hlavy máš vždy oblečenú na sebe. Pozri stranu 16.

Health – Zdravie – Začínaš hru so č žetónmi zdravia. Ak ťa zrania, otoč žetón na čiernu stranu. Ak sú všetky tvoje srdcia čierne, je po tebe (Strana 15).

Helper – Pomocník – hrдина si počas svojho boja môže zvoliť jedného pomocníka. Pomocník automaticky nedostane úroveň, jedine že by porazili Strašlivú príšeru alebo by bol Elfom. Aby ti niekto pomohol, môžeš mu ponúknuť peniaze alebo poklady (Pozri strana 10).

Hit or Hit Point – Bod Zdravia, života – iný názov predstavujúci srdce zdravia. Ak si prišiel o bod zdravia resp. o jeden život, strácaš jedno srdce.

Holy – Svätý – Predmet nabitý dobrom.

Horror – Horor – Strašidelná príšera. Bububu.

Huge – Obrovský – Najväčšia veľkosť príšer. Pozri stranu 14.

Human – Človek – typ „príšery“. Pozri sa do zrkadla. Pre istotu, nevieme čo si vlastne zač.

Icon – Ikona – symbol objavujúci sa na kartách alebo miestnostiach. Pozri stranu 20. Je tam kopa ikon.

Ignore – Ignorovať – Ak ťa príšera ignoruje, nemusíš s ňou bojovať. Ak máš ešte voľný pohyb, môžeš opustiť miestnosť, alebo na ňu môžeš zaútočiť. Nemôžeš ale prehladávať miestnosť alebo uzatvárať obchody ak tam príšera je. Pozri stranu 5.

Item – Predmet – Vecička, ktorú môžeš nájsť v podzemí. Poklad. (Stana 16).

Item Enhancer – Vylepšovateľ predmetov – Karta ktorá pride v ďalších doplnkoch hry a zlepši vlastnosti predmetov. Môžeš si ju začať želať už teraz.

Keyword – Kľúčové slovo – Slovo na karte príšery alebo predmetu, ktoré ju popisuje. Viaceré karty alebo miestnosti majú špeciálne efekty, spojené s kľúčovými slovami. Kľúčové slová sú v slovníku vyznačené hrubým písmom.

Keyword Line – Zoznam kľúčových slov – Opisný zoznam kľúčových slov na spodnej strane karty Príšery alebo Pokladu.

Level – Úroveň – Meradlo ako mocný si, Začínaš na úrovni 1 a končíš na úrovni 10. Väčšia úroveň Munchkinov nie je. Príšery majú úroveň až do 20.

Link – Priechod – Kartónové spoje, ktoré slúžia na prepojenie miestností. Všetky Priechody sú obojstranné, s chodbou na jednej strane a dverami alebo stenou na druhej. Pozri stranu 6.

Looted Out – Vyrabovaná – Miestnosť s vyrabovanými pokladmi (Strana 7).

Lurking – Číhajúca – Príšera, ktorá zostáva na mieste, nehýbe sa počas fázy pohybu príšer. Avšak karty, ktoré pohybujú príšery na ňu platia normálne.

Mace – Palcát – Ako kyjak, ale s hrotmi. Typ zbrane.

Main Player – Hlavný hráč – Hráč, ktorý je na ťahu keď začne boj. Hlavný hráč získa aspoň jednu úroveň ak vyhrá v boji a zabije príšeru.

Magic – Magické – Kúzelné, očarované alebo inak mystické predmety. Čarodeji ich majú veľmi radi.

Mapmaker – Mapovač – Hráč zodpovedný za potiahnutie a umiestnenie Miestností a priechodov počas hry. Pozri stranu 4.

Mob – Húf – kopa príšer v jednej miestnosti. Pozri stranu 14.

Monster – Príšera – Príšera čo sa stará o svoj biznis v podzemí, ktoré nazýva domov. Zabiješ ju a zoberieš jej veci.

Monster Color – Farba Príšery – Farba základne príšery. Hádžeš za príšery, ktoré majú tvoju farbu. Ak takú zabiješ, získaš o jednu Dxm kartu navyše (Strana 6).

Monster Movement Color – Farba Pohybu príšery – Farba hodená na kocke príšer počas fázy Pohybu príšer udáva smer akým sa príšera vydala. Pozri stranu 13.

Monster Die – Kocka Príšery – 6-stenná kocka s farbami (Strana 4).

Monster Enhancer – Vylepšovateľ príšer – Je to karta, ktorá sa zahrá na príšeru, upraví jej úroveň alebo inak zmení jej silu. Pozri stranu 17.

Monster Movement Arrows – Šípka pohybu príšery – Farebný trojuholník ukazujúci von z jednotlivých miestností. Určujú pohyby príšer (Strana 13).

Monstrous – Monštrózný – Predmet posadnutý zlovestným životom.

Move – Pohyb – pohyb sa používa na preskúmavanie podzemia. Začínaš s tromi bodmi pohybu za kolo (Strana 15).

Munchkin – Munchkin – tento termín spravidla označuje tvoju postavu, ale aj toho malého plastového chlapíka, ktorým pohybuješ po podzemí. Ale aj ty si Munchkin, tak to neskrývaj.

Pack – Batoh – Nie je to predmet ako taký, ale miesto kam si odkladáš ostatné predmety, tie v batohu nemôžeš použiť. V batohu odnesieš dva predmety.

Penalty – Postih – Číslo ktoré odrátaš od svojej úrovne počas boja. Je to opak bonusu.

Plant – Rastlina – Áno, aj rastliny sú príšery. Pozor za tebou, je to... rastlina!

Player – Hráč – Toto označuje teba, nie tvoju hernú postavu.

Potion – Lektvar – Fľašovaná úžasnosť. Väčšina lektvarov je jednorazový predmet. Viaceré sú vrhacie.

Power – Schopnosť – Špeciálna vlastnosť Munchkinov, väčšinou garantované predmetom, väčšinou magickým a väčšinou je pre teba výhodná. Väčšinou.

Protection from Flame – Ochrana pred plameňmi – Munchkiňácka schopnosť, ktorá pomáha proti Ohnivým príšeram alebo niekedy aj iným veciam.

Race – Rasa – Všetci Munchkinovia začínajú ako ľudia, ale môžu sa stať členmi iných rás alebo potom naspäť ľuďmi. Aktuálne rasy sú Trpaslík, Elf, Hobit a Človek (Pozri stranu 15).

Ransacked – Vyplienená – Niekoľko už našiel všetky zrejme poklady (Strana 7).

Roleplaying – Hranie na hrdinov – Nemáme šajnu o čo ide. Vlastne mi iba radi zabijame príšery a berieme ich veci.

Room – Miestnosť – Podzemie je tvorené miestnosťami, Každá predstavuje jedna dlaždica (Strana 3).

Run Away – Útek – toto musíš spraviť ak prehráš boj s príšerou. Ak si uspel v hode, uhol si sa útoku príšery a vyhol si sa aj Zlej Veci. Pozri stranu 10.

Scroll – Zvitok – Druh predmetu. Kus papiera alebo niečo ako papiera, ktorý má určitú hodnotu. Narozdiel od formulár na úradoch.

Search – Hľadať – Skontrolovať miestnosť v ktorej sa nachádzate, či tam nie je skrytá korisť. Robí sa to ako v každom reálnom dobrodružstve, hodením kocky. Pozri stranu 7.

Shiny – Ligtavý – Ligoce sa to a to predsa chceš. Ligtavé vecičky sa nosia na sebe, ale nezaberajú miesto, takže ich môžeš mať koľko chceš (Strana 16).

Size – Veľkosť – Príšery sú drobné, malé, vo veľkosti človeka, Obrovské. Niektoré karty a miestnosti majú efekty, ktoré závisia na veľkosti príšery. Ako Kľúčové slovo nepoužívame označenie vo veľkosti človeka, pretože to znie hlúpo. Preto každá príšera, ktorá nemá uvedenú veľkosť je vo veľkosti človeka.

Slimy – Slizový – Typ slizom pokrytej príšery, ktorá je porytá slizom.

Slot – Miesto – Kľúčové slovo, ktoré označuje predmet, ktorý postava môže nosiť na sebe oblečené, ale len jeden z daného druhu. Každá postava má tri takéto miesta (Sloty) Pokrývku hlavy, miesto na pancier a Obuv. Takéto predmety sa považujú za oblečené na sebe.

Slow – Pomalý – Pomalá príšera sa pohne počas fázy Pohybu príšer iba o jednu miestnosť, je jedno aké šípky sa nachádzajú v druhej miestnosti.

Small – Malý – Veľkosť príšery (Strana 14).

Spear – Kopija – Typ zbrane.

Standie – Postavička – Kartónová postavička, ktorá predstavuje príšeru v hre. Pozri stranu 3. Postavičky sú živé a potichu šepocú v krabici počas noci ak dosť často nehrávaš Munchkin quest.

Stuff – Vecičky – Predmety! Zlato! Veci, ktoré nájdješ v podzemí, za práve zosnulou príšerou.

Sword – Meč – Typ zbrane.

Tentacled – Chápadlovitá – Príšera, ktorá má dlhé a divne vyzerajúce ruky. Alebo nohy. Ako keby sme to vedeli rozoznať.

Thingie – Vecička – Predmet, ktorý sa nedá zaradiť do žiadnej kategórie.

Throwable – Vrhacie – Predmety, väčšinou jednorazové, ktoré môžu byť použité v miestnosti alebo v miestnosti priľahlej, Pozri stranu 17.

Tiny – Drobný – Najmenšia veľkosť príšery. Pozri stranu 14.

Trollkin – Trolovitý – Príšera nejako spriaznená s Trolmi, radšej sme sa jej ale nepýtali.

Undead – Nemŕtvy – Príšera ktorá nevie, kedy má padnúť k zemi. Ak ich porazíš, ľahnú na zem a budú hrať mŕtveho. A vtedy môžeš pobrať ich veci.

Unexplored Room – Nepreskúmaná miestnosť – To do čoho vstúpiš keď vojdeš do Temnoty (Pozri stranu 6).

Vermin – Háved' – Obzvlášť hnusná a špinavá potvora.

Weapon – Zbraň – Je ich veľa druhov, meče, kopije, sekery, palcáty, kyjaky, luky, dýky. Všetko z toho sa ráta ako zbraň.

Worn – Oblečený/na sebe – Všetky predmety, ktoré si oblekaš a zaberajú miesto (Slot), pokrývka hlavy, pancier a obuv sú oblečené, máš ich na sebe. Šaty a ligtavé vecičky máš tiež na sebe, tieto ale miesto nezaberú.

Munchkin Quest is a production of Steve Jackson Games. Rolling the credits ...

Game Design: Steve Jackson • Illustration: John Kovalic

Game Development: Philip Reed and Will Schoonover

Chief Operating Officer: Philip Reed	<i>Munchkin</i> Czar: Andrew Hackard	<i>Munchkin</i> Sculpting: Richard Kerr
Art Director: Will Schoonover	<i>Munchkin</i> Hireling: Angie Kreuser	Prototyping: Gray Cat Studios
Photography: Fox Barrett	Production Manager: Samuel Mitschke	Marketing Director: Monica Valentini
Proofreader: Monica Stephens	Production Artist: Alex Fernandez	Director of Sales: Ross Jepson



Playtest Coordinators: Michaela Barrett and Randy Scheunemann. *Playtesters:* Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Jason Cates, Paul Chapman, Matt Deegler, Richard Dodson, Ross Drews, Carissa Gragg, Andrew Hackard, Jeff Johamigman, Eric Jordan, Jonathan Leistikko, Kurt Korfmacher, Fade Manley, Burk McRae, Don Mohr, Kaitlyn O'Keefe, Katrina O'Keefe, Michael O'Keefe, Richard Kerr, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, and Duncan Wright.

Special thanks to OrcCon and Great Hall Games for hosting blindtest sessions.

This dungeon is dedicated to E. Gary Gygax, Dave Arneson, and Don Kaye.

Munchkin, Munchkin Quest, the all-seeing pyramid, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. Dork Tower characters are copyright © John Kovalic.

Munchkin Quest is copyright © 2008, 2011, 2012 by Steve Jackson Games. Rules version 1.2 (September 2012).





🌀 Otázniky? 🌀

Tam kde uvidíš otáznik spolu s ikonou na karte alebo miestnosti, tam platí špeciálne pravidlo. Prečítaj si text na karte alebo miestnosti.

Táto príručka popisuje všeobecné pravidlá. Karty a miestnosti pridávajú špeciálne pravidlá, ak je pravidlo v príručke v rozpore s kartou alebo miestnosťou, vždy sa riadte pravidlom karty alebo miestnosti. Pozor, niektoré pravidlá sú vždy platné! **Pozri stranu 1.**

🌀 Fázy tvojho ťahu 🌀

1. **Potiahnutie karty DxM** (Strana 6).
2. **Pohyb** (pozri stranu 6).
 - prieskum (strana 6).
 - boj (strana 6)
 - obchodovanie (strana 7)
 - prehľadávanie (strana 7)
3. **Charita** (pozri stranu 7)

Po každom ťahu hráča nasleduje **Ťah príšer** (pozri stranu 13).

Potom nasleduje ťah ďalšieho hráča. Ak nedáva pozor, drgnite ho.

🌀 Tabuľka prehľadávania 🌀

Hod jednu 6-stennú kocku. Pozri prehľadávanie na strane 7. Hneď ako si porazil príšeru, karty Pokladov sú potiahnuté tvárou dolu, iba ak by bol prítomný iný Munchkin v rovnakej miestnosti. V tom prípade sú otočené tvárou hore.



- 1 alebo menej – Potiahni kartu Príšery a začni boj (Strana 8)
- 2 - 300 zlatých mincí
- 3 - 400 zlatých mincí
- 4 - 500 zlatých mincí
- 5 - 100 zlatých mincí a karta Pokladu. Miestnosť je Vyplienená!
- 6 – 300 zlatých mincí a karta Pokladu. Miestnosť je Vyplienená!
- 7 – Potiahni si kartu Príšery a začni boj (Strana 8)
- 8 – 500 zlatých mincí a karta Pokladu. Miestnosť je Vyplienená!
- 9 – Dve karty Pokladu. Miestnosť je Vyrabovaná!
- 10 – 500 zlatých mincí a Dve karty Pokladu. Miestnosť je Vyrabovaná!
- 11 a viac – Tri karty Pokladu. Miestnosť je Vyrabovaná!

Zapamätaj si, ak hodíš 0 alebo negatívnu hodnotu, vždy sa to ráta ako 0. K tomu si ale môžeš prirátat bonus ak je pre teba dostupný.

🌀 Ikony prehľadávania 🌀

Nemôžeš
Prehľadávať



Modifikátor k hodu
na prehľadávanie
(Pozri na stranu 7)



🌀 Priechody 🌀



🌀 Byť Munchkinom 🌀

Zapamätaj si! Toto je hra o zabíjaní príšer a rabovaní ich vecí. Najlepšia hra na hrdinov v hre **Munchkin Quest** je **Zlá** hra na hrdinov. Všetky pravidlá si musíš vysvetľovať v tomto duchu. Duchom Munchkinskej hry je ignorovať ducha pravidiel keď máš z toho benefity, ale aj sa držať pravidiel do posledného písmena, tam kde to je pre teba výhodné.

Nastanú časy, keď ti pomôže zahrať „Zlú“ kartu na seba, alebo pomôcť inému hráčovi tak, aby prišiel o poklad. Toto je veľmi Munchkinské. Preto tak hraj.

Na začiatku hry, pokiaľ máš nízku úroveň, výhodné bude pomáhať si navzájom. Preto budeš chcieť držať sa čo najbližšie k spoluhráčom, aby ste si mohli prísť na pomoc. Zomieranie v prvých kolách hry nie je vôbec bolestivé, pretože sa vrátiš rýchlo naspäť... vlastne to môže byť dobrý spôsob ako sa rýchlo dostať k viacerým kartám pokladov ak ti nevyhovujú tie čo si ťahal na začiatku. Neskoršej hre sa pravdepodobne rozdelíte... a ako získaš vyššie úrovne, budeš menej rozhodnutý pomáhať ostatným. Eventuálne začneš bodat ostatných do chrbta. Možno doslova.