

MUNCHKIN QUEST™ 2

LOOKING FOR TROUBLE™

Végre nagyobb a csapat, irány le a mélybe! Újabb érdekes termek, még több megszerezhető cuccos, és még több esély megszerezni őket! De várjunk csak, újabb szörnyek? Mik ezek a rejtett szerkezetek? Csak nem Csapdák? Még több esély kinyiffanni? Még jó hogy két újabb Munchkin csatlakozhat a csapathoz.

A kiegészítő ikonja.



ÚJ SZABÁLYOK

FÉRFI ÉS NŐI IKONOK

Egyes Termeken Férfi és Női ikonokat találhattok. A zöld férfi szimbólum azt jelenti, hogy a szoba jó a férfiak számára. A zöld női szimbólum azt jelenti, hogy a szoba jó a nők számára. A vörös természetesen azt jelenti, hogy a szoba rossz.

Ikonok



Férfi



Nő

TÖRMELEKES ÁTJÁRÓ

Ez egy új fajta Kapcsolódás. Alapvetően Nyitott átjárónak számít, mozgásköltsége mégis 2. Lássuk miért:

Amikor egy Munchkin áthalad a törmeléken, nem tud ellenállni annak, hogy ne álljon meg körbenézni. Dobj egy kutatást, és zsebed be a jutalmat. A kutatási módosítói természetesen most is beleszámítanak a dobás értékébe. Ha 400, vagy több aranyat találtál, fordítsd át a kapcsolatot, teljesen eltűnt a törmelék.

Repülni képes Munchkinok átrepülhetnek a törmelék felett, és ekkor számukra ez csak egy nyitott átjáró, de akkor nem is lelnek semmit.

A szörnyek észre sem veszik a törmeléket, számukra ez csak egy nyitott átjáró.

Ha a kapcsolatokra vonatkozó utasítások nem különböztetik meg a Nyitott és Törmelékes átjárókat, akkor mindkettőre vonatkozik az utasítás.

Kapcsolódás

Törmelékes Átjáró



Mozgásköltség

A játékot tervezte: Steve Jackson ● Rajzolta: John Kovalic

Kiadványfelelős: Philip Reed és Will Schoonover

Üzemeltetési Főtiszt: Philip Reed
Művészeti Vezető: Will Schoonover
Szerkesztő: Monica Stephens

Kiadványtervező: Alex Fernandez
Gyártásvezető: Samuel Mitschke
Értékesítési Igazgató: Ross Jepson

Munchkinok Formálása: Richard Kerr
Öntőformák: Gray Cat Studios
Marketing: Monica Valentinelli

Fordította: DenZoZ

A Játék tesztjének vezetője: Randy Scheunemann

Játéktesztelők: Jimmie Bragdon, Jason Cates, Ross Drews, Richard Kerr, Loren Wiseman, és Duncan Wright

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

Munchkin Quest 2 – Looking for Trouble is copyright © 2009, 2012 by Steve Jackson Games Incorporated. Rules version 1.1 (September 2012).

www.munchkinquest.com

STEVE JACKSON GAMES

CSAPDÁK

A csapdák a Szörny pakliban bújnak meg. Ha valaki kihúzza egyet, minden az adott pillanatban a szobában tartózkodó Munchkin megismerkedik vele.

A legtöbb Csapda elkerülhető valamely módon, vagy módokon. Van, hogy ez sikeres kockadobásnak a feltétele.

Ha nem sikerül elkerülnöd a csapdát, akkor az hatással lesz rád. A játékban levő lapjaid segíthetnek az elkerülésében.

Ha a csapda nem hat rád, mert sikeresen elkerülted, húzhatsz egy jutalom DxM kártyát.

A csapda elkerüléséhez nem játszhat ki újabb lapokat, kivéve, ha a lap szövege ezt külön lehetővé nem teszi. Ha a csapda után valamely oknál fogva egy átok kerül játékba, először a csapda hatását kell érvényesíteni, utána az átokét.

A csapdahelyzet feloldása után a játékos egy újabb szörny kártyát húz fel. (Kivéve, ha a csapda hatására sikeresen elhalálozott.) A csapdák egész sorozatával összefuthatunk így, de ha túléljük, sok lap lesz a kezünkben...

Császkaló Csapdák

Ha valaki **Császkaló Szörny** kártyát játszik ki ellened, és a húzott szörny lap egy csapda, akkor azonnal meg kell küzdened a csapda nehézségeivel, és csak utána folytatódhat a harc, aminek természetesen a következő lépése, egy újabb szörny lap húzása.

Ha egyébként bármikor előfordul, hogy egy szobában, ahol nem vagy jelen, egy szörny lapot kell húznod, és az csapda, akkor simán dobod el, és húzz egy másik lapot helyette.

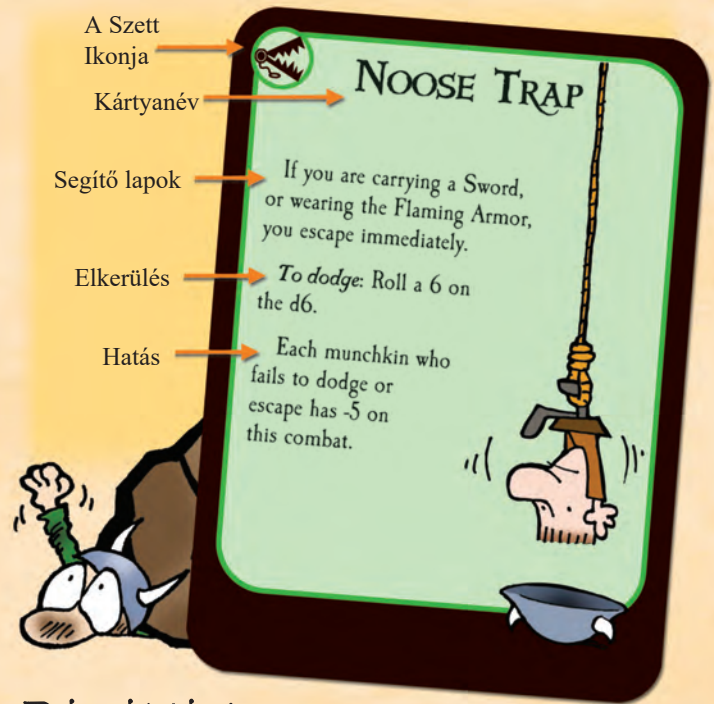
Szemlélődők

Ha nem sikerül elkerülnöd egy csapdát, és annak a következménye erre a harcra vonatkozik, de ez nem a te harcod (csak épp ebben a szobában lófráltál), természetesen nem tud hatással lenni rád a csapda, de jutalom DxM lapot sem húzhatsz.

Emlékeztető a Kockadobásokról

Ne feledd, hogy a kockadobás módosító lapok, ha erről külön nem rendelkeznek, csak a K6-os dobásokat befolyásolják. Tehát nem minden büntetés, vagy bónusz segíthet a csapdák elkerülésében. A Lepramanó tulajdonsága sem érvényes a K10-es dobásokra.

Csapda Kártya



RÁLÁTÁS

A készletben legalább egy kártya megemlíti a rálátás fogalmát.

A rálátás, pontosan az, aminek hangzik. Látjuk, innen. Persze a szomszéd szobánál azért nem látunk tovább. Ha a két szoba közt nincsen fal, vagy ajtó, akkor rálátunk a másik szobára. Nem, a grafikusok által odaálmódott tereptárgyak, eldobott arany és tárgy, a szörnyek, vagy más Munchki-nok, vagy más Munchkinok holtteste sem akadályozza. A másik szoba formája, és a benne uralkodó viszonyok sem zavarják. Tehát a Kanyargós alagútra is rálátunk.

Egy példa: a jobb oldali ábrán az 1-es és a 2-es szoba közt nem valósul meg a rálátás, de a 2-es és 4-es, valamint az 1-es és a 3-as között igen. Ha a 3-as és 4-es szoba viszonyát még mindig nem érted, küldj 10 dollárt és megmondom.



~ Példajáték: Munchkin Mucus Esete A Csapdákkal ~

Mucus köre van. Igor kijátszik egy **Nahát, Egy Csapda!** lapot rá. Ez egy **Nyílcsapdát** hoz játékba.

Mucus dob, hogy elkerülje, elrontja, kap egy találatot.

Mucus felhúzza egy Szörny lapot. Ez egy **Zuhanó Szikla Csapda.**

Mucus dob, hogy elkerülje. sikeres, kap egy DxM lapot.

Mucus húzza egy másik Szörny lapot. Ez már Szörny.

Jósi kijátszik egy **Császkaló Szörnyet**. Húznak egy Szörny lapot.

Ez egy **Lengő Fejsze Csapda**. A szabályok szerint, Mucusnak először a csapdán kell túljutnia, aztán jöhet a Szörny.

Mucus elhibázza a Elkerülést. Nincs Fejfedője, kap egy találatot.

Mucus húzza egy másik Szörny lapot. Hálísten, ez nem Csapda.

Mucus megharcol a két szörnyel, győz, és begyűjti a jutalmat. A Csapdák miatt viszont szerzett két találatot is egy sikeres csatában.

TARTALOM

27 Kapcsolódás



Keverd az Alapjáték Kapcsolódásai közé.

Két Szintjelző



Narancs és Lila

12 Életerőjelző



Kétoldalas,
Vörös és Fekete

10 Mozgásjelző



Kétoldalas,
Vörös és Zöld

17 Arany zseton



Kártyák

100 Kártya, három pakliba osztva



Keverd az Alapjáték Paklijai közé.

13 Szörnylapka



Három Apró, négy Kicsi,
négy Ember méretű, és két Nagy.

Hat Kutatáseredménye-Jelző



Kétoldalú: Átkutatott és
Kifosztott.

Hat LedobottTárgy Jelző



Három pár

Két Munchkin és hat Talp



Narancs és Lila

Négy Dobókocka



Kettő, mindkét színből

Kilenc Szobalap



Keverd az Alapjáték
Szobalapjai közé

☞ Opcionális Szabály: Gyorsabb Körök ☜

Amikor négynél több játékos van, vagy a játékkal újonnan találkozó, most ismerkedő, játékosok is az asztalnál ülnek,

gyorsulnak a körváltások, ha mindenki csupán két Mozgásjelzővel kezdi a játékot. A többi szabályt ez nem befolyásolja.

☞ SZÓSZEDET ☜

A szavak, **bold italic** kiemeléssel a kulcsszavak.

Rálátás – Láthatnák, ha az a bosszantó ajtónem takarna el. Lásd bővebben a 2. oldalon.

A **Kiegészítő ikonja** – Jelzi, hogy mely lapok és Szobák tartoznak a kiegészítőhöz.

Elkerülés – A próba, amelynek segítségével elháríthatod a Csapdát. Lásd bővebben a 2. oldalon.

Csapda – Kellemtelen meglepetés a szobába belépéskor. Lásd bővebben a 2. oldalon.

Csökkentő – Kulcsszó, amivel azt jelöljük, ha a Tárgytápolás hatására a Nagy tárgy, Kicsi tárggyá silányul.

FOLLOW US ON
TWITTER!



@SJGames

JOIN US
ON FACEBOOK



facebook.com/
sjgames.munchkin

DISCUSS
MUNCHKIN
ON OUR FORUMS!



forums.sjgames.com

FREE
DOWNLOADS!



worldofmunchkin.com/
resources.html

A **Munchkin** megadja a szerepjáték élményét, hülye és bonyolult szabályok nélkül.

Keresd a játék egyes elemeit a helyi boltokban. Ha nem talárod, hisztizz érte! Ha ez sem vezet eredményre, rendelj Amcsiból;

www.warehouse23.co

Amíg csak megvagyunk, örömmel adunk el neked mindenféle újabb kiegészítőt és cuccost. Próbáld ki, de ha jót akarsz, helyben szerzed be.



www.worldofmunchkin.com