

# MUNCHKIN® 5: VADÍTÓ VADIRTO™

Ebben a kiegészítőben kétféle új lap típus található. Ha megvan a *Munchkin 4.: Dobj egy hátast!* kiegészítő, akkor már tudod, hogyan kell kezelni őket. Ha nem, akkor sürgősen be kellene szerezned, máskülönben elvisznek az élőholt bohócok! De mivel mi szeretünk és pénzt kaptunk tőled, azért leírjuk itt is a szabályokat:

- fegyverhordozók (már láthatóan belőlük párat, de ebben sok van),
- hátasok és hátastápok,
- tárgyátolás.

Ez a kiegészítő az eredeti **Munchkin**nal és – feltehetően – néhány másik korábbi kiegészítőjével együtt használható.

## FEGYVERHORDOZÓK

A fegyverhordozók, a segítők (*sidekick*) (a *Star Munchkin*ből és a *Super Munchkin*-ből), a tanoncok (*moók*) (a *Munchkin Fuból*) és a tányérnyalók (*minion*) (a *Munchkin bites!*-ből) mind ugyanolyannak számítanak az itt ismertetett szabályok szempontjából.

A fegyverhordozók egyes kiegészítőekben a kazamatapakliban, máshol a kincspakliban található. (Ebben a játékban kettő van belőlük, mindkettő a kazamatapakliban.) Fegyverhordozót bármikor kijátszhattok, még harc közben is, amennyiben egy játékosnak egyszerre csak egy fegyverhordozója van játékban. Ha felfelé fordított lapként fegyverhordozót húzol és nem tudod (vagy nem akarsz) betenni a játékban lévő lapok közé, felveheted a kezedbe. A fegyverhordozót bármikor az eldobott lapok közé teheted.

A fegyverhordozó *nem* tárgy, hacsak nem szerepel a lapján aranyérték. Csakis az aranyértékkel rendelkező fegyverhordozókat lehet beváltani.

A fegyverhordozó feláldozhatja magát érted. Ha elvesztesz egy harcot, ahelyett, hogy menekülést dobnál, egy fegyverhordozódat – minden tárgyával egyetemben – kiválasztva és eldobva az összes szörny elől elmenekülsz még akkor is, ha a lapjuk szövege szerint az előlük való menekülés lehetetlen. Amennyiben bárki más segít téged az adott harcban, RAJTAD áll, hogy ő is automatikusan megmenekül-e veled együtt, vagy pedig dobnia kell a menekülésre.

Egyes fegyverhordozók új kezeket biztosítanak, esetleg lehetővé teszik, hogy még egy nagy vagy összetett tárgyat birtokolhass. Ilyenkor nem a fegyverhordozó

rendelkezik a tárggyal... csupán növeli a te képességeidet. Ha valami történik veled, az nem hat a tárgyaidra.

Másféle fegyverhordozók (csak nem ebben a kiegészítőben) maguk is vihetnek és használhatnak tárgyakat – esetenként olyanokat is, amelyenek használatára te magad nem lennél képes. A fegyverhordozónál lévő tárgyak a te tárgyaid számát gyarapítják, és az átkok, csapdák, illetve a szívás úgy hatnak rájuk, mintha közvetlenül nálad lennének.

- Ha a fegyverhordozód feláldozza magát, hogy megmentsen téged, minden nála lévő tárgy elvész.

- Ha a fegyverhordozódat megölik, te magad fosztod ki a tetemét és megőrzöd a tárgyakat.

- Ha azonban egy csapda/átok, vagy szívás ragadja el a fegyverhordozódat, esetleg átáll máshoz, a tárgyak is vele mennek!

## *A fegyverhordozók és a szörnyek módosítói*

Ha például egy törpe fegyverhordozód van (de nincs, csak ha megvan a **Dobj egy båtast!** kiegészítőd is), és olyan szörnyel szállsz szembe, aki törpék ellen magasabb szintűnek számít, a szörny megkapja ellened is a bónuszt, hacsak nem dobod el a fegyverhordozódat. Amennyiben a szörny *levonást* kap törpék ellen, az ugyanúgy érvényesül a törpe fegyverhordozóval érkező munchkinokkal szemben is. Ugyanez a szabály él minden szörnyénél, amelyik *levonást* vagy *bónuszt* kap valamilyen faj, kaszt vagy nem ellen.

Hacsak a kártya szövege külön nem tér ki rájuk, a szívás nem hat a fegyverhordozókra. Amikor azt kell megállapítanod, mit is művel egy szörny veled, ne törődj a fegyverhordozód fájával, kasztjával vagy nemével!

## *A fegyverhordozók és a nemek*

Persze, lehetnének igenek is. De elég a fárasztó viccekből.

A fegyverhordozó neme nem számít, csakis akkor, ha erre külön kitér a szörny lapja (lásd feljebb), illetve ha olyan tárgyat akarsz neki adni, amelyet csakis fiúk, vagy csak lányok használhatnak. Ilyenkor a fegyverhordozó olyan nemű, amilyen a rajza a lapon. Még a munchkinoknak is nyilvánvalónak kell lennie, melyikük fiú, melyikük lány, és (más kiegészítőben) melyikükről nem lehet eldönteni.



A robotoknak sosincs nemük. Ralph, a Csodakutya egykor kan volt, de aztán elvittük az állatorvoshoz.

Ha meg akarod változtatni egy fegyverhordozó nemét, a *Nemváltás italára* lesz szükséged hozzá.

## *A fegyverhordozók és a család*

Csalás lappal szerezhetsz magadnak még egy fegyverhordozót, vagy elérheted, hogy olyan tárgyat vigyen magával, amelyet egyébként nem lenne képes. (Bár érthetetlen, hogy akkor miért nem magadra használod el.) Nincs azonban olyan mennyei, vagy alvilági hatalom, amelyik elérhetné, hogy egy *TESO gazdaságos fegyverhordozó* bármit is elvigyen.

## HÁTASOK

A munchkin szívének kedves nagyszerű hátasa. Természetesen azért, mert bónuszt ad. Hátasok a kazamatapakliban találhatóak.

Egy játékosnak nem lehet egyszerre egynél több hátasa, hacsaknem csalással (csalást lehetővé tévő kártyával).

A hátasok tárgyak, így a tárgyra vonatkozó szabályok érvényesek rájuk. Ami hat egy tárgyra, az hat egy hátasra is.

A hátasok önmagukat hordozzák. Egy hátas mindig *nagy*, de nem növeli a nálad lévő nagy tárgyak számát (egy-egy hátasokkal még az is előfordulhat, hogy az addiginál több nagy tárgyat hordhatsz magadnál). A „nagy” megjelölés a hátasok kapcsán azt jelzi, miféle csapdák és átkok hatnak rájuk, egyúttal megakadályozza a tolvajokat abban, hogy zsebre vágják őket és elszeleljenek.

A hátasokra ugyanúgy hatnak a szörnyek tápolására szolgáló lapok, ahogy a fegyverhordozókra (lásd korábban). Ha egy háttással mint szörnnel kell megküzdeni, akkor a szörnytápolások a szokott módon érvényesülnek.

Van néhány tárgy, amely kifejezetten a hátasok tápolására készült. Maguk a hátasok csak akkor használhatnak tárgyat, ha a tárgyon lévő szöveg kifejezetten kitér erre és a „tárgytápoló lapok” nem hatnak a hátasokra.

Ha a hátas valamilyen módosítót ad menekülésre, akkor a lovasa módosítója helyett az érvényesül. Így például egy elf általában bónuszt kap a menekülésre, ám ha egy teknőcön lovagol, akkor levonása lesz! Ha a hátas büntetőt ad a meneküléshez,

eldobható, még mielőtt dobnál a kockával. Így nem kapsz levonást, viszont a lap az eldobott kártyák közé kerül.

## *A hátasok mint szörnyek*

Ha a játékos felcsapott lapként hátaást húz, tekintheti szörnyek is. Ilyenkor a szintje a lap tetején látható bónusz kétszerese, és a legyőzéséért egy kincs és egy szint jár. A szörnyként megtámadott hátasok esetében a szívás mindig ugyanaz: „veszítesz egy szintet”. Ez remek kis szabály, mert számos ellenfeled megfelelkezik róla egészen addig, amíg nem nyersz egyszer a segítségével. Akkor mutasd meg nekik ezt a szörvgrészt és vigyorogj boldogan!

## TÁRGYTÁPOLÁS

Néhány lap tárgytápolás típusú. Ezeket a lapokat egy, a már játékban lévő tárgyra kell kijátszani; azaz önmagukban nem lehet őket használni. További bónuszokat és új képességeket adhatnak a tárgynak. Egy tárgytápolást nem lehet áthelyezni egy másik tárgyra, ha már játékban van.

**A játékot tervezte:** Steve Jackson – **Rajzolta:** John Kovalic

**Elnök/Főszerkesztő:** Steve Jackson – **Vezérgazgató:** Philip Reed – **Úgyvezető:** Samuel Mitschke

**Felelős szerkesztő:** Miranda Horner – **Munchkin termékfelelős:** Andrew Hackard

**Munchkin szerkesztőségi asszisztens:** Devin Lewis – **Kiadványfelelős:** Darryll Silva

**Termék grafikusok:** Alex Fernandez, Sabrina Gonzalez, és Ben Williams

**Kiadvány asszisztens:** Bridget Westerman – **Korrekktor:** Jennifer D. Atkinson

**Kereskedelmi vezető:** Ross Jepson

**Tesztjátékosok:** Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Jan Hendriks, Freya Jackson, Birger Krämer, Randy Scheuemann, Will Schoonover, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman és Erik Zane.

**És köszönet a számos eszelős Munchkin-rajongónak, akinek a javaslatai az alkalommal bekerültek a kiadványba:**

Fredrik Björemannak, Marek Ctrnáctnak, Graeme Davisnek, Andrew Geelsnek,

Peter Gilesnek, Cory Haeffnernek, Aaron Hartnak, Miranda Jonesnak, Robert Jonesnak, Kendelnek, Jarrod Kochnak,

Birger Kraemernek, Benjamin Larsennak, Timmy Loffredónak, John Mannewitznak, Steven Marshnak, Scott X-nek,

McGillnek, Sonya Meade-nek, Paul Moore-nak, Chris Oakley-nak, Mike Richardsonnak, Keith Ruppnek, Michael

Shennek, Alex Sloatnak és Klaus Westerhofnak.

Hungarian edition © 2015 Steve Jackson Games Incorporated

Copyright © Delta Vision Kft., 2015

**Felelős kiadó:** Terenyei Róbert – **Fordító:** Tamás Gábor

**Nyomdai előkészítő:** Buda-Ádám Krisztina – **Korrekktor:** Dobos Attila

A Munchkin, a Vadító vadirtó, a Munchkin figura, a Warehouse 23, a e23 és a mindent látó piramis a Steve Jackson Games Incorporated bejegyzett védjegyei. A Dork Tower szereplői: Copyright © John Kovalic.

Munchkin 5: Vadító vadirtó minden jog fenntartva.

Copyright © 2007, 2011, 2013 by Steve Jackson Games Incorporated.

All right reserved. 1.6 változat (2013. április)



www.deltavision.hu



STEVE JACKSON GAMES