

# MUNCHKIN QUEST™

## TÁRSASJÁTÉK MUNCHKINOKNAK

A JÁTÉKOT TERVEZTE: STEVE JACKSON

ILLUSZTRÁLTA: JOHN KOVALIC

A *Munchkin* szégyentelen játékpárodia, amely az útvesztők és kazamaták felderítésének élményét kínálja neked... a sok hülye szerepjáték nélkül! CSAK MOST, CSAK ITT társasjátékként is... a *Munchkin Quest*!

### TARTALOM

A játék tartozékai.....	2	Harc.....	8
A játéktér.....	4	Menekülés.....	10
A játék kezdete és vége.....	4	Segítség és közbeavatkozás.....	10
A játékosok köre.....	5	A szörnyek köre.....	13
A játék szakaszai.....	6	Példák szörnymozgásra.....	14
Mozgás.....	6	A karakterek értékei.....	15
Felfedezés.....	6	Tárgyak.....	16
Megállapodás.....	7	Kártyák szerzése és kijátszásuk..	17
Kutatás.....	7	Szószedet.....	18
Adakozás.....	7	Összefoglaló táblázatok.....	20



### Ellentmondások, viták és megváltoztathatatlan szabályok

A szabálykönyv általános szabályokat tartalmaz. A kártyalapok és a szobák további, egyedi szabályokat adnak hozzá a játékhoz, ezért amikor a szabálykönyv szövege nem egyezik egy kártyalap, vagy egy szoba szövegével, a kártyalapon vagy a szobánál megadott szabályt kell követni. Ha egy kártyalap szövege ellentmond egy szobáénak, a lapon írtaknak kell érvényesülniük. Az alább felsorolt szabályokat azonban nem lehet megváltoztatni! Figyelmen kívül kell hagyni minden olyan lapot, minden olyan, szobában érvényesülő hatást, ami esetleg nincs tekintettel ezekre:

- Semmi nem csökkentheti 1 alá sem a szörnyek, sem a játékosok szintjét.
- Egyetlen játékos sem érheti el a 10. szintet másként, csak egy szörny megölésével.

• Semmi nem mozdíthatja el, csaphatja fel vagy tüntetheti el a *bejáratot* és nem változtathatja meg a kapcsolódását.

• A főszörny elleni harcon kívül (lásd a 11. oldalon) egyetlen szörny sem állhat meg a *bejáratban*. Amelyik a *bejáratba* mozog, annak azonnal távoznia kell az átellenes ajtón. Ha az átellenes ajtó addig még fel nem fedezett szobába vezet, a szörny egyáltalán nem mozoghat a *bejáratba*.

• Semmi nem mozdíthatja a főszörnyet (lásd a 11. oldalon) el a *bejáratból*, nem változtathatja másik szörnyé és nem tarthatja vissza a harctól.

Bármiféle vitát hangos veszekedéssel kell elrendezni – az utolsó szó a játék tulajdonosáé. Esetleg megpróbálhattok a [www.munchkinquest.com](http://www.munchkinquest.com) oldalon utánaolvasni... már ha nem jobb móka vitatkozni.

STEVE JACKSON GAMES



# A JÁTÉK TARTOZÉKAI

## Kártyák

200 kártya, három pakliba osztva.



## 27 életerőjelző



Kétoldalú,  
vörös és fekete.

## 69 arany



## 15 mozgásjelző



Kétoldalú,  
vörös és zöld.

## 12 ledobotttárgy-jelző



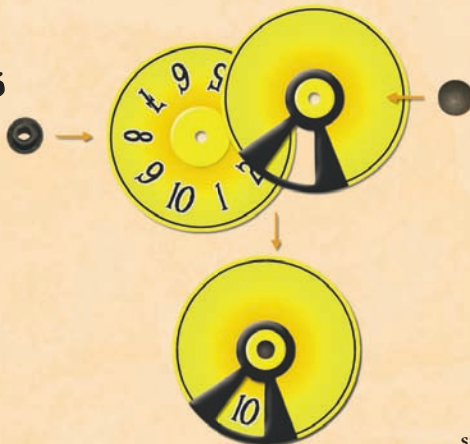
Hat pár.

## 12 kutatáseredmény-jelző



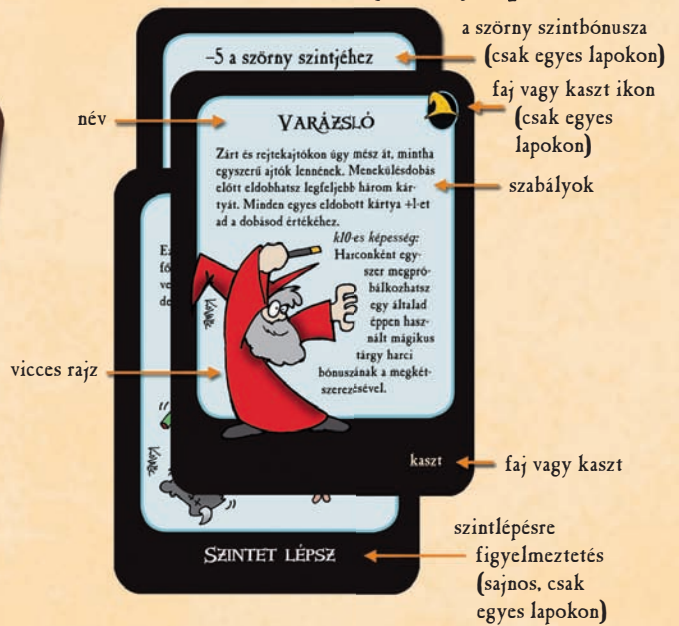
Kétoldalú: átkutatott  
és kifosztott.

## Négy szintjelző



Kék, sárga, vörös és zöld.

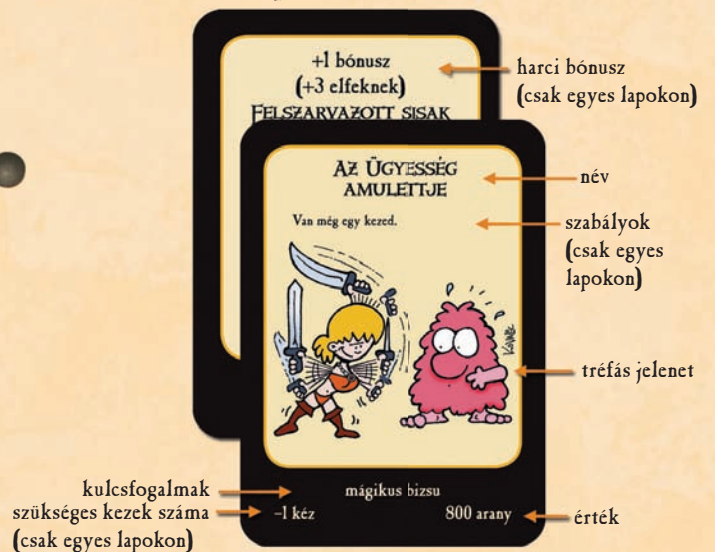
## Deus ex Munchkin (DxM) lapok



## Szörnykártyák



## Kincslapok





## Négy munchkin és 12 talp



Kékben, sárgában, vörösben és zöldben.

## 24 szobalap



## Egy bejárati lap

A kapcsolódások már rajta vannak.

## 73 kapcsolódás



## 38 szörnylapka



Nyolc *apró*, nyolc *kicsi*, tizennégy többé-kevésbé embernyi méretű és nyolc *hatalmas* szörny lapkája. Öld meg mindet és vedd el a cuccaikat!

## 10 kocka



Egy darab hatoldalú, színekkel megjelölt szörnykocka, egy darab tízoldalú kocka (k10) és nyolc darab pöttyökkel megjelölt, hatoldalú kocka (k6): játékosonként kettő.



# ∞ A JÁTÉKTÉR ∞

A játékot legalább ketten, de legfeljebb négyen játszhatjátok. Osszátok szét a kártyalapokat szörnypaklira, kincspaklira és *deus ex munchkin* paklira. Keverjétek meg az egyes paklikat!

**Az egyes paklikhoz tartozó dobott lapokat külön-külön, képpel felfelé gyűjtsétek! Amikor az egyik pakli elfogy, keverjétek újra a dobott lapokat! Ha a pakli elfogy és nincsenek dobott lapok, akkor senki sem húzhat az adott laptipusból!**

Keressétek meg a *bejáratot* (rajta vannak a kapcsolódásai, úgyhogy egyszerű megtalálni)! Tegyétek az asztal közepére! Válasszatok egy játékost, aki ellátja a térképkészítő feladatát! A többi szobát és kapcsolódást tegyétek a játék dobozánaq fedelébe és adjátok át neki!

Minden játékos választ egy szintet. A játék kezdetén:

- nála van az adott színű munchkin, kocka, szintjelző és műanyag talp,
- három kincslapból és három DxM lapból álló kezdeti leosztás,
- négy életerőjelző (szív alakú jelző, vörös oldalával felfelé),
- három mozgásjelző (talp alakú jelző, zöld oldalával felfelé),
- 300 arany.

Mindenki a *bejárat*hoz helyezi a munchkinját és 1-re állítja a szintjelzőjét. A szörnykocka, a k10, a szörnylapkák és az összes többi jelző legyen a kezeitek ügyében!



## ∞ Kockák ∞

A játék háromféle dobókockát használ (lásd a 3. oldalon).

A szörnykocka a minden oldalon más és más színű, hatoldalú kocka. Ezzel állapítható meg, ki irányítja a szörnyet (lásd a 9. oldalon), illetve hogy melyik irányba mozognak a szörnyek (lásd a 13. oldalon). Valahányszor használjátok a kockát, a kidobott színű játékos kap egy DxM lapot.

A tízoldalú kocka (k10) a kasztképességekhez (lásd a 15. oldalon) használatos. Olykor néhány kártya is arra utasíthat, hogy valamilyen más okból guríts k10-zel.

Minden egyes játékos kap két hagyományos, hatoldalú dobókockát.

Ha a szabály vagy a kártyalap arra utasít, hogy „dobj a kockával”, vagy amikor egy helyiség, szörnyeteg stb. bónuszt vagy levonást ad a kockadobásokra, akkor ez – hacsak nem áll ott kifejezetten más – a hatoldalúra vonatkozik. Fontos, hogy a *cinkelt kocka* és a *hamis kocka* segítségével minden kockadobás megismételhető!

## Karakteralkotás

Mindenki első szintű, kaszt nélküli (lásd még: kezdő versenyző, sügér, kopár, gyík stb.) emberként kezdi a játékot.

A játék kezdete előtt kijátszhatsz kezdedben lévő lapokat (lásd az 5. oldalon: *A kártyalapok használata*). Ha nincs türelmed elolvasni a szabályokat, egyszerűen csak rohamozz és figyelj, nem kezdenek-e el a többiek visítani.

Lásd *A karakterek értékeit*, a 15. oldalon.

A bal oldali képen a *bejárat* látható egy kétfős játék kezdetén, mellette a kék játékos kezdőfelállásával. A játékosnak két DxM lapja – egy faj és egy kaszt –, valamint egy kincslapja – egy tárgy – van játékban. Ezek a kártyák a kezdeti leosztásból valók.

# ∞ A JÁTÉK KEZDETE ÉS VÉGE ∞

Minden egyes játékos dob egy kockával. A legmagasabbat dobó kezd.

A játék körökre osztva zajlik (lásd az 5. oldalon). A szörnyek az egyes játékosok körének végén mozognak (lásd a 13. oldalon). Aztán a bal felé ülő következő játékos köre jön, és így tovább.

## ∞ Szószedet ∞

A szószedet (lásd a 18. oldalon) fontos élelem a kazamatákban. Ha nem olvasod el, nyakig ülhetsz a szósz(edet)ban.

## Győzelem

A játék célja elérni a tizedik szintet és kimenekülni a kazamatából... azonban a tizedik szintet mindenképpen egy szörny megölésével kell elérned! Egyetlen másik „szintet lépsz” utasítással sem érheted el ezt az utolsó szintet (a tizediket).

A kazamatából csak úgy lehet kimenekülni, ha visszatérsz a *bejárat*hoz és megvered a főszörnyet (lásd a 11. oldalon). Ha legyőzted a főszörnyet, nyertél.

## A szörnyek győznek

Ha az összes játékos egyszerre halott, akkor a szörnyek nyerték meg a játékot.

## ☞ A kártyalapok használata ☞

Az egyes lap típusokat megfelelő időben kell kijátszani! Lásd lejjebb, *A játékosok körénél*. A szobákra és kártyalapokra vonatkozó különleges szabályok felülírják az általánosokat (lásd az *Ellentmondások, viták és megváltoztathatatlan szabályok* részt az 1. oldalon).

**Kézben lévő lapok:** A kezében lévő lapok nem segíthetnek, de nem lehet elvenni őket tőled másként, csakis kifejezetten a „kezében lévő” lapokra vonatkozó szabályokkal! A kezében lévő lapokat nem lehet eladni, elcserélni, sem másnak odaadni! A kezében lévő lapokat megmutathatod másnak. (Mintha megakadályozhatnánk benne!)

**Játékban:** Az asztalon, előtted lévő kincs- és DxM-kártyalapok a „játékban lévő” lapok. Nem veheted fel őket újra, vissza a kezébe... ha meg akarsz tőlük szabadulni, el kell dobnod vagy el kell cserélned őket. A kezében lévő lapok értelemszerűen nincsenek játékban.

**Tárgyak:** A kezében lévő tárgyak nincsenek játékban. Lásd a *Tárgyak* részt a 16. oldalon.

**Fajok és kasztok:** Ezeket játékba hozhatod. Lásd *A karakterek értékei* részt a 15. oldalon.

**Cserebere:** Ha nem használod őket épp harcban, elcserélheted a játékban lévő kártyákat és aranyat a többi játékosal (a DxM lapok kivételével). Lásd a *Tárgyak csereberéje a játékosok között* részt a 16. oldalon.

**Eldobott lapok:** Számos különleges képesség és megállapodás lép életbe lapok eldobásával. Ha nincs külön meghatározva, bármilyen típusú kártyát eldobhatsz, akár a kezében lévő lapok, akár a kijátszott lapok közül.

**Eldobott lapok felhúzása:** Néhány kártya, illetve szoba arra utasíthat, hogy húzz a pakli eldobott lapokat tartalmazó részéből. Ha nincsenek ilyenek, akkor húzd fel a pakli legfelső lapját!

# ☞ A JÁTÉKOSOK KÖRE ☞

A játékosok köre szakaszokra oszlik. Egy-egy körben lehetőséged van mozogni, zsákmány után kutatni, megállapodásokat kötni, felfedezni új szobákat és szörnyekkel harcolni.

A kör szakaszai:

(1) **DxM-kártya húzása**, lásd a 6. oldalon.

(2) **Mozgás**, lásd az 6. oldalon.

*Felfedezés*, lásd a 6. oldalon.

*Harc*, lásd a 8. oldalon.

*Megállapodás*, lásd a 7. oldalon.

*Kutatás*, lásd a 7. oldalon.

(3) **Adakozás**, lásd a 7. oldalon.

Egy-egy játékos körét követően jön **A Szörnyek köre**, lásd a 13. oldalon.

Ezek után a következő játékoson a sor. Ha nem figyel, bökdössétek meg!

## Bármikor végrehajtható cselekedetek

Egyes dolgokat megtehetsz a saját és mások körében is.

### Bármikor:

- használhatsz egy *szintet lépsz* kártyát,
- használhatsz egy átkot vagy bármilyen olyan kártyát, amin az áll, hogy „bármikor”,
- letehetsz vagy eldobhatsz egy fajt vagy kasztot (lásd az 15. oldalon).

### Harcon kívül bármikor:

- használhatsz olyan kártyát, amin az áll, hogy „harcon kívül bármikor”,
- feláldozhatsz egy szintet, hogy visszanyerj három elveszett életerő-pontot,
- kicserélhetsz nálad lévő vagy testeden viselt tárgyakat azokra, amelyek a zsákmányban vannak (lásd a 16. oldalon),
- cserélhetsz tárgyakat a veled egy szobában vagy szomszédos szobákban lévő játékosokkal (lásd a 16. oldalon),



## ☞ Kulcsfogalmak ☞

A kulcsfogalom a szörny- vagy tárgykártyán olvasható leíró értelmű szó. Az egyes szobáknak és néhány lapnak a kulcsfogalmakra vonatkozó különleges hatása van. A kártyán található kulcsfogalmak az adott szörny vagy tárgy rövid leírását nyújtják. Példának okáért az *ökördög* „hatalmas, félelmetes, tüzes démon”. Az *Argon szeme* pedig „szörnyű, mágikus biszu”.

Az összes kulcsfogalom megtalálható a *Szószerdetben* (18. oldal). Emlékeztettünk már arra, mennyire fontos a szószerdet?

- eldobhatsz tárgyakat, ha többé nem akarsz őket magadnál tartani (lásd a 7. oldalon),
- kijátszhatsz egy korábban kapott kincskártyát.

## Saját körödben végrehajtható cselekedetek

A következő dolgokat csakis a saját körödben teheted meg.

### Körödben bármikor:

- halottá nyilváníthatod a karakteredet (lásd az 8. oldalon).

### Körödben harcon kívül bármikor:

- kijátszhatsz egy tárgykártyát a kezedből az asztalra,
- elkölthetsz annyi aranyat és/vagy eldobhatsz annyi tárgyat, amelyek összértéke legalább 1000 arany, hogy szintet lépj (lásd a 15. oldalon).





# ∞ A JÁTÉK SZAKASZAI ∞

## (1) DxM-húzás

A köröd elején húzz egy DxM-et! Ez jelképezi, ahogy a mesélő dob neked valami nyamvadt kis alamizsnát, hogy még egy darabig életben maradj.

## (2) Mozgás

A kazamata nem fedezi fel önmagát. Rád és a barátaidra vár, hogy benézzetek az összes ajtó mögé.

### ∞ Mozgásjelzők ∞

Mindenki három (3) mozgással kezdi a játékot. Ezeket a szobák közötti tényleges mozgásra és a szobákban belüli tevékenységre költhetitek. A lábnyomok segítségével tudjátok számon tartani az elhasznált mozgásokat.

**Lépkedés:** Érdemes lehet a kör során felhasznált mozgás jelzésére átfordítani a mozgásjelzőket (ezért van az, hogy az egyik oldaluk zöld, a másik vörös), esetleg elforgatni, vagy éppen egy kicsit arrébb mozdítani őket. Így könnyű látni, mennyi mozgásod maradt még. A köröd végén visszafordíthatod a mozgásjelzőidet. Nem kell felhasználnod az összes mozgásodat, de nem viheted át a megmaradt mozgást a következő körre!



## Kezdés szörnyes szobában

Ha a köröd kezdetén van egy szörny a szobában, harcolnod kell, épp úgy, mintha rámozogtál volna. Lásd a *Harc* részt a 8. oldalon.

**Kivétel:** ha olyan kártyát játszol ki, amelynek révén mágikusan átmozoghatsz egy másik szobába, akkor teleportálással, falon átjutva, vagy valami hasonló csalfintással elkerülheted a harcot. Aztán a megszokott módon folytathatod a körödet.

## Mozgás a szobák között

A mozgás mindig egyik szobából a másikba tart. A szobák kapcsolódásokkal vannak összekötve, de kapcsolódáson soha nem lehet megállni, kivéve azért, hogy jelezd, áthaladsz rajta egy felfedezésre váró szobába... és amint a térképkészítő leteszi az új szobát, befejezheted a mozgásodat.

Kapcsolódáson átmenni úgy lehet, ha kifizeted a mozgásköltségét (lásd a keretes rajzot).

Falakon nem lehet keresztülmenni, csakis varázslattal. Ha két szoba fallal kapcsolódik egymáshoz, akkor *nem* számítanak „szomszédosnak”.

Csakis akkor ragadtál be teljesen, ha mindenütt falak vesznek körül. Az összes mozgásodat elkölthetve bármilyen típusú kijáraton kimehetsz, de csak

egyetlenegyen, körönként egyszer. Ez még akkor is érvényes, ha a mozgásod 0.

## Mozgásváltás kör közben

Néhány kártyalap megváltoztathatja a mozgásodat.

Mozgásod változásával együtt növelheted vagy csökkentheted a mozgásjelzőid számát. Ezzel könnyebben emlékezhetsz arra, mekkora a mozgásod... és biztosítja a játékosok számára, hogy őszinték legyenek egymással. A *nagy* tárgyából (lásd *Nagy tárgyak*, 16. oldal) eredő mozgásvesztésedet különösen könnyű „elfelejteni”...

Ha a köröd közepén változik meg a mozgásod, játssz úgy, mintha új mozgásoddal kezdted volna el a kört! Ha játékba hozol egy olyan tárgyat, amellyel a mozgásod kevesebb lesz annál, amennyit már addig felhasználtál, nem mozgathatsz többet, de más büntetés nem sújt.

## Mozgás a körtől függetlenül

Eldőfordulhat, hogy egy másik játékos körében mozgosz... mert megátkoztak, esetleg hogy segíts neki egy harcban (lásd az 10. oldalon), vagy hogy elmenekülj egy szörny elől (lásd az 10. oldalon), amikor segíteni akartál, és a te oldalad vesztett. A körödön kívül mozogni soha nem kerül mozgásba. Egyszerűen csak megtörténik.

## Felfedezés

Amikor átmész egy kapcsolódáson, amelynek a másik végén nincs szoba, akkor felfedeztél egy új szobát. Az új szobák felfedezésének lépései a következők:

1. A térképkészítő véletlenszerűen kihúz egy szobát és hozzáilleszti a kapcsolódáshoz, amelyen áthaladtál. Minden új szobát úgy kell letenni, hogy a szabályok a *bejárat* szabálysövegével megegyező irányba nézzenek! Ettől kezdve ebben a szobában tartózkodsz.

2. A térképkészítő húz egy kapcsolódást a szoba minden egyes olyan oldalához, ahol még nincs ilyen. Oda sem nézve helyezi le, így minden egyes ajtót – vagy bármit – véletlenszerűen választ ki.

3. Mindeközben húzhatsz egy DxM-et – ez a felfedezésért járó jutalom. Eldöntheted, szeretnéd-e azonnal felhasználni.

4. Olvasd el a szobára nyomtatott különleges szabályokat! Van, amelyik azonnal érvényes lesz rád, ahogy belépsz a szobába, mások a harcra vonatkoznak. Márpedig te épp harcolsz, mivel...

5. **Az újonnan felfedezett szobákban mindig van szörny!** Húzd fel a legfelső szörnykártyát és keresd meg a szörnylapkát. Dobj a szörnykockával, hogy kiderüljön, milyen színű a talpa (az a játékos, akinek a színe megegyezik ezzel, kap egy DxM-et)! Ha nincs olyan színű talp, amilyent kidobtatok, akkor te választhatod ki az talpat... de a kiválasztott színű

### ∞ Kapcsolódások ∞





## ☞ Kutatás ikonok ☜

nem lehet kutatni



-1 a kutatásdobásra



-2 a kutatásdobásra



+1 a kutatásdobásra



+2 a kutatásdobásra



játékos nem kap Dxm-et! Ha a kidobott színüből egyetlen talp sem áll rendelkezésre, a legmagasabb szintű szörnyet – a tápokat is beleértve – ki kell venni a játékból, hogy talpa az új szörnyé legyen. Amennyiben egyenlőség van a legmagasabb szintű szörnyet illetően, az összes érintett szörnyet el kell távolítani! Ez azt jelenti, hogy egy játékban legfeljebb a játékosok számának háromszorosával megegyező számú szörny lehet.

## ☞ Automatikus szörnyek ☜

Amikor az összes szobát felfedezték már, a szörnyeknek többé nincs hol bujkálniuk. Ilyenkor, ha köröd során belépsz egy szobába, ahol nincs szörny, húzhatsz egy szörnykártyát (lásd az 6. oldalon), ha akarsz. Ez nem kerül mozgásba.

6. Kezdődjék a harc! Lásd a *Harc* részt a 8. oldalon.

Ha nincs több szobalap, akkor teljesen bejártatok a kazamatát. A szélen lévő kapcsolódásokat a munchkinok falaknak tekintik, mert a mesélő még nem alkotta meg a túloldalon lévő helyiségeket. A szörnyek továbbra is mozoghatnak ezeken a kapcsolódásokon keresztül (lásd *A táblát elhagyó szörnyek* részt a 13. oldalon).

## Harc

A harc abban a pillanatban elkezdődik, ahogy köröd során egy olyan szobában találod magadat, amelyben szörny van. A harcra a mozgás szakaszában kerül sor, de annyira fontos, hogy külön fejezet foglalkozik vele (lásd a 8. oldalon).

Ha a harc után maradt még mozgásod, elhasználhatod.



## Megállapodás

Egyes szobákban lehetőséged nyílik arra, hogy vásárolj vagy eladj tárgyakat, kártyákat, szinteket és így tovább. Ezt megállapodásnak nevezzük. Szörny jelenlétében nem lehet megállapodást kötni.

Megállapodást kötni mozgásba kerül, hacsak nem vonatkozik rá más szabály.

A megállapodások nagyobbik része meghatározza, hogy valamilyen módon fizetned kell: arannyal, tárgyakkal, esetleg kártyákkal (elképzeltető az is, hogy egyetlen kártyatípusra van szükség). Ha tárgyakat kell eldobnod és a kívánt mennyiségnél többet érnek, a maradékot nem kapod vissza.

Egyes megállapodásokra korlátozás is vonatkozhat – *körönként csak egyszer* használhatod az adott megállapodást. Azaz nem használhatsz fel még egy mozgást, hogy megismételd. Ha nincs ilyen korlátozási kikötés, akkor egy másik mozgás elköltésével megismételheted a szóban forgó megállapodást, és ezt annyiszor megteheted, ahányszor csak szeretnéd.

## Kutatás

Egy (1) mozgás elköltésével dobhatsz a kutatási táblázaton (lásd a 20. oldalon) és kereshetsz olyan értékeket, amelyeket nem szögeltek a helyükre.

Ily módon felveheted a szobában eldobott tárgyak bármelyikét is (lásd a *Tárgyak felvétele* részt a 16. oldalon). De nem kutathatsz át olyan szobát, amelyben szörny is van! A kutatáshoz dobj a hatoldalú kockáiddal!

Amikor a szobában kutatási ikon látható (lásd fenn), az módosítja a dobásod eredményét. Ahol nem lehet kutatni, az – egyáltalán nem okozva ezzel meglepetést – azt jelenti, hogy egyáltalán nem kutathatod át a szobát.

Ha egyszerre elegendő zsákmányt találtál, akkor a szoba *átkutatótt*, sőt akár *kifosztott* is lehet. Ilyenkor tedd a megfelelő jelzőt a szobára. Ha egy *átkutatótt* szobát újra *átkutatótt* akarsz, akkor *kifosztott* szobává válik... ekkor fordítsd meg a jelzőt! Ha kutatásod során egy szörnybe botlasz, azonnal kezdetét veszi a harc (lásd a 8. oldalon)!



**Az egyes szobákat egy körben csak egyszer kutathatod át!**

## (3) Adakozás

Ha a kör végén öt kártyalapnál többet tartasz a kezdedben, a felesleget át kell adnod a legalacsonyabb szintű játékosnak. Ha egyszerre több is van ilyen játékosból, akkor a lehető legegyszerűbb módon kell szétosztani közöttük a lapokat, de te döntöd el, ki melyiket kapja. Ha éppen séggel te vagy a legalacsonyabb szintű, illetve a legalacsonyabb szintűek közé tartozol, akkor dobod el a szám feletti lapokat.

Teljesen szabályos dolog a kártyákat lerakni és játékba hozni, vagy elcserélni azokat, amelyeknél a szabályok erre lehetőséget adnak, vagy egyszerűen csak ledobni tárgyakat, hogy ezzel csökkentsd azoknak a lapoknak a számát, amelyeket kénytelen vagy átadni illetve eldobni.

## Szörnyek köre

Az adakozást követően a körödnek vége. Ekkor mozognak a szörnyek (lásd a 13. oldalon).

A szörnyek körének végén a következő játékos köre veszi kezdetét. Ha nem figyel, hát keltsétek fel a figyelmét (lásd az 5. oldalon)!

## ☞ Ledobott tárgyak ☜

Bármikor dönthetsz úgy, hogy ledobsz néhány tárgyat (esetleg átok vagy szívás folytán kényszerülsz tárgyakat ledobni). Tedd le magad elé egy halomba a ledobni kívánt tárgyak lapjait! Tegyel rájuk egy betűs jelzőt! Tedd le a betűnek megfelelő jelzőt arra a szobára, ahol vagy! Ez jelképezi a tárgyak halmát. (Ha csak aranyat dobod le, tedd rá az érméket a szobára!) A ledobott tárgyak kupacában lévő kártyákat bármelyik játékos megnézheti függetlenül attól, hol van a kupac.



# ∞ HARC ∞

A kazamata tele van szörnyekkel. A feladatod végezni velük és elvenni a cuccaikat.

**Harcot csakis a saját körödben kezdeményezhetsz.**

**Ha egy szörny mozgása során belép a te szobádba valaki más körében, akkor egyelőre nem történik semmi. Elvégre elképzelhető, hogy a szörny még a te köröd kezdete előtt elhagyja a szobát, vagy valamilyen okból varázslattal elmozdulsz onnan. Harcra csak akkor kerül sor, ha a szörny a kör kezdetén még mindig egy szobában tartózkodik veled.**

Harc akkor kezdődik a körödben, ha:

- egy olyan szobában kezdesz, ahol szörny van, vagy
- egy olyan szobába mozogsz, ahol szörny van, vagy
- egy szörny bemozog egy olyan szobába, ahol te vagy (általában valamilyen átokból kifolyólag), vagy
- új szörny jelenik meg egy olyan szobában, ahol te vagy, általában azért, mert letettél egy új szobát (lásd a 6. oldalon). Szörnyek megjelenhetnek a szobádban kutatás révén (lásd a 7. oldalon), esetleg DxM-kártya nyomán is.

## **Szörnyek, amelyek nem törődnek veled**

Egy kártyalap vagy egy szoba szabályaírásában szerepelhet az, hogy a szörny „nem törődik” egyes munchkinokkal. Ha a szörny nem törődik veled, a harcot csakis te kezdeményezheted vele. Dönthetsz úgy, hogy harc nélkül egyszerűen a szobában maradsz... vagy átmozoghatsz egy másik szobába. Azonban nem köthetsz megállapodást, nem vehetsz fel tárgyakat és nem kuthatod át a szobát (lásd a 7. oldalon)!

Ha mégis harcolni szeretnél, akkor azt a szokott módon kell lebonyolítani.

Amennyiben egy szörny nem törődik veled és egy későbbi körben újra szembetalálsz magad vele, nem fog emlékezni a korábbi találkozásotokra.

## **Egyszerre több harc**

A harc nem kerül mozgásba. A menekülés sem (lásd a 10. oldalon). Éppen ezért tökéletesen elképzelhető, hogy egy körben ne csak egy harcra kerüljön sor.

## **A harc kezdete**

Megharcolni egy szörnyel a szintje alapján lehet. Hasonlítsd össze a saját szinted (lásd a 15. oldalon), valamint a nálad lévő tárgyakból származó bónuszok összegével (lásd *Munchkincsajszi* a sikító kockafej ellen, 11. oldal).

Néhány szörnynek különleges képességei vagy egyedi gyengességei vannak, amelyek befolyásolják a harcot... példának okáért bónuszt kapnak egy-egy faj vagy kaszt ellen. A szörnykártyán lévő bónusz a szörnyre vonatkozik. Például a *sikító kockafej* lapján ez olvasható: „+6, ha kockahasú harcos vagy”. A szöveg jelentése, hogy a *kockafej* +6-ot adhat a szintjéhez, amikor egy harcossal áll szemben.

Egyes szobák bónuszt vagy levonást jelentenek, és így „jók” vagy „rosszak” a karaktered (lásd *Szobák és ikonok*, 9. oldal) illetve az adott szörny számára. A harc előtt mindenképpen ellenőrizd a szobához tartozó szöveget és ikonokat.

## ∞ Hová tűntek a szörnyek? ∞

Egyes események végleg eltávolíthatják a harcból a szörnyet: ilyen az azonnali halál, az elűzés és eltűnés, olyan kártyák, amelyek bármikor elmozdíthatják és így tovább. Ha a szobában marad legalább egy szörny, akkor folytatódik a harc. Ha a halott vagy elmenekült szörnyek ledobtak valamilyen kincset, addig nem lehet felvenni őket, amíg az ott maradt szörnyek le nem győzetnek.

Ha az összes szörny, vagy az összes munchkin eltűnik a szobából, a harcnak vége. Az összes „egyszer használható” kártya visszakerül a tulajdonosához. Az összes szörnytápoló kártya annál a szörnyenél marad, amelyiknél kijátszották.

Ha a szörny sokkal erősebb nálad, érdemes segítséget kérned (lásd *Segítség és közbeavatkozás*, 10. oldal).

Harc közben nem adhatsz tovább, nem vehetsz fel és nem cserélgethetsz tárgyakat. Azonban átok miatt továbbra is elveszítheted őket.

## ∞ Halál ∞

Amikor az összes életerőjelződ fekete, meghalsz. Halálod után barátaid nem tudják visszaforgatni az idő kerekét, hogy erőikkel a segítségére legyenek.

Amikor meghalsz:

- Döntsd el a munchkinodat, hogy ott heverjen abban a szobában, ahol az utolsó találatot kapta!
- Ha harcban haltál meg, nem dobhatsz többször, hogy elmenekülj! Vagyis ha vannak a szobában szörnyek, amelyek elől még nem menekültél el, a velük kapcsolatos szívás nem sújt. Már halott vagy!
- El kell dobnod a kézben lévő lapjaidat!
- Veszítesz egy szintet.
- Ledobod az összes aranyat és tárgyat abban a szobában, ahol tartózkodsz! Lásd a *Ledobott tárgyak* részt a 7. oldalon.
- Az összes, játékban lévő DxM-kártyád a tiéd marad. Vagyis a fajod és a kasztod nem változik.
- Az összes téged sújtó átok továbbra is fog rajtad.
- Következhet a szörnyek köre.



## **Holt játék**

A játékos akkor is játszik, amikor karaktere meghalt. Továbbra is ő dob a szörnyeinek (lásd *A szörnyek tulajdonosai és célpontjai* részt a 9. oldalon) és továbbra is megkapja a részét az adakozásból (lásd a 7. oldalt). Továbbra is kijátszhat kártyákat, de olyanokat nem, amelyek a karakterére hatnak, mivel az akkor éppen halott.

## **Visszatérés az életbe**

A következő köröd elején megjelenysz a bejáratnál. Fordíts vissza az összes életerőjelződet vörösre! Vegyél el 300 aranyat és húzz két kincs- és két DxM-kártyát (nem hármát, mint a játék kezdetekor... senki sem jutalmaz meg téged azért, mert meghaltál)! A köröd onnantól fogva a megszokott módon zajlik tovább. Ne felejts el valaki mást hibáztatni a halálod miatt, és állj bosszút rajta!

## **Szándékos halál**

A köröd alatt bármikor feketére fordíthatod át az összes vörös életerőjelződet. Ekkor meghaltál. Teheted ezt azért, hogy új kártyákat húzhass, kimenekülj egy befalazott szobából, vagy valami egyéb munchkinos okból.



## Egyszerre több szörny

A szabályok szempontjából minden egyes szörnylapka egyetlen szörnynek számít, még akkor is, ha a kártyán többszámban szerepel a név (mint például a *rosszcsontok* esetében).

Ha a szobában egynél több szörny tartózkodik, esetleg a harc közben újabb szörnyek jelennek meg, meg kell verekedned az összessel, amelyik törődik veled (lásd a *Szörnyek, amelyek nem törődnek veled* részt a 8. oldalon). Egyszerre küzdesz meg velük – nem teheted meg, hogy megverekszel az egyikkel és elmenekülsz a többi elől!

## Kártyák kijátszása harc közben

A játékban lévő italaidat és tekerceidet (ezek úgy-mond az öveden vannak: lásd a 16. oldalon) felhasználhatod harc közben.

Ilyenkor bevetheted a kezekben lévő egyszer használható kincs- és DxM-lapokat is. Egy kártya akkor egyszer használható, ha ez van ráírva, vagy az, hogy „szintet lépsz”.

Nem játszatsz ki a kezekben lévő tárgykártyákat és nem válthatsz a nálad lévő és a „zsákban lévő” tárgyaid között (lásd a *Tárgyak* részt a 16. oldalon), amíg akár te, akár valamelyik másik játékos harcban áll! Ezt azelőtt kell megtenned, mielőtt felbukkana a szörny!

Ne feledd, bármikor hozzáadhatsz vagy levehatsz fajokat és kasztokat! Igen, ez azt jelenti, hogy még harc közben is.

## Kockadobás

A harc utolsó része a kockadobás. Alapesetben a munchkinok és a szörnyek is gurítanak. A dobás eredményét hozzáadják a szintjükhöz és a bónuszaihoz (lásd *Munchkincsajszi* a sikító kockafej ellen, 11. oldal). A munchkinok egy kockával dobnak. A szörnyek annyival, amennyi a kártyájukon látható.

## A szörnyek tulajdonosai és célpontjai

Minden egyes szörny valamelyik játékos színének megfelelő talpba kerül. Amikor egynél kevesebben játszanak, a használaton kívüli színekhez tartozó talpokat félre kell tenni! A te színedet használó szörny a te szörnyed (te pedig a célpontja). Amikor harcol – még akár ellened is – te gurítasz a nevében és a saját kártyáiddal befolyásolhatod a dobásait.

A szabályok szövegében esetleg felbukkanó „vörös szörny” tehát a vörös talpban álló szörnyet jelenti. (*Vagyis a Plutóniumsárkány NEM „zöld szörny”, hacsak nem áll zöld talpban!*)

Ha a harc a te körödben zajlik, te vagy a „főjátékos”. Te jelented be a kockadobást, vagy azért, mert megfelelően találsz az esélyeket, vagy azért, mert tudod, hogy nem tudod jobbá tenni azokat. Dobás előtt ki kell mondanod, hogy „dobok”, aztán elfogadható hosszúságú ideig – nagyjából 2,6 másodpercig – várni, hogy bárki más beleszóljon. Előfordulhat, hogy átkot játszanak ki rád, esetleg különleges képességet használnak (lásd a *Segítség és közbeavatkozás* részt a 10. oldalon) épp akkor, amikor már dobnál, és te felismered, hogy így nem győzhetsz. Ha nem tudod megölni a szörnyet, még mindig kérhetsz segítséget (10. oldal), vagy kijátszatsz újabb kártyákat, mielőtt dobsz.

## Szobák és ikonok

A szobák többségére a lapon lévő tekercsben olvasható különleges szabályok vonatkoznak. Mindig olvasd el a szoba szabályait, amint belépsz!

### Ikonok

Számos szobánál egy vagy több ikon látható a szoba neve mellett. A fajokra és kasztokra vonatkoznak (lásd balra). Ezek az ikonok feltűnnek az adott faj- és kasztlapokon is.

A harci és kutatásdobásokat (lásd a 7. oldalon) módosítják az ikonok.

- Zöld ikonok jelzik azokat a szobákat, amelyek *jók* a kasztod vagy fajod számára. Minden egyes zöld ikon után, amelyik megegyezik a karakteredével, eggyel több kockával dobhatsz.

- Vörös ikonok jelzik azokat a szobákat, amelyek *rosszak* a kasztod vagy fajod számára. Minden egyes vörös ikon után, amelyik megegyezik a karakteredével, eggyel kevesebb kockával dobhatsz.

Ha 0 vagy még kevesebb kockád van, a dobásod eredménye nulla. A bónuszaid ehhez a nullához adódnak hozzá.

Ha a szoba különleges szabályának köszönhetően „jó” a karakterednek (például a páratlan szoba jó a páratlan szintű munchkinoknak), ugyanolyan bónuszt kapsz utána, mintha zöld ikon lenne rajta. Ugyanígy a „rossz” szabályok után ugyanolyan levonást kapsz, mint egy vörös ikonnál.

A harcban érintett valamennyi játékos elgurítja a kockáját. Játékosok dobnak a szörnyek nevében is. Ügyelj arra, hogy jelezd, melyik dobás kinek szól!

A főjátékos dobását követően a harcban részt vevő többi játékosnak is dobnia kell. A főjátékos dobását követően nem lehet újabb kártyát játékba hozni, hacsak a szövegük nem tér ki kifejezetten arra, hogy a kockadobás után lehet használni őket.

## A harc kimenetele

Hasonlítsd össze a te (szint + bónuszok + kockák + elhajított tárgyak [lásd az *Elhajított tárgyak* részt a 17. oldalon]) számértékét a szörnyével (szint + bónuszok + kockák). Ha a te számértéked nagyobb a szörnyénél, nyersz. Egyenlő érték esetén a szörny nyer.

Ha van segítőd, az ő szintje és bónuszai nálad számítanak, és ő is dobhat kockával. Lásd a *Segítők a harcban* részt a 10. oldalon.

Más játékosok is segíthetnek neked vagy a szörnyeknek. Lásd a *Közbeavatkozók* részt az 10. oldalon.

### Ha nyersz

Ha nyersz, legyőzted a szörnyet. Ez általában azt jelenti, hogy csúful megölted, bár néhány szörnyre különleges „ne ölj meg” szabályok vonatkoznak.

- Ha a szörny a tiéd volt, húzz egy DxM-kártyát!
- Vedd le a tábláról a szörnylapkát és add vissza a talpát a tulajdonosának!
- Söpörd be a szörnykártyá(ko)n leírt különleges jutalmat!
- A szörnykártyá(ko)n olvasható módon húzz kincskártyát! Ha egy másik munchkin is van a szobában, a kincseket képpel felfelé kell húzni. Máskülönből képpel lefelé húzod őket, és a többi játékos nem tudhatja, mit szerezte. Ekkor játékba lehet hozni a talált tárgyakat, akár csak bármelyik olyan DxM-kártyát, amelynek használatát egyébként a szabályok engedélyezik.



• Szintet lépsz. Ha egymagadban végzel egy félelmetes szörnyel, akkor két szintet lépsz. Ha elérted a tizedik szintet, itt az ideje végiggondolni, mi képp jutsz ki a kazamatákból és nyered meg a játékot!

• Dobd el a szörnykártyát!

### **Ha veszítesz, illetve döntetlen esetén**

A dobásegyenlőség olyan, mintha veszítenél, hacsak nem használod a harcossal képességét, esetleg egy kártyát, amivel változtatsz az egyenlőségen a dobást követően.

Ha veszítesz, a harcban részt vevő összes munchkin a harcban részt vevő minden egyes szörny után átfordít egy-egy vörös életerőjelzőt – ezt hívjuk **találatnak**. Amikor az utolsó életerőjelződ is feketére vált, meghalsz (lásd a 8. oldalon). A túlélők ezután elmenekülhetnek (lásd a 10. oldalon). Mindenki szabadon eldöntheti, elkezd-e üvölni vagy átkozódni közben.

## **Menekülés**

Mivel nem ölted meg a szörny(ek)et, ideje elmenekülni. Ha nem sikerül elszöknöd, utolérhet a szörny – kártyáján olvasható – szívére.

**Még a dobás előtt válassz egy szomszédos szobát, ahová menekülsz!**

A sötétségbe nem rohanhatsz el! Csakis egy már felfedezett szobába menekülhetsz! Dobásod után ott kötsz ki függetlenül attól, elkerülted-e a szívést. Már ha a szívás nem öl meg előtte!

Ha van olyan kártyád, amelyik segítségével mágiával mozoghatsz át egy másik szobába, vagy a szövege kifejezetten azt mondja, hogy lehetőség van elmenekülni, akkor dobás helyett kijátszhatod azt a lapot.

### **Menekülés egyszerre több szörny elöl**

Ha egynél több szörnyel harcoltál (lásd *Egyszerre több szörny*, 9. oldal), külön-külön dobsz ellenük menekülést, olyan sorrendben, amilyenben szeretnéd. Elképzélhető, hogy az egyikükhöz tartozó szívést elkerülsz, de a másiké megtalál.

### **Nincs hová futni?**

Ritkán és borzalmas körülmények között – például olyankor, amikor át-sétáltál a falon – előfordulhat, hogy egy olyan szobában kell szörnyel harcolnod, amelynek nincs szomszédos szobája. Ez azt jelenti, hogy nincs hová elfutnod. Ilyenkor automatikusan megkapod a szívést, ráadásul a köröd is véget ér, még akkor is, ha maradt mozgásod.

## **Meneküldobás**

A menekülés nem kerül mozgásba. Nem kell mást tenned, csak dobni egy hatoldalú kockával és szerencsésnek lenni.

Ha 5-öt vagy nagyobbat dobsz, elkerülsz a szívést.

Ha a dobásod sikertelen, túlságosan lassú voltál. Megkapod a szörny kártyáján leírt szívést. *Ha a szívás egyáltalán nem érvényesülhet rád, kapsz még egy találatot!* Például ha nincs más szívás a kártyán, csak az, hogy „elveszted a fejedődet” és nincs fejedőd, kapsz egy találatot.

Ákárhogy is van, ha túléled, átmész a választott kapcsolódáson a következő szobába. Ha a szívás elviszi az utolsó életerőjelződet, meghalsz a szörnyel a szobában (lásd a 8. oldalon).

## **Segítség és közbeavatkozás**

Más játékosok is belekeveredhetnek a harcodbá, akár azért, hogy segítsenek, akár azért, hogy ártsanak neked. Meglehet, ez az egyetlen módja annak, hogy leszámolj egy *hatalmas* szörnyel... de ne is áldozd arról, hogy a többi munchkin ingyen segít majd neked (lásd lejjebb, a *Megvesztegetés* részt).

## **Segítségkérés**

**Csak egyetlen segítő lehet. Válassz okosan!**

Csakis akkor segíthet neked bárki, ha megkérd rá őt. Akárkit felkérhetsz segítőnek, aki a szobádban tartózkodik, vagy odaérhet a szobádba (lásd lejjebb) és segíthet neked a harcban. Azok is segíthetnek, akik varázslattal képesek eljutni a szobádba. Az a játékos, aki elfogadja a felkérésedet, a segítőd.

### **Segítségnyújtás**

A *szomszédos* szobában lévő munchkin úgy érhet a szobádba segíteni, ha átmegy egy átjárón vagy valamilyen ajtón. Példája ez annak, amikor körön kívül mozog a játékos (lásd a 6. oldalon), és az nem kerül mozgásba. Amíg nem választasz segítőt magadnak, addig egyetlen munchkin sem mozog.

Amint a segítőd mozog, segítenie *kell*.

Attól, hogy a játékos nem juthat el a szobádba, még mindig közbeavatkozhat (lásd a keretes szöveget), de ettől ő még *nem* számít a harcban résztvevőnek.

### **Megvesztegetés**

Megvesztegetéssel is rávehetsz valakit arra, hogy segítsen (lásd *Munchkincsapja* és a sikító kockafej *ellen*, 11. oldal). Ami azt illeti, nagy valószínűséggel meg is kell vesztegetned bárkit, aki nem elf. Felkínálhatsz bármiféle játékban lévő aranyat vagy tárgyat (lásd *Tárgyak cseréberéje a játékosok között*, 16. oldal). Felajánlhatod bármennyit a szörny kincskártyái közül is. Ha a segítőnek felkínálod a kincs egy részét, meg kell állapodnotok arról, ő választ-e előbb, vagy te. Ha egynél több játékos kínál segítséget kincserért, ráveheted őket, hogy licitáljanak ezért a megtiszteltetésért.

## **☞ Közbeavatkozók ☜**

(Nem segítő szándékkal harcba avatkozók)

Mi a helyzet akkor, ha nem vagy segítő, de mégis szeretnél beleavatkozni a harcba? Mi van akkor, ha azt szeretnéd, hogy a szörny nyerjen? Nem támadhatod meg közvetlenül a másik játékost, de számos módon hatást gyakorolhatsz a harcra.

• Kijátszhatod egy *császárkáló szörny* lapot, hogy egy másik szörnyet is a harcba küldj.

• Kijátszhatod egy szörnytápolót a harcban lévő szörnyek egyikére. Ezekről a kártyákról a szörny erősebbé válik... és még több kincset ad. (Na jó, néhánytól gyengébbé válik és *kevesebb* kincset ad.) Ezeket nemcsak harc közben, hanem bármikor kijátszhatod.

• Használhatsz a harcot befolyásoló, egyszer használható kártyát. Az átkok ebből a szempontból igen nagyerejűek. Például elvehetsz velük egy tárgyat, amire vetélytársadnak egyébként nagy szüksége lenne.

• Hajts el valamit! Lásd az *Elhajított tárgyak* részt a 17. oldalon.

• Ha tolvaj vagy, használd a *hátszúrás* képességedet!

## **Segítők a harcban**

Amikor valaki segít neked, add hozzá a szintjét, a kockadobása értékét és a harci bónuszait a tiédhez! A segítőd maga dobja a kockáit és értékük módosítására felhasználhatja a saját kártyáit és képességeit is.

Segítődnél rendelkezésére áll az összes megszokott képessége. Például, ha egy pap a segítőd valamelyik élőholt ellenében, még egy kockával dob. Ha a szoba jó a segítő számára, még egy kockával dob... ha pedig rossz neki, akkor eggyel kevesebbel.

A szörnykártyán lévő különleges képességek és levonások érvényesek lehetnek a segítődre. Vagyis ha egy *plutóniumsárkánnyal* nézel



szembe és egy felszerzet segít neked, a sárkány +3 bónuszt kap (ha csak nem vagy te magad is felszerzet, mert a szörny bónuszai csak egyszer számítanak, még akkor is, ha mind a két karakterre érvényesek). Ugyanígy, ha két elf harcol a szörnyrel, amelynek levonása van elfekkel szemben, akkor csak egyszer szenved el ezt a levonást.

Lásd *Munchkincsajszi* a sikító kockafej ellen, 11. oldal.

## A segítség jutalma

Előfordul, hogy a szörny legyilkolását követően a segítőd szintet lép. Lásd a *Szintlépés* részt a 15. oldalon. Ha a szörny színe egyezik a segítő színével, a segítő kap egy DxM-et is.

## Mindenki meneküljön!

Ha van segítőd és ti veszítetek, a segítőnek is el kell menekülnie (lásd feljebb). Minden egyes szörnyre külön-külön dob. Nem kell ugyanazon a kapcsolódáson át menekülnie, amelyiken te nyersz egérutat. A segítőd sikere – vagy sikertelensége – semmilyen befolyással nincs a tiédre, és fordítva.

## ☞ A főszörny ☜

Amikor egy tizedik szintű játékos a körében a *bejártnál* tartózkodik, húznia kell egy szörnyet. Ez lesz a főszörny. A talpa színét a megszokott módon kell meghatározni (lásd a 6. oldalon).

**Bármilyen szintérték is olvasható a felhúzott kártyán, a főszörnyet huszadik szintűként kell kezelnetek!**

Semmilyen kártya vagy képesség révén nem kerülheted el ezt a harcot. A főszörny figyelmen kívül hagy minden olyan szabályt, kártyalapot vagy hatalmat, amely eltávolítaná a *bejártról*. Nem lehet irányítani és semmilyen okból nem fordulhat elő, hogy nem törődik egy tizedik szintű munchkinnal, még akkor sem, ha ez áll a kártyáján. **Azaz mindig harcol.** Az összes többi értékét, különleges képességét és levonását megtartja. Tápokat természetesen rá lehet játszani a főszörnyre, a *Szörnytabletta* és a hozzá hasonló lapok segítőket adhatnak neki.

Kérhetsz ugyan segítséget (lásd a 10. oldalon)... de a tizedik szint alatti munchkinok nem segíthetnek a főszörny elleni harcban, még akkor sem, ha épp a *bejártnál* tartózkodnak.



### Ha nyersz

Ha a főszörnynek vége, a munchkin, aki megölte, győzött. Előfordulhat megosztott első hely is. Ha két tizedik szintű munchkin összefog, hogy együtt öljk meg a főszörnyet, együtt győznek, függetlenül attól, kinek a körében történt az esemény.

### Egyenlőség esetén, vagy ha veszítesz

Ha a főszörny nyer, a munchkin – és a társai – mind automatikusan kapnak egy találatot, továbbá veszítenek egy szintet, még akkor is, ha elmenekülnek, és ezzel elkerülik a többi szívást (lásd *Menekülés*, 10. oldal).

A főszörny és a harcban részt vett többi szörny ilyenkor eltűnik: dobd el őket! Amikor ismét egy tizedik szintű munchkin lép a *bejártra*, új főszörny jelenik majd meg...

*Példa: egy tizedik szintű játékos lép a bejártra és húztok egy szörnykártyát... egy aranyhal az! Egészen pontosan egy huszadik szintű aranyhal.*

## ☞ Munchkincsajszi a sikító kockafej ellen ☜

### Példaharc számokkal meg mindennel

Munchkincsajszi köre jön. Elköltött egy mozgást arra, hogy átkutat-hassa a szobát, amiben tartózkodik, és talált némi aranyat. Maradt még két mozgása.

*Munchkincsajszi:* Felfedezek egy új szobát.

Munchkincsajszi egy olyan folyosóra mozgatja a figuráját, amelynek a túloldalán nincs még szoba. Ezen a ponton hivatalosan kezdetét vette a harc, mert egy fel nem fedezett szobában mindig van szörny.

*Igor (úgy is, mint térképészítő):* Tessék, a szoba. (Hozzáilleszti a térkép-hez.) Ajjaj, bajban vagy! A gumiszoba rossz a harcosok számára.

Munchkincsajszi valami nagyon csúnyát gondol. Harcos, a gumiszobában pedig vörös harcosikon van: harcosok számára rossz szoba. Vagyis eggyel kevesebb kockával dob majd. Ebben az esetben ez azt jelenti, hogy egyetlen kockával sem dob.

*Munchkincsajszi:* Add a DxM-emet!

Munchkincsajszi azért húzhat egy DxM-et, mert felfedezett egy új szobát. Az osztott lapok közé, a kezébe kerül.

*Igor:* ...ezek pedig a kapcsolódások. (Kapcsolódásokat tesz a szoba oldalaira.) Milyen szörnyet húztál?

Munchkincsajszi felcsapja a szörnykártyapakli legfelső lapját. A *sikító kockafej* az.

*Többiek:* Haha! Megszívtad!

Munchkincsajszi számol: ötödik szintű. A *kockafej* nemcsak hatodik szintű szörny, ráadásul még +6-ot is kap harcosok ellen. Vagyis a *kockafejnek* eddig 12-je van az ő 5-e ellenében. Neki csak egyetlen használható tárgya van: a *tűzoltóság*. Az +2. Még mindig veszítésre áll: 7 a 12 ellen. Ráadásul a szörny dob egy kockával, ő viszont nem. Azaz az ő számértéke 7 marad. A szörny legrosszabb számértéke – ha a kocka 1-et mutat végül –  $12 + 1 = 13$ . Tényleg megszívta. Másként nem nyerhet, csak ha kijátszik néhány kártyát, és neki csupán egy kártya van a kezében, ami a hasznára lehet... a másik kettő átok, azok pedig kizárólag arra jók, hogy a többi játékosnak ártson velük.

*Munchkincsajszi:* Elkelne némi segítség. Ki jelentkezik?

Síri csend.

*Munchkincsajszi:* Gyávák! Megdobom *fagyott robbanó itallal*. (Kijátssza az egyetlen jó kártyáját.) Na, most már bármelyikötöknek elég a bónusza, hogy legyőzzük.

Az ital egyszer használható, +5-öt adó kártya. A szintek alapján most 12 a 12 ellen, de a szörny még mindig dob egy kockával. Munchkincsajszi segítség nélkül még mindig nem nyerhet, de így, ha bárki más segít, akkor eléggé biztosnak látszik a dolog. Ráadásul kapóra jön, hogy épp mindannyian a következő szobában tartózkodnak, úgyhogy bármelyikük oda tud érni segíteni.



Gonosz Géza: Két kincsért segíték.

**Tényleg gonosz. A szörny csak két kincset ér.**

Igor: Hát, én megcsinálom egyért is, ha én választhatok elsőnek!

Munchkincsajsi: Gonosz Géza, második választásért segítesz?

Gonosz Géza: Hmm. Nem, de egy második választásért és 500 aranyért igen.

Igor: Ne, ne! Majd én! Nekem elég egy második választás is.

Galádreál: Én megcsinálom ingyen!

Többiek: Mindig ezt mondd! Elf vagy és kilencedik szintű. Az biztos nem lesz, hogy segíthetsz és azzal megkapod a tizedik szintedet.

Galádreál: Ha hagysz segíteni, fizetek 500 aranyat!

Munchkincsajsi: Feldughatod az 500 aranyadat az orrod-ba és énekelheted közben a *beszívott csigák* dalát, akkor se kell a segítségem.

Galádreál (kijátszik két kártyát): Oké, akkor a szörny mostantól *vén* és *szőrös*. Számolj!

**A vén + 10-et ad a szörnyhöz. A szőrös még 5-öt. Vagyis a vén, szőrös sikító kockafej mostantól 27. szintű... és erre dob rá még egy kockával.**

Munchkincsajsi: Auú!

Srácok: Hurrá! Király!

Munchkincsajsi: Azt hiszem, itt az ideje használni a k10-es képességetem.

**Munchkincsajsi dob k10-zel: az eredmény 7. Mivel ötödik szintű, ez azt jelenti, hogy a képessége nem működött.**

Munchkincsajsi: Fenébe!

Galádreál: Még mindig nyerhetsz. Én kilencedik szintű vagyok és van még 9 pontnyi bónuszom. Ha én segíték, 18-at adok a harchoz melletted, az pedig úgy 30 lesz a 27 ellenében.

Munchkincsajsi: Mind a két oldal dob egy kockával. Ha az rosszul jön ki, akkor még mindig elbukhatjuk a dolgot.

Galádreál: Fogadd el az én segítségemet és megoldom! De így viszont én kapom meg az első választás jogát is a kincsből.

**Munchkincsajsi esdeklően pillant a többi játékosra. Azok a vállukat vonogatják. A szintjük, valamint a náluk lévő tárgyak nem elegendőek ahhoz, hogy megnyerhessék a harcot. Ha pedig akad is jó kártyájuk dugiban, nem mutatják meg.**

Munchkincsajsi: Nagyon utállak. Oké, segíthetsz. Tiéd az első választás.

Galádreál: Nagyon szépen köszönöm! **(Bemozgatja figuráját a szobába.)** Na jó, a kockafej mostantól csak egy bébi. **(Kijátssza a kártyát.)**

Igor: Azta! Egy vén, szőrös, bébi kockafej!

**A bébi hatására a szörny -5-öt kap. Ez így most 22 a munchkinok 30-a ellenében. A legrosszabb eredményük Galádreál kockadobásával 31 lehet. A legjobb, amit a kockafej a maga egy kockájával elérhet, 28. Ígéretes!**

Igor: Hadd segítsek! **(Kijátszik egy kártyát.)** Hoppá, hát ez kiesett. *Erő itala*, ellenetek.

**Igor a másik szobában van, úgyhogy bedobhatja az italt a harcba és használhatja bármelyik oldalon. +5-öt biztosított vele a szörnynek. Ezzel a szörny számértéke újra 27, a munchkinoké pedig 30, vagyis többé már nem olyan biztos a dolog.**

Munchkincsajsi: ...Mit ártottam én neked?

Galádreál: Igor, azonnali és rettenetes lesz a fizetséged ezért!

Igor **(kinyújtja rezzenetlen kezét)**: Tudod, mi ez? Féken tartott félelem.

Munchkincsajsi: Na, szemétkedik még valaki velünk?



Igor: Nem. Csak esélyt akartam adni a szörnynek is, mert az enyém.

Gonosz Géza: Nem, nekem jó.

**Senki nem akar újabb kártyákat kijátszani. Galádreál dob a kockájával és az eredmény 1. A szörny Igoré, úgyhogy ő dob... és 6-ot gurít. Vagyis szintek tekintetében a harc 30 a 27 ellenében, de a kockák eredménye nyomán 31 lesz 33-mal szemben. A munchkinok két ponttal ugyan, de veszítenek!**

Galádreál: ...Ám akkor... **(kijátszik még egy kártyát.)**

**Kijátssza a cinkelt kockát, amivel meg lehet változtatni egy dobás eredményét. 6-ra forgatja a kockáját. A munchkinok nyertek!**

Galádreál: Ezt marhára nem akartam kijátszani.

Munchkincsajsi: Meghasad érted a szívem!

**Igor morgolódik. Neki is van cinkelt kockája, de nem segítene... a dobása eredménye már így sem lehet ennél jobb.**

Igor: Az enyém is, jobban, mint azt hinnétek. Vigyétek a szinteteket, pernahajderek!

Galádreál: Megnyugodhatsz, nem felejtkeztem el róla!

**Munchkincsajsi lép egy szintet, mert legyőzte a szörnyet. Galádreál is lép egy szintet, mert elf. Mostantól tizedik szintű és elindulhat a bejárat felé, megküzdeni a főszörnyvel. Ettől kezdve az asztalnál ülő többi játékos a halálos ellensége. Mármost még inkább, mint eddig.**

Galádreál: Lássuk a kincseket! Kétkincses szörny, még kettő a vén miatt, egy a szőrösért, mínusz egy a bébitől. Négy kincs, és én választok először.

**Munchkincsajsi felcsapja a kincspakli legfelső négy lapját. Mivel nem egyedül harcolt, mindenki láthatja, mit húzott.**

Galádreál: Én választok először. Válasszam a *lándzsavasat*, ami +5-öt ad, esetleg a *kívánságyűrűt*, vagy az *Argon szemét*, esetleg a *repülés italt*? Egyáltalán nem nehéz dönteni. **(Fogja a lándzsát.)**

Igor: Minden kezeden van valami. Nem tudod használni.

Galádreál: Hát akkor kénytelen vagyok csalni! **(Kijátssza a csalás kártyát a lándzsára.)**

**Mostantól a lándzsára vonatkozó korlátozások egyáltalán nem érvényesülnek, és az megadja a teljes bónuszát. Vagyis nem kell hozzá kéz és Galádreál mondhatja azt, hogy két kézzel használja, megkapva a +5 bónuszt.**

Munchkincsajsi: **(Felveszi a többi kártyát.)** Eladom az *Argon szemét*, ami egymagában 1000 aranyat ér. Köszönöm szépen a szintet! **(Eldobja az Argon szemét.)** De még mindig nagyon-nagyon utállak. **(Kijátszik egy átkot.)** Az új lándzsád tüzet fogott. **(Kijátssza a másik átkot.)** A páncéld pedig pudinggá változott. Milyen kár, hogy nincs *kívánságyűrűd*!

Srácok: Nyamm, elfpuding!

**Galádreál nagyon savanyú arcot vág és eldobja a vadonatúj lándzsavasát a csalással együtt, valamint a szépséges +4-es adamantumpáncélját.**

Galádreál: Nevetnem kell a szánalmas átkaidon! Még mindig tizedik szintű vagyok.

Munchkincsajsi: Tizedik szintű, páncél nélkül. Meglátjuk, meddig jutsz el így. Na jó, nincs több mozgásom. Átkutatom a szobát!

**A kedélyes csapat folytatja kalandjait...**





# ☞ A SZÖRNYEK KÖRE ☞

Minden egyes játékos körét egy szörnyek köre követi.

A játékos, aki épp befejezte a körét, dob a szörnykockával. A kapott szín az adott körre szóló szörnymozgási szín. A kockával mindig dobni kell, még akkor is, ha nincsenek mozgatható szörnyek, mert...

## DxM-húzás

Ha a szörnymozgási szín megegyezik valamelyik játékos színével, az a játékos azonnal húz egy DxM-kártyát.

### ☞ Szörnykártyák ☞

A kezekben soha nem lesz szörnykártya.

Az újonnan felfedezett szörnyeket a szörnypakli tetejéről felhúzott lappal határozzátok meg (lásd a *Felfedezés* részt a 6. oldalon). A szörnykártya elé kerül. Ha a szörny túléli első csatáját, akkor a kártya ahhoz a játékoshoz kerül, akinek a színe egyezik a szörny talpával (csak azért, hogy szükség esetén egyszerű legyen megtalálni). Bármelyik játékos bármikor kérheti, hogy megnézhesse a szörnykártyát.

Amikor a szörnyet megölik vagy más módon eltüntetik, a kártyája az eldobott paklijába kerül, a lapját le kell venni a tábláról, a talpa pedig visszakerül a tulajdonosához (lásd a *Ha nyersz* részt a 9. oldalon).

## Szörnyek mozgása

Szinte az összes szörny mozog. Ellenőrizd az egyes szörnyeket. Ha nem áll más a kártyán, a szörnyek mozgás közben nem törődnek a többi szörnyel és még a legtöbb munchkinnal sem (lásd a *Megvagy!* részt, lejjebb).

Nem számít, ki mozgatja a szörnyeket, mivel a mozgásukat a szobák színes szörnymozgási nyilai határozzák meg. Amennyiben a szörnymozgási színnek megfelelő nyíl kivezet a szobából, a szörny abba az irányba megy... ha tud!

**A szörny talpszíneének semmi hatása nincs a mozgására.**

**A szörnyek alapesetben csakis a folyosókon, esetleg a közönséges ajtókon tudnak átmenni. Azonban néhány szörnyre különleges mozgási szabályok vonatkoznak (lásd a *Különleges szörnymozgás* keretes szöveget).**

**Ellenőrizd a nyilakat minden egyes szobában, ahová a szörny belép. Ha bármelyikük megfelel a szörnymozgási színnek, akkor a szörny továbbmegy (lásd a *Példák szörnymozgásra* részt, a 14. oldalon).**

Amikor a nyíl olyan kapcsolódásra mutat, amelyen nem tud a szörny átmenni, vagy esetleg nincs az adott színnek megfelelő nyíl, a szörny mozgása véget ér.


### ☞ Szörnyek és a bejárat ☞


A *bejárat*nál napfény van, amit a szörnyek utálnak. Egyetlen szörny sem állhat meg a *bejárat*nál, kivéve a főszörnyvel való küzdelmet (lásd a 11. oldalt). Még akkor sem, ha a célpontnak számító munchkin fegyvertelenül és talpig csokoládéba mártva álldogál ott éppen. Amikor a szörny a *bejárat*hoz ér, a szemben lévő folyosó felé tartva egyenesen átsétál a szobán. Ha ez a szörnyek köre alatt történik, a szörny – amennyiben a nyilak és a kapcsolódások megengedik – az átellenes oldalon lévő szobából folytathatja mozgását.


Ha a *bejárat* túlsó végén nincs szoba, szörnyek egyáltalán nem léphetnek be a *bejárat*ba. Pont.


### ☞ Különleges szörnymozgás ☞


A szörnyek mozgatása előtt ellenőrizd az egyes lapkákat. Ha van rajtuk lábjegyzet, a szörny különleges módon mozog. Lásd az ábrát a 14. oldalon.

 A zöld lábnyom azt jelenti, hogy a szörny gyors. Amikor a szörnyek körében egy gyors szörny mozog, megteszi a szokásos mozgását, majd – ha ez lehetséges – még egy szobányit mozog ugyanabba az irányba. Aztán a nyilaktól függetlenül megáll.

 A vörös lábnyom azt jelenti, hogy a szörny lassú. A lassú szörny csak egyetlen szobányit mozog a szörnyek körében, függetlenül attól, milyen nyilak láthatók a másik szobában.

 Az áthúzott sárga lábnyom azt jelenti, hogy a szörny bujkál. A bujkáló szörny nem mozog a szörnyek körében, azonban a szörnyeket elmozdító kártyák rá is érvényesek.

 A fejjel lefelé álló kék lábnyom azt jelenti, hogy a szörny ellenkező. Ha a szobájában van olyan színű nyíl, amelyet dobtak, akkor a szörnyek körében az első mozgását a nyíllal ellentétes irányba teszi. További mozgását a körben a szörnymozgási színnek megfelelően végzi.

 A kérdőjeles lábnyom azt jelenti, hogy valami furát műveltünk és el kell olvasnod a szörny kártyáját. Példának okáért néhány szörny képes átmenni bezárt vagy rejtekajtókon, a falakon, sőt akár még be is döntheti az ajtókat.

## A szörnyek körének megzavarása (lehetetlen)

A játékban az összes szörny mozgatása egyetlen akciónak számít és nem lehet megzavarni, még „egyszer használható” kártyákkal sem. Például, ha a nyilak alapján a szörny kétszobányit mozog, nem játszhatod ki rá az *Átok! Vonzerő!* kártyát, miután belépett a szobába, hogy a másik irányba, a megátkozott munchkin felé menjen.

Továbbá az összes szörny egyszerre mozog. Ha egy szörny mozgása közben megváltoztatja a tábla elrendezését – mint például az *ökördög*, amelyik betöri az ajtókat –, akkor a változás még abban a körben érinti a többi szörnyet is. A kavarodás elkerülésére érdemes a táblaváltoztató szörnyeket mozgatni elsőnek.

## Szörnymozgásra vonatkozó kivételek

### Visszamenni tilos!

A szörny nem haladhat ugyanabban a körben visszafelé azon az úton, amelyet addig bejárt. Ha a nyíl olyan szobára mutat, amelyben már járt, a szörny megáll.

### Megvagy!

Ha a szörny belép abba a szobába, ahol a célpontja van (lásd *A szörnyek tulajdonosai és célpontjai*, 9. oldal), akkor megáll és a nyálát csorgatja. Nyilaktól és különleges mozgásra vonatkozó szabályoktól függetlenül nem mozdul el onnan a szörnyek körében.

### A táblát elhagyó szörnyek

Amikor a nyíl a sötétségbe – azaz a kazamatán belüli foghíjba, esetleg a tábla szélén is túlrá – küldi a szörnyet, akkor megjelenik a foghíj túlsó oldalán... vagy épp a kazamatáén! A szörnyek igazán genyák. Lásd a *Példák szörnymozgásra* részt a 14. oldalon.



Ilyen esetben hagyjátok figyelmen kívül a „visszatérő” szörny érkezésével szolgáló kapcsolódást, még akkor is, ha az fal! – Szóltunk, hogy a szörnyek genyák.

## A szörnyek kulcsfogalmai

Minden egyes szörnykártya alján ott olvashatók a szörnyre vonatkozó kulcsfogalmak. Meghatározzák a méretét, mozgását, típusát és képességeit. Erről bővebben lásd a 18. oldalt, a *Szószedetet*.

**Méret:** *apró, kicsi*, közönséges ember nagyságú és *hatalmas*. Minél nagyobb a szörny, annál nagyobb a lapkája. Ha a szörny kártyáján olvasható kulcsfogalmak sora nem *apróval, kicsivel* vagy *naggyal* kezdődik, akkor a szörny ember nagyságú.

**Mozgás:** *bujkáló, ellenkező, gyors* és *lassú*.

**Típus:** mint például *élőholt* vagy *sárkány*, valamint **képességek**, amilyen például a *lángoló* vagy a *repülő*. A szobák, tárgyak, kasztok és más kártyák is hathatnak egyes típusokra vagy képességekre.

## Szörnycsorda

Előfordul, hogy a szörnyek véletlenszerű mozgása egyáltalán nem tűnik annyira véletlenszerűnek és jó néhányan közülük egy szobában kötnek ki. Ilyenkor beszélünk szörnycsordáról.

# ∞ Példák szörnymozgásra ∞

### Szemtély a sárga dobás után

Ami azt illeti, bármilyen szín után is jöhet... A *szemtély* (1), amint ez az áthúzott lábnyom ikonjából is látszik, *bujkáló* szörny. Csak akkor tud mozogni, ha egy kártya erre készletti.

### Elmondhatatlanul undorító, leírhatatlan szörnyeteg a kék dobás után

Az *elmondhatatlanul undorító, leírhatatlan szörnyeteg* a (12)-ről indul és a kék nyíl irányába mozog. A szörny kártyáján olvasható különleges mozgást előíró szabály alapján képes átmenni a falon a következő szobába (11), ahol a kék nyilat követve átugorja a foghíjat (lásd *A táblát elhagyó szörnyek*, 13. ol-

dal) és bemozog a következő szobába (9). Ebben a szobában megáll, pedig itt is van kék nyíl, csak hogy egy rejtekajtóra mutat (lásd 13. oldal). Szörnyek nem mehetnek át zárt vagy rejtekajtón, csakis akkor, amikor ez áll a kártyájukon.

Ha kialakul a csorda, hajlamos egységként mozogni. Azonban ne feledkezz el arról, hogy néhány szörny *gyors*, mások *lassúak*! Van, amelyik *ellenkező*, ezért azzal kezdi a mozgását, hogy visszafelé halad, és van, amelyik képes átmenni olyan ajtókon, amilyeneken a többiek nem. Ezeknek megfelelően a szörnycsordák általában szétesnek. Ha létrejön egy szörnycsorda, különös körültekintéssel kezeld a szörnyek körét... ügyelj arra, hogy a szörnyek ne menjenek át olyan ajtón, amilyen nem lenne szabad nekik!

Amennyiben elég erős, illetve elég aljas vagy, esetleg rendelkezél a megfelelő kártyákkal, a szörnycsorda lehetőséget is jelenthet arra, hogy két vagy még több szintet lépj, hozzá rengeteg tárgyat zsákmányolj, és mindezt egyetlen harcban. Öld meg mind!

Ha pedig rettenetesen rosszindulatú vagy, felteheted magadnak a kérdést: „Hogyan vehetném rá ezt a sok szörnyet, hogy közvetlenül a köre kezdete előtt rontsanak rá a haveromra, úgy, hogy kénytelen legyen harcolni velük és mindegyiktől elmenekülni, és ezzel elveszíteni minden jó tárgyát és iszonytató halált halni?”

### Pszichomókus a lila dobás után

A *pszichomókus* a (4)-ben kezd és a lila nyilat követve a következő szobába megy (3), ahol ismét a lila nyíl után megy egy új szobába (7). Több lila nyíl nincsen, azonban – mivel *gyors* szörnyről van szó – egyenes vonalban haladva mozog még egyszobányit, be a (11)-be. Noha ebben a szobában van lila nyíl, a *pszichomókus* megáll, mert a *gyors* mozgás csakis egy szobával többet tesz lehetővé.

### Árnyorr a narancssárga dobás után

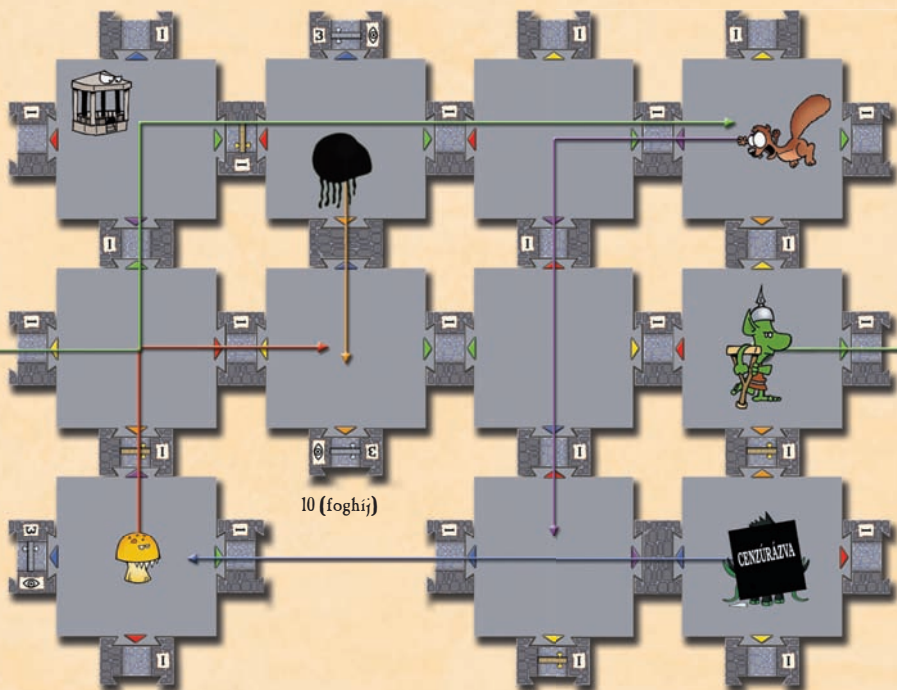
Az *árnyorr* a (2)-ből indul és a narancssárga nyilat követve átmegy a következő szobába (6). Habár az *árnyorr* kártyáján olvasható különleges mozgásszabály lehetővé teszi, hogy a szörny bármilyen ajtótípuson átmenjen, ebben a szobában megáll, mert *lassú*, és egyszerre csak egyszobányit halad.

### Sánta goblin a zöld dobás után

A sánta goblin a (8)-on kezd és a zöld nyíl irányába indulva elhagyja a táblát (lásd *A táblát elhagyó szörnyek* részt, 13. oldal). A kazamata túloldalán (5) jelenik meg és a zöld nyilat követi. Ezek egy sor szobán vezetnek keresztül: (1), (2), (3) és végül (4), ahol megáll... mivel a (4)-ből kivezető zöld nyíl miatt a szörny kénytelen lenne belépni az (1)-be, ahol ebben a körben már mozgott (lásd *Visszamenni tilos!*, 13. oldal).

### Gombusz a piros dobás után

A gombusz a (9)-ről indul... de az első szobát elhagyva nem követi a piros nyilat, mert a mozgása *ellenkező*. Ehelyett elindul az ellentétes irányba, az (5)-höz. Ezután a megszo-kott módon követi a piros nyilat, így eljut a (6)-ba. Abban a szobában nincs piros nyíl, úgyhogy a gombusz megáll.





# A KARAKTEREK ÉRTÉKEI

Alapvetően minden karaktert öt érték – szint, faj, kaszt, életerő és mozgás – jellemez, valamint a tárgyak, amelyekkel rendelkezik. Például a karakteredet a következőképpen írhatod le: „nyolcadik szintű **elf varázsló a Hatalom sityakjával, a májusfa íjjal és dévaj páncéllal**”. A karaktered induláskor ugyanolyan nemű, mint te magad.

## Szint

Ez általános mérőszám arra, mennyire vagy kemény. (A szörnyeknek is van szintjük.) A szintjelzővel tarthatod számon. A szint értéke 1-től 10-ig terjedhet. Játék közben szerezhetsz és veszthetsz szinteket. Minél magasabb a szinted, annál jobban működik majd a *k10-es képességed* (lásd lejjebb).

## Szintlépés

A játékot akkor nyered meg, ha eléred a tizedik szintet, megölöd a főszörnyet (lásd *A főszörny* részt a 11. oldalon), és kimenekülsz. Ezért nagyon fontos szintet lépni. A szintlépés módjai:

- Az első és a legjobb: öl meg egy szörnyet! Ezért a szörnykártyán olvasható számú szintet kapsz. A közönséges szörnyek egy szintet érnek, a *félelmetesek* kettőt. Néhány fogással elérhető, hogy a szörny még egy szintet érjen.

Csakis egy szörnyet megölve lehet elérni a tizedik szintet. Ha úgy győzöl le szörnyet, hogy nem ölöd meg, SOHA nem lépsz szintet.

- A segítő a harcban általában nem lép szintet, de vannak kivételek. Például az elfek szintet lépnek, ha segítenek megnyerni a harcot. Ha a szörny *félelmetes* és valaki segít neked, ő is lép egy szintet a harcnak köszönhetően (te pedig egyet kevesebbet, mint ha egymagad intézted volna el). Figyelem! A *félelmetes* szörny legyőzésében segédkező elf is csak egy szintet lép és nem kettőt!

Mivel a segítőök szintlépése a szörny megöléséből származik, ezért ilyen módon is elérhető a tizedik szint.

- A mindig népszerű *szintet lépsz* kártya jó barátod, és bármikor kijátszható, de NEM lehet ily módon elérni a nyerő szintet.

- A saját körödben elkölthetsz 1000 aranyat és vásárolhatsz belőle egy szintet. Tárgyakat is eladhatsz: annyit érnek, amennyi a kártyájukra van írva. Ha eladtad valamelyiket, dobd el a kártyáját! Ha csak tárgyakat fordítottál erre a célra és többet érnek 1000 aragnál, nincs visszajáró! A nyerő szintet nem lehet megvásárolni.

## Szintvesztés

A szinted soha nem csökkenhet 1 alá.

Akkor veszítesz szintet, amikor egy szabály, szoba vagy kártya ezt írja elő. A szintvesztés leggyakoribb módja a szívás (lásd a *Menekülésdobás* részt a 10. oldalon), amikor egy szörny legyőz.

## Faj

Amikor nincs kijátszott fajod, akkor embernek számítasz. Fajkártyával lehetsz elf, törpe vagy félszerzet. Átlagos esetben nem lehet egynél több fajod. Az embereken kívül minden fajnak van különleges képessége. Abban a pillanatban megkapod az adott faj különleges képességét, hogy kijátszod a fajkártyát, és amint eldobod azt, elveszíted a képességet.

Fajt bármikor, még harc közben is el lehet dobni: „nem akarok többé elf lenni”. Megteheted ezt például azért, mert a szörnynek bónusza van a régi fajod ellen, vagy egyszerűen csak azért, mert egy újjal szeretnél játszani.

## Kaszt

A karakter lehet harcos, varázsló, tolvaj vagy pap. Ha nem vagy szupermáneskin, akkor egyszerre csak egy kasztod lehet játékban. Ha nincs a

játékban kasztkártyád, akkor kaszt nélkülinek számítasz.

Minden egyes kasztnak más képességei vannak, amelyek a kártyán olvashatók. Abban a pillanatban megkapod az adott kaszt különleges képességét, hogy kijátszod a kártyáját, és amint eldobod azt, elveszíted a képességet.

Kasztot bármikor, még harc közben is el lehet dobni: „nem akarok többé harcos lenni”.

## Eldobásos képesség

Minden egyes kasztnak van egy képessége, amelyet kártyák eldobásával lehet használni. Ehhez eldobhatsz bármilyen kártyát, a kezedből is és a kijátszottak közül is. Igen, ez azt jelenti, hogy eldobhatsz kasztkártyát a kaszt saját képességének használatára.

## k10-es képesség

Minden egyes kasztnak van egy olyan képessége, amelyik használatához ugyanannyit, vagy kevesebbet kell dobnia a játékosnak a tízoldalú dobókockával, mint amennyi az aktuális szintje. Ha a dobás sikeres, a képesség működik. Nyilvánvaló, hogy annál megbízhatóbb ez, minél magasabb szintű vagy; tizedik szinten pedig mindig működik.

## Életerő

Az életerőt nevezhetnénk „találatnak”, esetleg „életerőpontnak” is, mert a szörny pont rád mutat és eltalál, vagy valami ilyesmi. Az igazat megvallva pontosan soha nem tudtuk eldönteni.

Mindenki négy darab, szív alakú, vörös oldalával felfelé néző életerőjelzővel kezdi a játékot. Ha valamelyik kártya további életerőt ad neked, vegyél magadhoz még egy jelzőt.

## Életerővesztés

Amikor találatot kapsz, NE dobd el az életerőjelzőt! Csak fordítsd meg, hogy a fekete oldala legyen felül! Ezen a módon a jelzőid száma mindig megmutatja a lehetséges legnagyobb életerődöt.

Amennyiben minden jelződ fekete oldalával felfelé áll, akkor meghalsz. Lásd a *Halál* részt a 8. oldalon.

## Életerő visszaszerzése

Harcon kívül bármikor veszíthetsz egy szintet, hogy visszakapj legfeljebb három életerőt. Ez nem túl okos húzás, hacsak nem készülsz épp meghalni, és nem olyan tárgyaid vannak, amelyeket nem akarsz elveszíteni! Egyes szobák és kártyák is visszaállítják az életerőt.

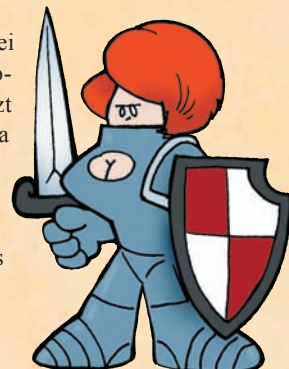
Minden egyes visszaszerzett életerő után fordíts vissza egy fekete jelzőt vörösre! Több életerőt nem szerezhetsz vissza annál, mint amekkora a lehetséges legnagyobb életerőd!

## Mozgás

Mindenki három talp alakú mozgásjelzővel kezdi a játékot. A mozgásról bővebben a 6. oldalon esik szó.

## Tárgyak

A játékban lévő tárgyakat vagy magadnál tartod, vagy viseled, vagy a hátizsákodban vannak. Lásd a *Tárgyak* részt a 16. oldalon.





# ☞ TÁRGYAK ☞

Minden a zsákmányról szól. A tárgyak kellenek neked. Nekünk elhiheted.

A tárgyakat ki lehet játszani (lásd *A kártyalapok használata* részt az 5. oldalon), el lehet cserélni más játékosokkal (lásd lejjebb, a *Tárgyak csereberéje a játékosok között* részt), egyes szörnyeket meg lehet vesztegetni velük, továbbá el lehet adni őket aranyért vagy szintekért (lásd a 15. oldalon). Amint egy tárgy játékban van, nem *dobhatod el*, kivéve, ha valami kifejezetten megengedi – vagy rákényszerít... viszont *ledobhatod* (lásd a *Ledobott tárgyak* részt a 7. oldalon).

Ha egy átok, szívás vagy más miatt el kell dobnod vagy le kell dobnod – példának okáért – a lábbelidet, ez mindig arra a lábbelire vonatkozik, amit viselsz éppen. A hátizsákodban lévő lábbeli (lásd lejjebb) nem számít. Ám ha csak arról van szó, hogy dobj el vagy dobj le „egy tárgyat”, ha szeretnéd, választhatsz egyet az övedről (lásd lejjebb) vagy a zsákból. A kezdedben lévő kártyák közül nem dobhatsz le és nem dobhatsz el egyet sem!

## ☞ Aranyérmék ☞

Az aranyérméket el lehet költeni, le lehet dobni, el lehet cserélni és így tovább, épp úgy, mint a tárgyakat. Azonban ha az utasításban az áll, hogy le vagy el kell dobnod egy tárgyat, akkor egy tárgykártyától kell megválnod, nem pedig aranytól!

Bármennyi aranyat tarthatsz magadnál különösebb következmények nélkül.

## Tárgyakra vonatkozó korlátozások

A tárgyak használatára sokféle korlátozás van érvényben. Általában véve minden munchkinnak van három helye (lásd lejjebb), két keze, egy öve és egy hátizsákja.

Egyes tárgyaknak lehetnek kasztra, fajra vagy nemre vonatkozó megszorításaik. Például a *Béke sajtreszelőjét* csak papok használhatják.

A családkártyák persze lehetőséget adnak arra, hogy ne foglalkozz ezekkel a megkötésekkel! Amikor *csalást* játszol ki egy tárgyra, figyelmen kívül hagyod az összes megszorítását és megkapod a legnagyobb bónuszát. Ha a tárgyat elveszíted, vele megy a *csalás* is.

## Helyek

Egy fejed (fejfedőnek), egy tested (páncélnak) és egy pár lábad van (lábbelinek). Ezek a „helyeid”.

## Viselt tárgyak

A helyeiden lévő tárgyakat viseled. Egyetlen tárgyon sem találod meg a *viseltet* kulcsfogalomként, de amikor egy szoba vagy egy kártya viselt tárgyra hivatkozik, az bármiféle *fejfedőt*, *páncélt* és *lábbelit* jelent... valamint az összes *bizsudat* és az *öltözékedet*.

## Bizsuk és öltözékek

A *bizsu* és az *öltözék* kulcsfogalommal ellátott tárgyakat is viseled, de nem használnak fel helyet. A hordható *bizsuk* vagy *öltözékek* száma nincs korlátozva.

## Kezek

Minden munchkin két kézzel kezdi a játékot. Fegyverekhez és más dolgokhoz is szükség van kézre – bár a legjobb szórakozást a fegyverek jelentik. Ellenőrizd az egyes tárgyakat, vajon szükség van-e hozzájuk kézre.

## Öved

Ha a tárgyat nem viselik és nem kell hozzá kéz, akkor „az öveden” hordod. Az övre akasztott tárgyak általában egyszer használhatóak, jobbra tekercesek és italok. Bármennyi tárgy lehet az öveden.

## Hátizsákod

Az adott pillanatban nem használható tárgyakat összegyűjtheted. Megőrizheted őket, ha másért nem, hát hogy szinteket vásárolj belőlük. Ezek „a hátizsákodban” vannak. A hátizsákodba csak két tárgy fér. Kettőnél több zsákban lévő tárgy esetén a ráadástól meg kell szabadulnod (lásd *Tárgyak csereberéje a játékosok között* részt, lejjebb), vagy le kell dobnod! Lásd *Ledobott tárgyak*, 7. oldal.

A zsákodban lévő tárgyak kártyáját oldalvást fordítva jelölheted meg őket. A zsákban lévő tárgyak nem adnak sem bónuszt, sem képességet (ha két sisak van nálad, csak az egyik lehet a segítségedre).

Ha, illetve menekülés közben nem vehetsz ki a zsákból tárgyakat. Például ha van lábbelid a hátizsákodban, ami kapóra jönne a menekülés során, akkor így jártál! Elő kellett volna vened a zsákból, mielőtt még harcba keveredtél.

## Tárgyak képességei

A különféle tárgyak olyan képességeket biztosítanak neked, mint a *repülés* vagy a *védelem a tűz ellen*. Ezekre a képességekre külön meghatározott szabályok vonatkoznak. Egy tárgy képességét nem lehet „lekapcsolni”... Ha például van egy *repülést* adó tárgyad, akkor bizony sérülni fogsz, amikor belépsz a szellőztetőbe. Azonban általában hasznát veszed a képességeidnek.

## Nagy tárgyak

Egyes tárgyak *nagyok* (ha egy kártyán nincs rajta, hogy *nagy*, akkor a tárgy kicsi). A *nagy* tárgyak csökkenthetik a mozgásodat. Levonás nélkül egy nagy tárgyat tarthatsz csak magadnál.

**Az első után minden *nagy* tárgy, ami nálad van, eggyel csökkenti a mozgásodat.**

## Tárgyak csereberéje a játékosok között

Bármikor, amikor ugyanabban a szobában vagy egymással szomszédos szobákban vagytok, és éppen nem harcoltok, átadhatsz vagy elcserélhetsz viselt, használatban lévő vagy a hátizsákodban cipelt tárgyakat – kezdedben lévő kártyákat viszont nem.

Ha a szomszédos szobánál távolabb lévő játékosnak szeretnél átadni valamit, le kell dobnod, aztán pedig reménykedni, hogy a megfelelő játékos ér oda először.

Amikor átadsz egy tárgyat, azonnal elveszíted a vele járó összes előnyt, a másik játékos pedig azonnal megkapja. A másik játékosnak adott tárgyak játékban maradnak és nem kerülhetnek az osztott kártyák közé.

Átadhatsz tárgyakat azzal a szándékkal is, hogy megvesztegess velük más játékosokat: „Odaadom neked a *lángoló páncélot*mat a következő körben, ha nem segítesz Robinak harcolni azzal a sárkánnyal!”

## Tárgyak felvétele

Ha a szobában, amelyikben tartózkodsz, ledobott tárgyak is találhatóak (lásd a 7. oldalon), akkor egy mozgást elkölthetve bármelyiküket felveheted. Továbbá amikor átkutatod a ledobott tárgyakat tartalmazó szo-



bát, automatikusan megkapod ezek bármelyikét, valamint a kutatásdobásod eredményét. *Kivétel:* ha a kutatásod során egy szörnyet találsz, csak akkor kapod meg a ledobott tárgyakat, ha legyőzöd a szörnyet és megkapod a kincseit.

Ha valami arra kényszerít, hogy ledobj egy tárgyat, egy mozgásba kerül felvenned. Néhány kártya megszabja, hogy csakis a következő körben veheted fel a ledobott tárgya(ka)t.

## Elhajított tárgyak

Néhány tárgyon az *elhajítható* kulcsfogalom olvasható.



Ha egy *elhajítható* tárgy befolyásolhatja a harcot, egy másik játékos harca közben lehet elhajítani, és ezzel segíteni neki, vagy a szörnyeknek (lásd *Közbeavatkozók*, 10. oldal). Megteheted, hogy „véletlenül” a barátodat találd el az itallal és a tárgy ellene fejtí ki a hatását.

Az *elhajítható* tárgyat a te szobádban, vagy valamelyik szomszédos szobában lehet bevetni (ha van bármiféle ajtó a kettő között, abból indulunk ki, hogy kinyitod és áthajítod a folyosón). Az *elhajítható* tárgyak egyszer használhatóak és felhasználásukat követően – hacsak nem áll más a kártyájukon – el kell dobní a lapjukat!

# ∞ KÁRTYÁK SZERZÉSE ÉS KIJÁTSZÁSUK ∞

## Kártyák szerzése

A kártyák segítségével módosíthatod, sőt néha figyelmen kívül is hagyhatod a szabályokat. Figyeld meg: annyi kártyát szeretnél majd magadnak, amennyi csak elfér nálad.

## Deus ex Munchkin

Három DxM-mel kezdod a játékot. A halálból visszatérve két DxM-et kapsz (lásd *Visszatérés az életbe*, 8. oldal). Néhány szobában megállapodást köthetsz és így szerezhetsz még DxM-kártyát. A kincskártyák nagyja tárgy.

DxM-et lehet húzni:

- a köröd kezdetén (lásd a 6. oldalon);
- egy szoba felfedezésekor (lásd a 6. oldalon);
- az egyik „saját” szörnyed legyőzésekor, illetve amikor segítkezel a legyőzésében (lásd a 9. oldalon);
- ha a szörnykocka eldobásával a te színed lesz az eredmény. Lásd a Kockák részt a 4. oldalon.

## Szörnyek

Ezek nem lehetnek a kezdedben. Soha. Pont.

## Kincsek

Három kincssel kezdod a játékot. A halálból visszatérve két kincset kapsz (lásd *Visszatérés az életbe*, 8. oldal), néhány szobában pedig megállapodást lehet kötni (lásd a 7. oldalt), amelyek révén kincshez juthatsz.

Kincset általában akkor kaphatsz:

- ha megölsz egy szörnyet (lásd a *Ha nyersz* részt a 9. oldalon);
- ha átkutatsz egy szobát (lásd a 7. oldalon);
- ha csereberélsz más játékosokkal. A zsarolás csereberének számít és csak támogatni tudjuk (lásd a 16. oldalon).

## Kártyák kijátszása

Ezt kell tenned. Minél többször.

## Tárgyak: kijátszásuk

Amint megkapod, bármelyik tárgykártya a körödben – a harcot kivéve – bármikor kijátszható.

## Tárgyak: használatuk

Minden egyszer használható kártya kijátszható bármelyik harc alatt, akár az osztott lapok között van, akár játékban.

A többi tárgyat nem lehet máskor használni, csakis akkor, amikor játékbán vannak. A te körödben, ha épp nem harcolsz, akkor kijátszhatod és azonnal használhatod őket. Amennyiben segítesz valaki másnak, vagy valamilyen oknál fogva a körödon kívül harcolsz, nem tehetsz le új tárgyakat.

## Deus ex Munchkin-kártyák

DxM-kártyát bármikor kijátszhat, hacsak a kártya szövege másképp nem rendelkezik. A DxM-kártyák nagy részét csak egyszer lehet használni és aztán el kell dobní.

Néhány kivétel:

## Kasztok és fajok

Ezeket a kártyákat abban a pillanatban ki lehet játszani, amint megkapod őket, illetve utána bármikor, azonban egyszerre csak egy kasztod és egy fajod lehet, kivéve, ha *félvér* vagy *szupermánckin* vagy (lásd lejjebb). Kasztot és fajt bármikor eldobhatsz.

## Félvér és szupermánckin

Ezekkel a kártyákkal két fajod, illetve két kasztod lehet.

*Félvért* akkor játszhat ki, amikor van már a játékban egy fajod. Inentől kezdve félig ehhez a fajhoz tartozol, félig pedig ember vagy. Megkapod a nem emberi faj összes előnyét, a hátrányait viszont egyáltalán nem. Vagyis egy félelf például hasznos húz a zöld elf ikonból, a vöröset viszont figyelmen kívül hagyja!

Ugyanez, vagy bármikor a későbbiekben – amennyiben a *félvér* még mindig előtted van – hozzáadhat a kijátszott kártyákhoz még egy fajt. Ha két különböző fajkártyád van játékban, akkor attól kezdve – mondjuk – félig elf, félig törpe vagy, mindkettő összes előnyével és hátrányával.

Amint nincs a játékban fajkártyád, elveszítod a *félvért*, ugyanakkor szándékosan eldobhatsz egy fajt és azonnal kicserélheted egy másikkal az osztott lapok közül, és ezzel – mondjuk – féltörpe helyett félelf leszel.

A *szupermánckin* pontosan ugyanígy működik, csak kasztokkal. Lehetsz – mondjuk – superharcos a harc minden előnyével, a hátrányai nélkül. Vagy lehetsz – mondjuk – egyszerre harcra és varázsló, mind a két kaszt összes előnyével és hátrányával.

## Szörnytápok és további szörnyek

A szörnyeknek bónuszt adó kártyák a szörnytápolók. A tápok bármikor ki lehet játszani. A tápok többsége a szörnyek szintjét növeli, de akad közöttük – ilyen például a *bébi* –, amelyik csökkenti. A *császárkáló szörny* és a *társ* egy újabb szörnyet hoz a harcba.



A tápok összeadódnak. Ha több szörny vesz részt a harcban, a tápot kiját-  
szó játékosnak kell meghatározni, melyikre érvényesül a hatása.

Ha a szörny túléli a harcot, megtartja a tápokát. Egy *bazinagy gombusz*  
például egészen addig *bazinagy* marad, amíg meg nem ölik, vagy el nem  
távolítják a játékból.

## Időrend

A kártyák mindig abban a sorrendben érvényesülnek, ahogy kijátszák  
őket.

## „Bármikor”

Ha a kártyát „bármikor” fel lehet használni, akkor ez azt jelenti, hogy:

A *saját körödben* szó szerint bármikor használhatod. Ha például van ná-  
lad egy *A villanás itala*, használhatod még azelőtt, hogy a harcban kockát  
dobnál és sértetlenül elmenekülhetsz, még akkor is, ha a szörny egészen biz-  
tosan legyőzött volna.

*Valaki más körében* bármelyik pillanatban mondhatod azt, hogy „állj!”  
és használhatod a kártyát, azt viszont nem mondhatod, hogy „mielőtt meg-  
tennéd, amit bejelentéttél, használom még ezt a kártyát...” hacsak nem áll  
kifejezetten az a kártyán, hogy visszafordítható egy, már bejelentett akciót.  
Ha például valaki fogja a munchkinját és bemozgatja a szobádba, nem mond-

hatod, hogy a mozgása megállítására használod a *fal idézését*. Még az-  
előtt kellett volna azt mondanod, hogy „állj!”, mielőtt a másik mozdult.

## Átkok

Ezek a kedvenc „bármikori” kártyáink. Egy átkot BÁRMELYIK já-  
tékosra, BÁRMIKOR kijátszhat, hacsak nem áll más a kártyán. Csök-  
kenti valakinek a lehetőségeit, miközben épp harcol, remek szórakozás.

Az átok azonnal hat áldozatára, majd el kell dobni. *Kivételek:*

- a *kívánságyűrű* eldobásával bármelyik átkot semlegesítheted még  
azelőtt, hogy megfoganna;

- a pap k10-es képessége elháríthatja az átkot;

- ha az átok a „következő harcra” vonatkozóan ad levonást és te épp  
harcolsz, akkor azonnal megfog. Máskülönbem emlékeztetőnek tartsd  
meg a kártyát a következő harcig;

- ha az átok nyomán megváltozik valamelyik értéked, például a moz-  
gás, tartsd meg a kártyát, amíg el nem múlik valahogy az átok!

Ha az átok egynél több tárgyra vonatkozatható, az áldozat dönti el,  
melyik tárgyat vesz el vagy lesz megátkozva, hacsak az átokkártya szö-  
vege másképp nem rendelkezik.

Ha az átok olyasmire vonatkozik, amid nincs, akkor ne törődj vele.  
Például ha kapsz egy *A páncél pudinggá változik!* átkot és nincs rajtad  
páncél, akkor nem történik semmi. Ilyenkor dobd el az átoklapot és ka-  
cagj gúnyosan.

# SZÓSZEDET

A *félkövér dőttel* szedett szavak kulcsfogalmak.

**adakozás** – A körnek az a szakasza, amikor a kártyátöb-  
betted átadod a legalacsonyabb szintű játékos(ok)nak. Lásd a  
7. oldalon.

**apró** – A legkisebb szörnyméret. Lásd a 14. oldalon.

**arany** – Pénz. A tárgyak nagy része aranyat ér, a kazama-  
tában pedig itt is, ott is aranypénzek hevernek, és téged hívó-  
gatnak: „Vegyéél fel!” Hallgass rájuk!

**átkutatott** – Valaki már az összes nyilvánvaló helyen lévő  
kincset elvitte. Lásd a 7. oldalon.

**átok** – Gonosz, nagyon gonosz kártya. Lásd a 18. oldalon.

**bárd** – Fegyverfajta.

**bizsu** – Csillag és neked meg kell. A bizsukat viselik, de  
nem foglalnak helyet, úgyhogy akármennyi lehet nálad belő-  
lük. Lásd a 16. oldalon.

**bogár** – Földön kúszó szörny: bogár, pók, rákféle...

**bujkáló** – Olyan szörny, amelyik alapvetően egy helyben  
marad. A szörnyek köre során nem mozdul, ám a szörnyeket  
megmozdító kártyák rájuk is ugyanúgy hatnak, mint a többire.

**bunkó** – Fegyverfajta.

**buzogány** – Mint a bunkó, csak tuskés. Fegyverfajta.

**cucc** – Tárgyak. Arany. A nemrégiben elhunyt szörnyek  
mellett a kazamatában heverő dolgok.

**csalás** – Olyan fontos fogalom, hogy külön kártyája van  
(lásd a 16. oldalon). Ha kártya nélkül csalasz, akkor a lelkiis-  
meretted kell elszámolnod. (El sem hisszük, hogy egy  
*Munchkin*-játékban leírtuk azt a szót, hogy „lelkiismeret”!)

**csápos** – Nagyon hosszú, fura kinézetű karokkal rendelke-  
ző szörny. De az is lehet, hogy ezek lábak. Honnan a fenéből  
tudnánk megállapítani?!

**csorda** – Egy rakás szörny egy szobában. Lásd a 14. olda-  
lon.

**k10** – A tizoldalú dobókocka. Lásd a 4. oldalon.

**k10-es képesség** – Minden kasztnak van egy ilyen képes-  
sége. Lásd a 15. oldalon.

**démon** – A pokolból érkezett szörnyeteg. Rossz. Gonosz.  
Nem kedves.

**dobókocka** – Ne feledd, ha a szabályokban vagy a kártyán  
azt olvasod, „dobj kockával”, akkor ez a hatoldalút jelenti, ha-  
csak nem az áll ott, hogy „bármilyen kockával”. Ilyesmivel előfor-  
dul a szörnyekkel is.

**DxM** – *Deus ex Munchkin*. A véletlen sorsot és/vagy a me-  
sélőt jelképező kártyapakli. Lásd a 17. oldalon.

**eldobni** – Amikor eldobsz egy kártyát, az bármilyen típusú  
lehet, akár a kezdeből, akár a kijátszott kártyák közül is szár-

mazhat – hacsak nem vonatkozik rád valamilyen más szabály.  
Lásd az 5. oldalon.

**életerő** – Négy életerőjelzővel kezdte a játékot. Amikor  
eltalálnak, fordítsd át az egyik jelzőt a fekete oldalára! Amikor  
az összes szíved fekete, meghaltál. Lásd a 15. oldalon.

**elhajítható** – Általában egyszer használható tárgy, amelyet  
a saját szobádban, illetve valamilyen szomszédos szobában le-  
het bevetni. Lásd a 17. oldalon.

**ellenkező** – Az ilyen szörny a maga útját járja. A szörnyek  
körében, ha olyan szobában tartózkodik, amelyben van a do-  
bott színnel megegyező nyíl, az *ellenkező* szörny először az  
adott nyíllal ellentétes irányba mozog. A körbeli mozgása többi  
része a szörnymozgási szint követi.

**élőholt** – Olyan szörny, amelyik nem tudja, hogy mikor  
kell feladni. Ám ha meg tudod ölni, akkor belőle sem lesz  
egyéb, csupán közönséges „holt” – és elveheted a cuccát.

**féreg** – Különösen koszos és undorító szörny.

**ember** – Egyfajta szörny. Esetleg nézz bele a tükörbe! Mi  
nem tudhatjuk, pontosan mi is vagy.

**faj** – A munchkinok mind emberként kezdik a játékot, de  
egészen hirtelen átváltozhatnak egy másik faj tagjává, vagy  
visszatérhetnek az emberbőrbe. A játék egyelőre ismert fajai:  
elf, ember, félszerzet és törpe. Lásd a 15. oldalon.

**fegyver** – Számos fegyverfajta létezik: kard, lándzsa, bárd,  
buzogány, íj, tör és bunkó. Bármelyikük fegyvernek számít.

**fejfedő** – Általában csak egyféle fejfedőt használhatsz.  
A fejfedőt mindig viselik. Lásd a 16. oldalon.

**félelmetes** – Ha egymagad megölsz egy *félelmetes* ször-  
nyet, akkor két szintet lépsz. Ha van segítőd, a segítőd kapja  
meg az egyik szintet, függetlenül attól, hogy elf-e, vagy sem.

**felfedezett szoba** – A játékban lévő bármelyik szoba.  
**fel nem fedezett szoba** – Ide hatolsz be, amikor belépsz a  
sötétségbe. Lásd a 6. oldalon.

**fenevad** – Viszonylag közönséges szörnyfajta. Általá-  
ban.

**főjátékos** – Az a játékos, akinek a körében a harc kezdődik.  
Ha megnyeri a harcot, a főjátékos lép legalább egy szintet.

**főszörny** – Az ellenfél, amely akkor jelenik meg, amikor  
egy tizedik szintű munchkin odaér a bejáratához. Öld meg és  
győzz! Lásd a 11. oldalon.

**gyors** – Amikor a szörnyek körében egy *gyors* szörny mo-  
zog, megteszi a szabályok szerinti mozgását, majd – ha tud –  
mozog még egy szobányit ugyanabba az irányba. Aztán, füg-  
getlenül attól, miféle nyílak vezetnek ki a legutolsó szobából,  
megáll.

**halál** – Apróbb kellemetlenség. Lásd a 8. oldalon.

**harc** – A harc akkor veszi kezdetét, amikor a *körödben*  
találkozol egy szörnyvel. Ha a körödet egy szörnyvel egy szo-  
bában kezded, a harc a köröddel együtt indul. Harc közben  
számos dolgot nem lehet megtenni, mert hát, szóval, éppen  
más köti le a figyelmedet. Fontos, hogy minden olyan szöveg-  
részben, amelyben csatáról, küzdelemről, verekedésről, nézet-  
eltérésről, egymásra mért roppant ütésekéről meg a többi ehhez  
hasonlórol esik szó, ott is a „harcol!” beszélünk, csak egészen  
belefáradtunk már abba, hogy ennyiszor begépeljük azt, hogy  
„harc”. Lásd a 8. oldalon.

**harc bónusz** – A harcban a szintedhez adható szám. Ellen-  
tete a *levonás*.

**hatalmas** – A legnagyobb szörnyméret. Lásd a 14. oldalon.

**hátizsák** – Nem tényleges tárgy, hanem az a hely, ahová a  
nálad lévő, de szabályosan nem használható tárgyakat teszed  
(illetve azokat, amelyeket akkor épp nem akarsz használni).  
Legfeljebb két tárgyad lehet itt. Lásd a 16. oldalon.

**hely** – Olyan tárgyakat jelöl kulcsfogalom, amelyből  
szokványos esetben a karakterek csak egyet használhatnak.  
A három hely a *fejfedő*, a *lábbeli* és a *páncél*. Ezek mindegyike  
*viselt* tárgynak számít. Lásd a 16. oldalon.

**íj** – Bot meg madzag. Fegyverfajta.

**ikon** – Kártyákon, szobákon megjelenő jelkép. Lásd a 20.  
oldalt (a hátlapot), ahol egy egész sor ikont soroltunk fel.

**ital** – Palackozott csoda. Az italok nagy része egyszer hasz-  
nálható. Sok közülük *elhajítható*.

**ízé** – Olyan tárgy, ami semmilyen más kategóriába nem fér  
bele.

**játékos** – Ez rád vonatkozik és nem a karakteredre.

**kard** – Fegyverfajta.

**lapka** – Szörnyet jelképező kartondarab, lásd a 3. oldalon.  
A dobozban található szörnylapkák valóban élnek, és ha nem  
játszol elég gyakran *MunchkinQuestet*, akkor éjjelente csi-  
csergő hangokat hallhatnak.

**kaszt** – A kasztkártyával jelképezett különleges képessé-  
gek összessége. Ebben a játékban a következő kasztok vannak:  
varázsló, harcos, pap és tolvaj. Lásd a 15. oldalon.

**képesség** – Különleges munchkinerő, amelyet általában  
tárgy, meghozza mágiikus tárgy biztosít, és az esetek többsé-  
gében jól tesz veled.

**kicsi** – Szörnyméret, lásd a 14. oldalon.

**kifosztott** – Olyan szoba, amelyből minden kincset elhord-  
tak már a munchkinok. Lásd a 7. oldalon.

**kijárat** – A falon kívül minden kapcsolódásfajta.

**kulcsfogalmak** – A szörny- és tárgykártyák alján található  
kulcsfogalmak kártyát leíró sora.



**kulcsfogalom** – Szörny- vagy tárgykártyán olvasható, a kártya tartalmát leíró szó. Egyes szobáknak és kártyáknak a kulcsfogalomhoz kapcsolódó különleges hatása lehet. A szószedetben szereplő összes kulcsfogalom **félkövér dőlttel** van szedve. Lásd az 5. oldalon.

**kutatás** – Eldugott kincs keresése a szobában, amelyikben éppen tartózkodsz. Mint minden valódi kalandban, itt is kockadobással kell ezt megoldani. Lásd a 7. oldalon.

**lábbeli** – Általában csak egyféle lábbelit használhatsz. A lábbelit mindig viselik. Lásd a 16. oldalon.

**lányomok** – Ezek a mozgásjelzők. Lásd a 6. oldalon.

**lándzsa** – Fegyverfajta.

**láng** – A dolgok ÉGETÉSE kedvelt munchkintevékenység.

**lángoló** – Tüzes tárgy, csakhogy a tüzes a szörnyekhez kapcsolódó kulcsfogalom, ezért ezeket a tárgyakat **lángolónak** nevezzük. A **lángoló** tárgy biztosítja számodra a **láng** képességet.

**lassú** – A **lassú** szörny csak egyszobányit mozog a szörnyek körében, függetlenül attól, milyen nyilak vannak a második helyiségben.

**levonás** – Harc közben a szintedből levonandó szám. Ellenléte a **harci bónusz**.

**mágikus** – Varázslatos, megbájtolt vagy más módon csodálatos tárgy. A varázslók imádják.

**megállapodás** – Egyes szobákban köthető csereszület. Ha a szobában lehetőség van megállapodásra, a részletei a szobában lévő szövegben olvashatók. Lásd a 7. oldalon.

**menekülés** – Ezt kell tenned, ha elveszítéd valamelyik szörny ellen a harcot. Ha a dobásod sikerül, elkerülted a szörny búcsúzóul küldött nyaklevesét és megúsztatd a szívást is. Lásd a 10. oldalon.

**méret** – A szörnyek lehetnek **aprók**, **kicsik**, ember nagyságúak és **hatalmasak**. Egyes szobák és kártyák hatása a szörnyek méretétől függ. Az „ember nagyságú” nem használjuk kulcsfogalomként, mert benn néz ki. Amelyik szörnynek nincs külön meghatározva a mérete, az ember nagyságú.

**mozgás** – A mozgással fedezheted fel a kazamatát. Körönként három mozgással kezded a játékot. Lásd a 15. oldalon.

**munchkin** – Ez általában a karakteredre és a kazamatában mozgatott kis műanyag figurára vonatkozó megnevezés. Azonban te is egy munchkin vagy. Ne is próbáld titkolni!

**nagy** – A tárgyak kicsik, hacsak nem olvasható rajtuk az, hogy „nagy”. Ha egyenél több nagy tárgy van nálad, akkor lelassulsz. Lásd a 16. oldalon.

**nem törődik veled** – Ha a szörny nem törődik veled, nem kell harcolnod vele. Ha maradt mozgásod, elhagyhatod a szobát. Vagy megtámadhatod akkor is. De amíg egy szörny van a szobában, addig nem kutathatsz át és nem köthetsz ott megállapodást sem. Lásd a 8. oldalon.

**növény** – Igen, a növények szörnyek. Nézz gyorsan arra... ott egy növény!

**nyálkás** – Nyálkával beborított szörnyfajta, amelyet nyálka borít.

**óriás** – Mint egy ember, csak nagyobb. Legalábbis elméletben.

**öltözék** – Ezeket a tárgyakat viseled, de nem foglalnak el helyet, úgyhogy akármennyi lehet belőlük rajtad. Lásd a 16. oldalon.

**öv** – Nem tényleges tárgy, hanem az a hely, ahová azokat a játékban lévő, de nem viselt tárgyakat teszed, amelyekhez nincs szükség kézre. Az öveden akárhány tárgyad lehet. Lásd a 16. oldalon.

**páncél** – Általában csak egy páncélt használhatsz. A páncélt mindig viselik. Lásd a 16. oldalon.

**ragacs** – Tapadós, nyálkás szörny. Fúj!

**rém** – Ijesztő szörnyfajta.

**repülés** – A munchkinok képessége, amivel repülnek.

**repülő** – Egy szörny, amelyik a szárnyának köszönhetően, vagy más módon, de fennmarad a levegőben.

**sárkány** – Nemes és igen veszedelmes szörny, sok-sok kincsel. Ebben a játékban csak egy van belőle.

**segítő** – A harcban részt vevő főjátékos választhat egy darab segítő. A segítő nem kap automatikusan szintet, hacsak nem **félelmetes** a szörny, illetve ha a segítő elf, ezért kincset, esetleg aranyat kell majd felajánlanod, hogy sikerüljön rávenned valakit, legyen a segítő. Lásd a 10. oldalon.

**sötétség** – A feltárt kazamatákon kívül minden egyéb „sötétség”. Azok a szobák, amelyek még nem kapcsolódtak hozzá a kazamatához „a sötétségben” vannak. Lásd **fel nem fedezett szobák**, 19. oldal.

**szent** – A Jó erejével áthatott tárgy.

**szerepjáték** – Fogalmunk sincs arról, ez mi. De szeretünk lehelteni dolgokat és elvenni a cuccaikat.

**szervezet** – Tébolyult tudomány vagy hatalmas bűbáj segítségével készített szerkezet. Az is lehet, hogy mindkettőt használták hozzá.

**szint** – Teljesen önkényes mérőszám arra, mennyire vagy menő. Első szinten kezdesz. Nem fejlődhetsz tovább tizedik szintünél. A szörnyeknek is van szintjük, ez egészen húszig mehet. Ha pedig találnál egy lefelé vezető lépcsőt – amit ebben a kiadványban biztosan nem fogsz –, akkor a kazamaták minden egyes emeletét is szintnek neveznék. Végső soron hívhatnánk a játékok szintezőnek is. Na jó, abbahagyjuk.

**szívás** – Ha nem sikerül a menekülésdobásod, a szörny rád sóz egy nagyot, ahogy kimész a szobából. Lásd a 10. oldalon.

**szoba** – A kazamata szobákból áll. Mindegyiket a saját szobalapja jelképezi. Lásd a 3. oldalon.

**szomszédos** – Ha két szoba – nem falas – kijáratl kapcsolódik össze, akkor szomszédos egymással.

**szörny** – Az a kazamatát otthonának nevező lény, amelyik addig csak a saját dolgával törődött. Megölöd és elveszed a cuccaikat.

**szörnykocka** – A színeket ábrázoló hatoldalú kocka. Nem szabad összekeverni a **kockaszörnyvel**, ami a szörnyek egyik fajtája. Lásd a 4. oldalon.

**szörnymozgási nyilak** – Az egyes szobákból kifelé mutató színes háromszögek. Ezek szabályozzák a szörnyek mozgását. Lásd a 13. oldalon.

**szörnymozgási szín** – A szörnyek köre során a szörnykockával dobott szín, amely meghatározza, merre mozognak a szörnyek. Lásd a 13. oldalon.

**szörnyszín** – A szörny talpának színe. A veled megegyező színű szörnyeknek te dobod a kockát. Ha megölsz egyet, kapsz még egy DxD-et. Lásd a 6. oldalon. Nem tévesztendő össze az előzővel.

**szörnytápoló** – A szörnyre kijátszott kártya, amely módosítja a szintjét vagy valamilyen más módon változtatja meg képességeit. Lásd a 17. oldalon.

**szörnyű** – Rettenet élettől bíró tárgy.

**találat** vagy **életerőpont** – Az életerő egységének másik megnevezése. Ha eltalálnak, veszítesz egy életerőt.

**talp** – A szörnylapka színes műanyag tartója.

**tárgy** – Valami, amit összedzshatsz a kazamatában. Kincs. Lásd a 16. oldalon.

**tárgytápoló** – Később megjelenő kiegészítőkből tűnik fel majd ez a kártyafajta, amely erősebb teszi a kártyát. Mostantól nekikezdhetsz sóvárogni utánuk.

**tekercs** – Tárgyfajta. Egy darabka papír – vagy valami, ami távolról arra emlékeztet –, aminek valóban van értéke. Ellenléteben a formanyomtatványokkal.

**térképészítő** – A játék során a szobalapok és kapcsolódások elhelyezéséért felelős játékos. Lásd a 4. oldalon.

**tőr** – Fegyverfajta.

**trollfajzat** – Olyan szörnyek, amelyek valamiképpen a trollok rokonai, de hogy milyen módon, azt inkább ne firtassuk.

**tüzes** – Lángoló szörny, azonban a **lángoló** a tárgyakhoz kapcsolódó kulcsfogalom, ezért a szörnyeket **tüzesnek** nevezzük.

**üres szoba** – Olyan szoba, amelyben nincsenek sem munchkinok, sem szörnyek. Ha a kártyán az áll, hogy valami megjelenik egy üres szobában és épp nincs ilyen, hozzá kell adni egy szobát a kazamatához. A kártyát felhúzó játékos határozza meg, a szobát melyik sötétségbe vezető kapcsolódáshoz kell hozzáilleszteni.

**védelem a tűztől** – A **tüzes** szörnyek ellen gyakorta és alkalmanként más dolgokkal szemben is hasznos munchkinképesség.

**viselt** – A három helyen hordott összes tárgy (páncél, lábbeli és fejfedő) **viseltnek** számít. Sőt, az öltözék és a bizzu is ilyen.

A **Munchkin Quest** a Steve Jackson Games játéka. Íme, a készítő névsora...

A játékot tervezte: Steve Jackson • Rajzolta: John Kovalic

Kiadványfelelős: Philip Reed és Will Schoonover

Üzemeltetési főtiszt: Philip Reed  
Művészeti vezető: Will Schoonover  
Kiadványtervező: Alex Fernandez  
Fényképek: Fox Barrett

**Munchkin** cím: Andrew Packard  
Szerkesztő: Monica Stephens  
A játék tesztjének vezetői: Michaela Barrett  
és Randy Scheunemann

Értékesítési igazgató: Ross Jepson  
Terjesztési igazgató: Paul Chapman  
Öntőformák: Gray Cat Studios  
Munchkinok formálása: Richard Kerr

**Játékesztelők:** Fox Barrett, Kimmie Bragdon, Jason Cates, Paul Chapman, Matt Deegler, Richard Dodgson, Ross Drews, Carissa Gragg, Andrew Hackard, Jeff Johannigman, Eric Jordan, Jonathan Leistiko, 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 és Duncan Wright.

Külön köszönet az OrcConnak és a Great Hall Gamesnek, amiért helyet adtak a vakteszteknek.

Ezt a kazamatát E. Gary Gyaxnek, Dave Arnesonnak és Don Kaye-nek ajánljuk.

A magyar változat munkatársai:

Kiadja a Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyei Róbert • Fordító: Tamás Gábor • Szerkesztő: Járdán Csaba

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina • Korrektor: Dobos Attila

A **Munchkin**, a **Munchkin Quest** és a mindent látó piramis a Steve Jackson Games Incorporated bejegyzett védjegyei.

A **Dork Tower** szereplői: Copyright © John Kovalic.

A **Munchkin Quest** © 2008, 2011, Steve Jackson Games. 1.1 változat (2011. március).







mindenki



varázló



pap



törpe



tolvaj



elf



harcos



félszerzet

## ❧ Kérdőjelek? ❧

Amikor azt látod, hogy kérdőjel tűnik fel egy kártya vagy egy szoba ikonján, különleges szabály érvényesülhet a játékban. Olvasd el a kártya vagy a szoba szövegét!

Ez a szabálykönyv az általános szabályokat adja meg. A kártyák és szobák szövegében azonban olykor különleges szabályokat is olvashatsz, úgyhogy amikor a szabálykönyv szövege nem egyezik egy kártyáéval vagy egy szobáéval, kövesd a kártyán vagy a szobán leírtakat! Ha a kártya szövege nem egyezik meg egy szobáéval, kövesd a kártyán leírtakat! Azonban egyes szabályok nem változtathatók meg! Lásd az 1. oldalon.

## ❧ Kutatási táblázat ❧

Dobj egy hatoldalú kockával! Lásd a *Kutatás* részt a 7. oldalon. Épp úgy, mint amikor legyőzöl egy szörnyet, a kincskártyákat képpel lefelé kell felhúzni, ha csak nincs egy másik munchkin is a szobában. Mert akkor képpel felfelé kell felhúzni őket.

**1 vagy kevesebb** – húzz egy szörnykártyát és kezdj harcba (lásd a 8. oldalon)!

2 – 300 arany.

3 – 400 arany.

4 – 500 arany.

5 – 100 arany és egy kincskártya. A szoba *átkutatott*nak számít.

6 – 300 arany és egy kincskártya. A szoba *átkutatott*nak számít.

7 – húzz egy szörnykártyát és kezdj harcba (lásd a 8. oldalon).

8 – 500 arany és egy kincskártya. A szoba *átkutatott*nak számít.

9 – két kincskártya. A szoba *kifosztott*nak számít.

10 – 500 arany és két kincskártya. A szoba *kifosztott*nak számít.

11 vagy még több – három kincskártya. A szoba *kifosztott*nak számít.

Ne feledd, ha nullát vagy negatív értéket dobsz, a dobásod eredménye mindig 0, de ehhez még mindig járulhat bónusz!

## ❧ A kör szakaszai ❧

(1) **DxM-húzás**; lásd a 6. oldalon.

(3) **Adakozás**; lásd a 7. oldalon.

(2) **Mozgás**; lásd a 6. oldalon.

*Felfedezés*; lásd a 6. oldalon.

*Harc*; lásd a 8. oldalon.

*Megállapodás*; lásd a 7. oldalon.

*Kutatás*; lásd a 7. oldalon.

**Szörnyek köre**; lásd a 13. oldalon.

Ezután jön a következő játékos köre.

Ha nem figyel, bökdössétek meg!

## ❧ Kutatás ikonok ❧

nem lehet kutatni



módosító a kutatásdobásra (lásd a 7. oldalon)



## ❧ Kapcsolódások ❧

nyitott átjáró



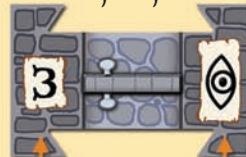
közönséges ajtó



zárt ajtó



rejtekajtó



fal



mozgásköltség

kapcsolódás ikonja

## ❧ Munchkinság ❧

Ne feledd! Ez a játék dolgok megöléséről és a cuccaik elvételéről szól. A *Munchkin Quest*-ben a legjobb szerepjáték a ROSSZ szerepjáték.

Minden szabályt a szabályok szellemében kell értelmezned. A munchkinos játék szelleme a következő: amennyiben számodra kedvező helyzetet teremt az, ha szó szerint értelmezed a szabályokat, tudomást se vegyél azok szelleméről.

Lesz olyan, hogy kifejezetten hasznodra válik, ha „rossz” kártyát játszol ki magadra, vagy ha úgy „segítesz” egy másik játékosnak, hogy az a kincsébe kerül. Ez igazán munchkinhoz illő dolog. Tedd csak meg!

A játék kezdeti szakaszában, amikor mindannyian alacsony szintűek vagytok, hasznos, ha segítetek egymásnak. Valószínűleg igyekszel majd a barátaid

mellett maradni, hogy szükség esetén így támogassátok egymást. Igaz, az első néhány kör valamelyikében nem igazán ártalmas meghalni, mert visszatérsz... ami azt illeti, akár ez is egy módja lehet annak, hogy – ha nem tetszik az első leosztásod – gyorsan még több kincskártyához juss.

A játék későbbi szakaszában feltehetően szétváltok majd... és ahogy egyre magasabb szintűek lesztek, egyre kevésbé akartok majd segíteni egymásnak. Előbb-utóbb elkezditek hátra döfni egymást. Meglehet, egészen szó szerinti értelemben is.