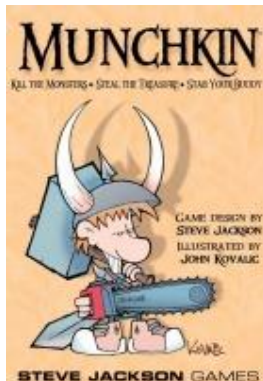


# Polska instrukcja do gry planszowej



## Munchkin

(bezpłatny dodatek dla klientów sklepu REBEL.pl. Dokument chroniony jest prawami autorskimi. Powielanie, sprzedawanie i kopiowanie jest zabronione.)

tłumaczenie i przygotowanie:

Łukasz „Miagi” Młotkowski

Opracowanie gry: Steve Jackson  
Ilustracje: John Kovalic  
Pomoc w opracowaniu: Monica Stephens  
Opracowanie graficzne i produkcja: Heather Oliver i Alex Fernandez  
Kierownik produkcji: Gene Seabolt  
Kierownik artystyczny: Philip Reed  
Druk: Monica Stephens  
Kierownik ds. sprzedaży: Ross Jepson

Testerzy: Alain Dawson, Jessie D. Foster, Steve Brinich,  
Susan Ratsi, Kat Robertson, Moe Chapman,  
Paul Chapman, Al Griego, Russell Godwin.

**Munchkin** to pozbawiona dobrego smaku gra-parodia, dzięki której zakosztować można przygód w pełnych skarbów lochach... bez całego tego roleplayingu.

### Zawartość

168 kart. Zasady. Pudełko.

### Przygotowanie

Grać może od 3 do 6 graczy. Potrzebne będą wspomniane karty i 10 żetonów (np. monety, lub jakikolwiek gadżet, na którym doliczyć można do 10) dla każdego gracza. Potrzebna też będzie jedna sześciocienna kostka.

Karty podzielić należy na karty lochów (Dungeon; z tyłu narysowane mają drzwi) i karty skarbów (Treasure; z wyrysowaną górą kosztowności). Przetasuj oba stosy. Każdemu graczowi rozdaj po 2 karty z obu stosów.

## Operowanie kartami

Dla kart lochów i skarbów potrzebne są osobne stosy kart odrzuconych (układane grzbietem do dołu). Jeśli skończą się karty lochów lub skarbów, należy przetasować odpowiedni stos kart odrzuconych. Jeśli skończy się talia lochów lub skarbów, a nie ma stosu kart odrzuconych, tego rodzaju kart nie można pobierać.

**Twoja 'ręka':** karty, które trzymasz w ręce nie biorą udziału w rozgrywce. Nie pomagają ci, ale też nie mogą zostać ci zabrane, chyba, że przez karty, które specjalnie działają na twoją 'rękę'. Na koniec swojej tury możesz mieć nie więcej niż 5 kart w ręce (6 jeśli jesteś krasnoludem).

**Niesione przedmioty:** karty skarbów mogą być zagrane przed gracza, stając się niesionymi przez niego przedmiotami (zob. Przedmioty).

**Kiedy można zagrać kartę:** każdy rodzaj karty może być zagrany w określonym momencie (zob. poniżej). Karty zagrane nie mogą powrócić do twojej ręki - muszą zostać odłożone lub wymienione, jeśli chcesz się ich pozbyć.

## Tworzenie postaci

Każdy zaczyna grę jako człowiek, na 1 Poziomie, bez żadnej klasy.

Spójrz na swoje początkowe cztery karty. Jeśli masz jakiegokolwiek karty Rasy (Race) lub Klasy (Class), możesz (jeśli chcesz) zagrać jedną kartę każdego rodzaju, kładąc je przed sobą. Jeśli masz jakiegokolwiek karty przedmiotów (Item), możesz je zagrać kładąc je przed sobą. Jeśli masz jakiegokolwiek wątpliwości czy zagrać kartę, czy nie, czytaj dalej lub idź "na żywioł" (względnie "na całość" lub "na rympał").

Rozpoczęcie i zakończenie gry

By zdecydować kto gra pierwszy, należy rzucić kością, pokłócić się o wyniki, a na koniec zwalić wszystko na kiepskie tłumaczenie instrukcji.

Gra rozgrywana jest w rundach składających się z kilku kroków (zob. poniżej). Gdy pierwszy gracz skończy swoją rundę, rozgrywkę rozpoczyna osoba siedząca po jego lewej, itd.

Wygrywa gracz, który pierwszy osiągnie 10 poziom postaci. Poziom ten musi zostać osiągnięty w wyniku zgładzenia potwora lub dzięki Boskiej Interwencji (Divine Intervention). Jeśli dwaj gracze razem zabiją potwora i w tym samym momencie osiągną 10 poziom, obydwaj zwyciężają.

Kroki podczas rundy

**Otworzyć drzwi:** wyciągnij jedną kartę z talii Lochów i odwróć ją zawartością do góry. Jeśli to potwór, musisz z nim walczyć (zob. Walka). Zakończ walkę nim ruszysz dalej. Jeśli zgładzisz monstrum, awansujesz o jeden poziom (lub o dwa, jeśli potwór był szczególnie duży; stosowna informacja będzie na karcie).

Jeśli karta to przekleństwo (Curse; zob. Przekleństwa), jej efekt na ciebie jest natychmiastowy (jeśli to możliwe); karta zostaje zużyta.

Jeśli wyciągniesz jakąkolwiek inną kartę, możesz albo dodać ją do swojej dłoni, albo od razu ją zagrać.

**Szukać kłopotów:** jeśli W OGÓLE nie spotkałeś potwora podczas poprzedniego kroku, możesz w tym momencie zagrać takowego ze swojej ręki (jeśli go masz) i stoczyć z nim walkę, tak jak opisano to powyżej. Nie zagrywaj potwora, któremu nie dasz rady, chyba, że jesteś pewien, że możesz liczyć na pomoc!

**Zebrać łup:** jeśli zabiłeś potwora, wyciągnij tyle kart Skarbów, ile pokazuje jego karta. Jeśli zabiłeś potwora sam, wyciągnij je grzbietem do góry; jeśli ktoś ci pomógł, karty wyciągaj zawartością do góry.

Jeśli napotkałeś potwora, lecz uciekłeś, nie możesz zebrać łupu.

Jeśli nie napotkałeś potwora, przeszukujesz pusty pokój - wyciągnij drugą kartę z talii Lochów, grzbietem do góry, i umieść ją w swojej ręce.

**Okazać miłosierdzie:** jeśli masz za dużo kart (max. 6 dla krasnoludów, 5 dla innych), nadwyżkę przekaz (żyjącemu) graczowi o najniższym poziomie. Jeśli jacyś gracze mają równie niski poziom, podziel nadwyżkę tak równo, jak tylko się da; ty decydujesz kto dostaje więcej. Jeśli to TY masz najniższy poziom lub jesteś jednym z graczy mających najniższy poziom, odłóż nadwyżkę na stos kart odrzuconych.

Następuje tura kolejnego gracza.

Walka

By walczyć z potworem, sprawdź jego Poziom określony na górze karty. Jeśli twój własny Poziom razem z Bonusem od jakichkolwiek przedmiotów które nosisz wyższy jest niż Poziom potwora, zabijasz go. Niektóre potwory mają specjalne moce, które wpływają na walkę - na przykład bonus przeciw danej rasie. Pamiętaj by wziąć i to pod uwagę.

Możesz też korzystać z przedmiotów jednorazowego użytku, np. napojów znajdujących się w twojej ręce podczas walki. Nie możesz podkradać lub wymieniać przedmiotów, gdy trwa walka.

Jeśli inny potwór (Wędrowne Monstrum - Wandering Monster lub Towarzysz - Mate) przyłącza się do walki, musisz przewyższyć ich połączony poziom. Jeśli masz odpowiednie karty, możesz wyeliminować jednego potwora i walczyć normalnie z drugim, jednak nie możesz walczyć z jednym i uciec od drugiego. Jeśli wyeliminujesz jednego potwora używając kart, a uciekniesz od drugiego, nie otrzymujesz skarbów.

Jeśli zabijesz lub jakkolwiek inaczej pokonasz monstrum, automatycznie awansujesz jeden poziom (dwa poziomy jeśli potwór był szczególnie niebezpieczny). Jeśli walczyłeś z kilkoma potworami (zob. Wtrącanie się do walki), awansujesz o poziom za każdego zabitego potwora! Jeśli jednak pokonałeś potwora nie zabijając go, NIE awansujesz o poziom.

Odlóż kartę (karty) potwora na stos kart zużytych i wyciągnij kartę skarbów. Uwaga: ktoś może zagrać na ciebie szkodliwą kartę lub użyć specjalnych mocy, nawet w chwili, gdy byłeś pewien zwycięstwa. Gdy zabijesz potwora, musisz odczekać rozsądną ilość czasu (jakieś 2,6 sekundy) na wypadek, gdyby ktoś szykował coś niecnego. Później uznaje się, że na prawdę zabiłeś monstrum i serio awansujesz o poziom, a reszta graczy może sobie zgrzytać zębami i złorzeczyć.

Jeśli nie możesz pokonać potwora, masz do wyboru: poprosić o pomoc lub uciec.

#### Prośba o pomoc

Wolno ci poprosić innego gracza, by przyszedł ci na pomoc. Jeśli odmówi, pytaj następnego, itd., do momentu, gdy wszyscy odmówią lub ktoś zdecyduje się pomóc. Tylko jeden gracz może pomagać.

Możesz też przekupić kogoś, by ci pomógł. Szczerze mówiąc, pewnie i tak będziesz musiał, chyba, że w pobliżu jest Elf. Zaoferować możesz jakiegokolwiek przedmioty, które obecnie posiadasz lub jakąkolwiek liczbę kart skarbów, które ma potwór. Jeśli zaoferujesz komuś część skarbu, musisz dogadać się czy ty wyciągasz skarb pierwszy, czy może twój pomocnik, czy w ogóle jakoś inaczej.

Jeśli ktoś ci pomaga, dodajesz jego Poziom i Bonus do swoich.

Specjalne umiejętności i wrażliwości potwora mają wpływ także na twojego pomocnika i vice versa. Np. jeśli pomaga ci Wojownik (Warrior), a wasz połączony poziom równa się poziomowi potwora, twój pomocnik może skorzystać z umiejętności Szał bitewny (Berserk) i odrzucić karty by otrzymać bonus do siły. Jeśli walczysz przeciwko Prawie-Wampirowi (Wannabe Vampire) i pomaga ci Kleryk (Cleric), może on automatycznie odgonić potwora. Jeśli jednak stawić ci przyjdzie czoła Zapluteemu Świństwu (Drooling Slime), a pomaga ci Elf, poziom potwora podniesiony zostaje o 4 (chyba, że ty też jesteś Elfem i poziom potwora już został podniesiony).

Jeśli komuś uda się ci pomóc, potwór zostaje zabity. Odłóż jego kartę, wyciągnij kartę skarbów i postępuj zgodnie z ewentualnymi specjalnymi instrukcjami na karcie potwora. Nadal otrzymujesz dodatkowy poziom za zabicie potwora. Twój pomocnik nie awansuje, chyba, że jest Elfem, w którym to przypadku on także zdobywa jeden punkt za każdego zabitego potwora.

Jeśli nikt ci nie pomoże lub ktoś spróbuje, lecz reszta graczy pomoże potworowi na tyle skutecznie, że nie uda się go pokonać, musicie uciekać.

#### Ucieczka

Jeśli zdecydujesz się na ucieczkę, nie otrzymujesz ani poziomu, ani skarbu. Nie możesz też zebrać łupu (czyli wyciągnąć karty Lochów). A w dodatku nie zawsze uda się uciec...

Rzuć kostką. Ucieczka udaje się, gdy wyrzucisz 5 lub 6. Elfy otrzymują w tym przypadku bonus do rzutu, niziołki zaś - utrudnienie. Niektóre magiczne przedmioty ułatwiają lub utrudniają ucieczkę. Niektóre potwory są niezwykle szybkie, co także ma swój wpływ.

Jeśli udaje się uciec, odłóż kartę potwora. Nie otrzymujesz skarbu. Zwykle nie ma ujemnych efektów, ale pamiętaj, by czytać tekst na karcie. Niektóre potwory mogą cię zranić, nawet jeśli od nich uciekłeś!

Jeśli potwór cię złapie, robi ci różne Złe Rzeczy (Bad Stuff), zgodnie z opisem na karcie. Może to być cokolwiek, od utraty przedmiotu, utraty poziomu (lub poziomów), po Śmierć.

Jeśli dwóch graczy razem nie może pokonać potwora (lub potworów), obydwaj uciekają. Rzut na ucieczkę wykonują osobno. Potwór MOŻE złapać ich obu.

Jeśli uciekasz przed kilkoma potworami, rzucić trzeba osobno na ucieczkę przeciw każdemu z nich, w kolejności takiej, jaką wybierzesz; Złe Rzeczy wykonują na tobie po kolei wszystkie potwory, które cię złapią.

### Śmierć

Jeśli zginiesz, stracisz cały swój sprzęt. Twoja klasa, rasa i poziom pozostaną; twoja nowa postać wyglądając będzie dokładnie tak, jak poprzednia.

**Ograbianie ciała:** karty, które miałeś w ręce połów obok kart, którymi grałeś. Zaczynając od gracza z najwyższym poziomem, każdy uczestnik po kolei wybiera jedną kartę. W razie remisu, rzuć kostką. Jeśli zabraknie kart, trudno. Gdy wszyscy wezmą już po jednej karcie, reszta odkładana jest na stos kart zużytych.

Twoja nowa postać pojawia się od razu i może pomagać innym w walce w następnej turze... tyle, że nie masz kart.

Swoją następną turę rozpoczynasz ciągnąc dwie karty z każdej z dwóch talii (grzbietem do góry); zagrać możesz którąkolwiek kartę Rasy, Klasy lub Przedmiotu, którą masz, dokładnie tak, jak na początku gry.

### Skarb

Gdy zabijesz potwora, otrzymujesz jego skarb. Każdy potwór ma własną liczbę skarbów, określoną u dołu jego karty. Tyle właśnie należy wyciągnąć kart skarbu; grzbietem do góry jeśli powaliłeś potwora sam lub wierzchem do góry jeśli ktoś ci pomógł.

Karty skarbów mogą być zagrane w momencie, gdy je otrzymujesz. Przedmioty możesz ułożyć przed sobą. Karty "Awans o poziom" ("Go up a level") można użyć natychmiast.

### Cechy postaci

Każda postać objuczona bronią, pancerzem i magicznymi przedmiotami, określona jest trzema cechami: Poziom, Rasa i Klasa. Dla przykładu możesz swojego bohatera opisać jako "elf-czarodziej 8 poziomu, noszący Buty Soczystych Kopniaków, Podkolanówki Powabu i dzierżący Laskę Miotającą Napalmem".

Płeć postaci odpowiada twojej własnej płci.

**Poziom:** ogólnie, jest to miara tego, jak bardzo jesteś obyty w walce (potwory też mają różne poziomy). By móc śledzić swój poziom, umieszczaj przed sobą żetony. W grze można mieć od 1 do 10 poziomu. Podczas gry będziesz na okrągło zyskiwał lub tracił poziom.

Awansujesz o poziom, gdy zabijasz potwora lub jeśli tak mówi karta. Możesz też sprzedawać przedmioty by kupić poziom (zob. Przedmioty).

Tracisz poziom, gdy tak mówi karta. Nie można zejść niżej niż poziom 1. Mimo to, twój faktyczny poziom w walce może mieć wartość ujemną, jeśli zostaniesz przeklęty lub dźgnięty w plecy.

**Rasa:** postaci mogą być ludźmi, elfami, krasnoludami lub niziołkami. Jeśli nie masz przed sobą karty Rasy, jesteś człowiekiem.

Ludzie nie posiadają specjalnych umiejętności. Każda inna rasa ma specjalne bonusy lub utrudnienia (przyjrzyj się kartom). Umiejętności danej rasy zyskujesz w momencie zagrania jej karty, tracisz je zaś, gdy kartę tę odrzucasz. Kartę rasy odrzucić można w dowolnym momencie, także podczas walki (mówisz np. "Ja już nie chcę być elfem", łkając obficie). Gdy odrzucasz kartę rasy, stajesz się ponownie człowiekiem.

Nie można przynależeć do więcej niż jednej rasy na raz, chyba, że zagrasz kartę Mieszaniec (Half-breed).

**Klasa:** postacie mogą być wojownikami, czarodziejami, złodziejami lub klerykami. Jeśli nie posiadasz karty Klasy przed sobą, nie masz żadnej klasy.

Każda klasa ma inne zdolności opisane na karcie. Zdolności danej klasy zyskujesz w momencie zagrania odpowiedniej kart, tracisz je zaś, gdy kartę tę odrzucisz. Większość takich zdolności działa dzięki odrzucaniu kart. By aktywować specjalną zdolność, wystarczy, gdy odrzucisz jakąkolwiek kartę albo ze swojej ręki albo z pliku twoich kart w grze. Należy pamiętać, że jeśli nie masz ŻADNYCH kart w ręce nie możesz wykonać polecenia "odrzucić wszystkie karty z ręki".

Karty Klasy określają kiedy dana zdolność może być użyta. Trzeba pamiętać, że Złodziej nie może kraść podczas walki, a jak tylko potwór zostanie odkryty, trzeba walczyć.

Możesz odrzucić karty klasy w dowolnym momencie, nawet podczas walki ("Nie chcę być już czarodziejem" rzekł gracz, szlochając). Gdy już odrzucisz ową kartę, nie posiadasz żadnej klasy do chwili, gdy zagrasz kolejną kartę klasy.

Nie możesz mieć więcej niż jednej klasy na raz, chyba, że zagrasz kartę Super Munchkin.

**Przedmioty:** każda karta Przedmiotów opisana jest nazwą, siłą, rozmiarem i wartością w złocie.

Karta przedmiotu, którą masz w ręce nie liczy się, póki jej nie zagrasz; od tego momentu uznaje się, że przedmiot nosisz przy sobie. Wolno ci nieść dowolną ilość niewielkich przedmiotów, lecz tylko jeden Duży (każdy przedmiot nie opisany jako Duży uznaje się za Mały).

Wyjątkiem są Krasnoludy. Mogą oni nosić dowolną liczbę Dużych przedmiotów. Jeśli przestaniesz być Krasnoludem i masz więcej niż jeden Duży przedmiot, musisz natychmiast pozbyć się wszystkich poza jednym. Jeśli właśnie trwa twoja tura, możesz przedmioty te sprzedać. W przeciwnym razie, musisz oddać je graczowi o najniższym poziomie, który może je unieść!

Każdy może nieść dowolny przedmiot, jednak niektóre przedmioty mają ograniczenia: dla przykładu, Buzdygan Ostrości (Mace of Sharpness) może być skutecznie użyty jedynie przez kleryka. Bonus nadawany przez tę broń otrzymuje jedynie ktoś, kto jest w danym momencie klerykiem.

Możesz także używać tylko jednego rodzaju hełmu, jednego kompletu pancerza, jednej pary butów i dwóch przedmiotów trzymanyh w dłoni (lub jeden przedmiot dwuręczny), chyba, że masz kartę, która pozwoli ci oszukiwać albo pozostali uczestnicy cię nie przyłapią. Jeśli nosisz dwa hełmy, na przykład, tylko jeden z nich może ci pomóc. By wskazać przedmioty, które nie będą ci pomagać, przekręć ich karty w poprzek. **NIE WOLNO** zmieniać (przykładowo) hełmów podczas walki lub ucieczki.

**Sprzedawanie przedmiotów:** podczas swojej tury możesz wymienić przedmioty o ogólnej wartości 1000 złotych monet na awans o jeden poziom. Jeśli, przykładowo, wymienisz przedmioty o wartości 1100 monet, nie otrzymujesz reszty. Jeśli zaś możesz sprzedać sprzęt



za 2000 złotych monet, możesz awansować od razu o dwa poziomy, itd. Sprzedawca możesz zarówno przedmioty znajdujące się w ręce lub te, które nosisz.

Niziołki otrzymują bonus przy sprzedawaniu przedmiotów.

Nie możesz sprzedawać, wymieniać lub podkradać przedmiotów **PODCZAS** walki. Gdy tylko odkryjesz kartę potwora, musisz stoczyć walkę z tym sprzętem, który posiadasz.

Kiedy zagrywać karty

Instrukcje na kartach zawsze mają pierwszeństwo nad ogólnymi zasadami.

Potwory

Jeśli potwór zostanie wyciągnięty podczas kroku "Otwórz drzwi", atakuje on osobę, która go wyciągnęła. Należy od razu stoczyć walkę.

Jeśli został on zdobyty w jakikolwiek inny sposób, może zostać zagrany podczas kroku "Szukać kłopotów" lub użyty przeciw innemu graczowi przy użyciu karty Wędrowne Monstrum.

Dla celów niniejszych zasad przyjmuje się, iż każda karta Potwora to pojedynczy przeciwnik, nawet jeśli nazwa na karcie jest w liczbie mnogiej.

Wspomagacze potworów

Karty "Starożytny" ("Ancient"), "Rozwścieczony" ("Enraged"), "Inteligentny" ("Intelligent") i "Ogromny" ("Humongous") podwyższają poziom potworów (karta Osesek/Baby zaś, zmniejsza). "Wędrowne monstrum" i "Towarzysz" powodują przyłączenie się do walki innego potwora. Karty te można zagrać podczas jakiegokolwiek walki.

Wszystkie wspomagacze się sumują; dodatkowo, cokolwiek wspomaga potwora, wspomaga też jego towarzysza. Jeśli na danego stwora razem rzucone będą karty Starożytny, Rozwścieczony i Towarzysz, w jakiegokolwiek kolejności, przyjdzie ci stawić czoła starożytnemu, rozwścieczonemu potworowi i jego starożytnemu, rozwścieczonemu towarzyszowi. Jeśli jednak w grze już znajdują się dwa różne potwory, poprzez zagraną kartę "Wędrowne Monstrum", gracz, który zagrywa wspomagacze musi określić potwora, na którego będą one działać.

Skarb - zagrywanie

Karta skarbu może być zagrana na stół w momencie, gdy ją zdobędziesz lub kiedykolwiek indziej podczas twojej tury.

Jeśli zagrywasz kartę "Awans o poziom" ("Go up a level"), odłóż ją od razu i dodaj sobie poziom.

Skarb - używanie

Karty jednorazowego użytku ("usable once only") można zagrać podczas jakiegokolwiek walki, z ręki lub ze stołu.

Inne magiczne przedmioty nie mogą być użyte chyba, że znajdują się na stole. Jeśli jest akurat twoja tura, możesz takową kartę od razu zagrać i użyć. Jeśli komuś pomagasz lub z jakiegoś powodu walczysz poza swoją turą, nie możesz zagrać nowych przedmiotów z ręki na stół.

#### Przekleństwa

Jeśli przekleństwo zostało wyciągnięte podczas "Otwarcia drzwi", jego efekt odczuwa osoba, która tę kartę wyciągnęła.

Jeśli karta ta została wyciągnięta grzbietem do góry lub zdobyta w jakikolwiek inny sposób, może być zagrana przeciwko KTÓREMUKOLWIEK graczowi, w DOWOLNYM momencie. Czy to jasne? Nie ma to, jak zmniejszyć czyjeś umiejętności, gdy już się wydawało, że walka jest przesądzona.

Przekleństwo zaczyna działać natychmiastowo (jeśli to możliwe) i zostaje odłożone.

**Wyjątki:** "Zmiana płci" ("Change sex") powoduje utrudnienia podczas kolejnej walki, natomiast "Kurczak na twojej głowie" ("Chicken on your head") działa cały czas. Te karty zatrzymaj, póki nie pozbędziesz się przekleństwa.

Jeśli przekleństwo może zadziałać na więcej niż jeden przedmiot, ofiara decyduje który ma być przeklęty.

Jeśli przekleństwo działa na coś czego nie masz, jest ignorowane. Dla przykładu, jeśli wyciągniesz kartę "Tracisz pancerz" ("Lose your armor"), a nie masz w tym momencie pancerza, nic się nie dzieje; kartę przekleństwa należy odłożyć.

#### Klasy i rasy

Karty te można zagrać na stół w momencie, gdy zostaną zdobyte lub kiedykolwiek podczas swojej tury.

#### Mieszaniec (Half-breed) i Super Munchkin

Karty te pozwalają postaci mieć odpowiednio: dwie rasy lub dwie klasy.

Kartę Mieszaniec zagrać można w dowolnym momencie, jeśli już posiada się w grze jedną rasę. Postać staje się wówczas w połowie tą rasą, w połowie człowiekiem. W tym samym momencie lub później, możesz zagrać drugą rasę, pod warunkiem, że karta Mieszaniec wciąż będzie w grze. Przykładowo, możesz stać się pół-Elfem i pół-Krasnoludem, posiadając plusy i minusy obu ras. Mieszaniec tracisz, jeśli nie masz w grze żadnej karty rasy.

Kartę Super Munchkin zagrać możesz w dowolnym momencie, jeśli masz już w grze jedną klasę i chcesz do niej dodać kolejną. Tracisz kartę Super Munchkin w momencie, gdy stracisz którąkolwiek z dwóch kart klasy.

#### Inne zasady

Może zdarzyć się tak, że opłaci ci się zagrać Przekleństwo lub Potwora na siebie, albo "wspomóc" innego gracza tak, by ograbić go ze skarbu. Zdecydowanie godne polecenia. Wykonać.

#### Wymiana

Przedmioty (lecz nie inne karty) wymieniać można z innymi graczami. Wymieniać możesz jedynie przedmioty wyłożone na stole, nie zaś te, które masz w ręce. Wymiana może nastąpić w dowolnym momencie, z wyjątkiem walki; szczerze mówiąc, najlepiej wymieniać się, gdy nie trwa właśnie twoja tura. Jakikolwiek przedmiot otrzymasz, ułożyć go musisz na stole; nie możesz go sprzedać, dopóki nie nadejdzie twoja tura.



Możesz też przekazać przedmiot bez wymiany, np. w celu przekupienia innego gracza ("Ja ci dam moją Ognistą Zbroję, a ty nie pomożesz Piotrowi walczyć ze smokiem, dobra?").

Możesz nawet pokazać graczom wszystkie swoje karty w ręce. I tak cię nie powstrzymamy.

Wtrącanie się w walkę

Wtrącić się do walki innego gracza możesz na kilka sposobów.

**Użyj jednorazowej karty (one-shot):** jeśli posiadasz odpowiedni napój, możesz użyć go, by wspomóc gracza. Naturalnie, pomyłki się zdarzają i zamiast tego możesz "przypadkiem" trafić gracza, który będzie musiał poddać się działaniu napoju.

**Zagraj wspomagacz na potwora:** są to karty, które utrudniają nieco walkę z potworem, ale też dają mu więcej skarbów. Karty te zagrać można albo podczas własnej, albo podczas czyjejs innej walki.

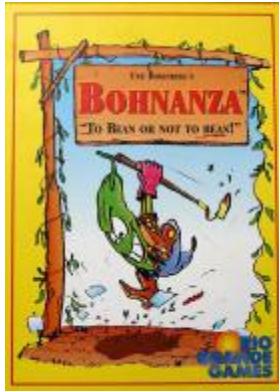
**Zagraj "Wędrujące Monstrum":** dzięki tej karcie, zagrać możesz potwora ze swojej ręki, by ten przyłączył się do dowolnej walki.

**Pchnięcie w plecy (Backstab)** gracza, który właśnie walczy, wykonać może złodziej.

Możesz też rzucić **przekleństwo**, jeśli posiadasz odpowiednią kartę.

#### **Niezgodności zasad i kłótnie**

Jeśli karty nie zgadzają się z zasadami, postępuj zgodnie z kartami. Kłótnie należy rozwiązać krzycząc na siebie bardzo głośno, zaś posiadacz gry ma ostatnie słowo.



### **Bohnanza : zabawna gra karciana** (instrukcja w języku polskim)

Oto chyba najlepsza gra karciana z jaką mieliśmy okazję się spotkać! Niezwykle prosta i dzięki przemyślnym zasadom i niecodziennym klimacie oferuje wspaniałą zabawę.

Każdy z graczy ma za zadanie zebrać jak najwięcej monet, które uzyskuje się spieniężając posadzone fasolki. Fasolek jest 11 rodzajów, a każdy z graczy ma tylko 2 poletka. Fasolkami można handlować, można się wymieniać, a w kryzysowych sytuacjach nawet oddać za darmo! A jeśli nikt nie chce wziąć.... trzeba zorać pole, bez względu na to co na nim jest, i posadzić fasolkę.

Gra zmusza do niesamowitej interakcji między graczami, handel między uczestnikami gry to wspaniała zabawa, która nie raz powoduje wybuchy szczerego, głośnego śmiechu. Ta gra podoba się po prostu każdemu!

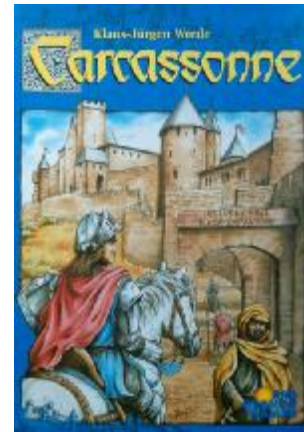
<http://www.REBEL.pl/go/Bohnanza>

### **Carcassonne: wciągająca gra dla grupy znajomych i rodziny** (instrukcja w języku polskim)

Usiądź z przyjaciółmi przy stole i wspólnie zacznijcie budować z niewielkich żetonów łąki, twierdze, całe miasta i drogi, rywalizując między sobą o przejęcie kontroli nad co bardziej atrakcyjnymi lokacjami.

Carcassonne to jedna z prawdziwych gier rodzinnych - prawdziwych, czyli takich, przy których nie nudzą się dzieci, rodzice i dziadkowie, taka, z którą każde pokolenie sobie poradzi i, co najważniejsze, która spodoba się praktycznie każdemu.

Jako jedna z nielicznych planszówek jest świetna na 2 osoby. Spokojna, pozbawiona wrogości rywalizacja przypadnie każdej parze. Dzięki temu Carcassonne jest doskonałą grą na prezent!



<http://www.REBEL.pl/go/Carcassonne>

### **Jenga : gra dosłownie dla każdego** (instrukcja w języku polskim)



Nie daj się zwieść prostemu wyglądowi tej gry. Nawet nie myśl, że to „jakieś klocki dla dzieci”. W Jengę grają ludzie na spotkaniach w pubach, to gra która pozwala przełamać pierwsze lody i której obca jest „bariera językowa”, gdyż ma zasady, które można wytłumaczyć na migi.

Celem wszystkich graczy jest kolejno wyciągać drewniane klocki z wieży i kłaść je na szczycie tak, aby wieża się nie przewróciła. Chwiejąca się coraz bardziej konstrukcja, szukanie luźno tkwiących klocków wystarcza by rozbawić całe towarzystwo i przyjemnie spędzić czas ze znajomymi (i nieznanymi).



<http://www.REBEL.pl/go/Jenga>



Oferujemy dostawę do domu w 2 dni oraz dziesięciodniową gwarancję możliwości zwrotu zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 1700 figurek do gier bitewnych i figurkowych
- 156 talii do kartanek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką ( <--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 7000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>