

małpi interes

bez paczki
orzeszków
nawet nie
zaczynaj!

uwaga!
w środku
siedzi stado
dzikich małp



gra fabularna
także dla dzieci
według uznania tłumacza

mark6 



POLTERGEIST
POLTER.PL



Małpi interes

Autorzy:

MonkeyWrench: Zak Arntson

Amazing Monkey Adventures:
Jared A. Sorensen

Polska wersja:

Przekład i skład: Marek "Mar_cus" Szumny

Korekta: Maciej „ivilboy” Mularski

Grafiki:

strona 1: Luiz Gustavo Battiston

strona 2: Mariana Flores de Almeida

strona 3: Aviv Or

strona 4: Danilo Beyruth

strona 5: Darren M. A. Calvert

strona 6: Eduardo Ferigato

na kartach: timpu

Polski przekład gier (bez grafik)
na licencji Creative Commons.



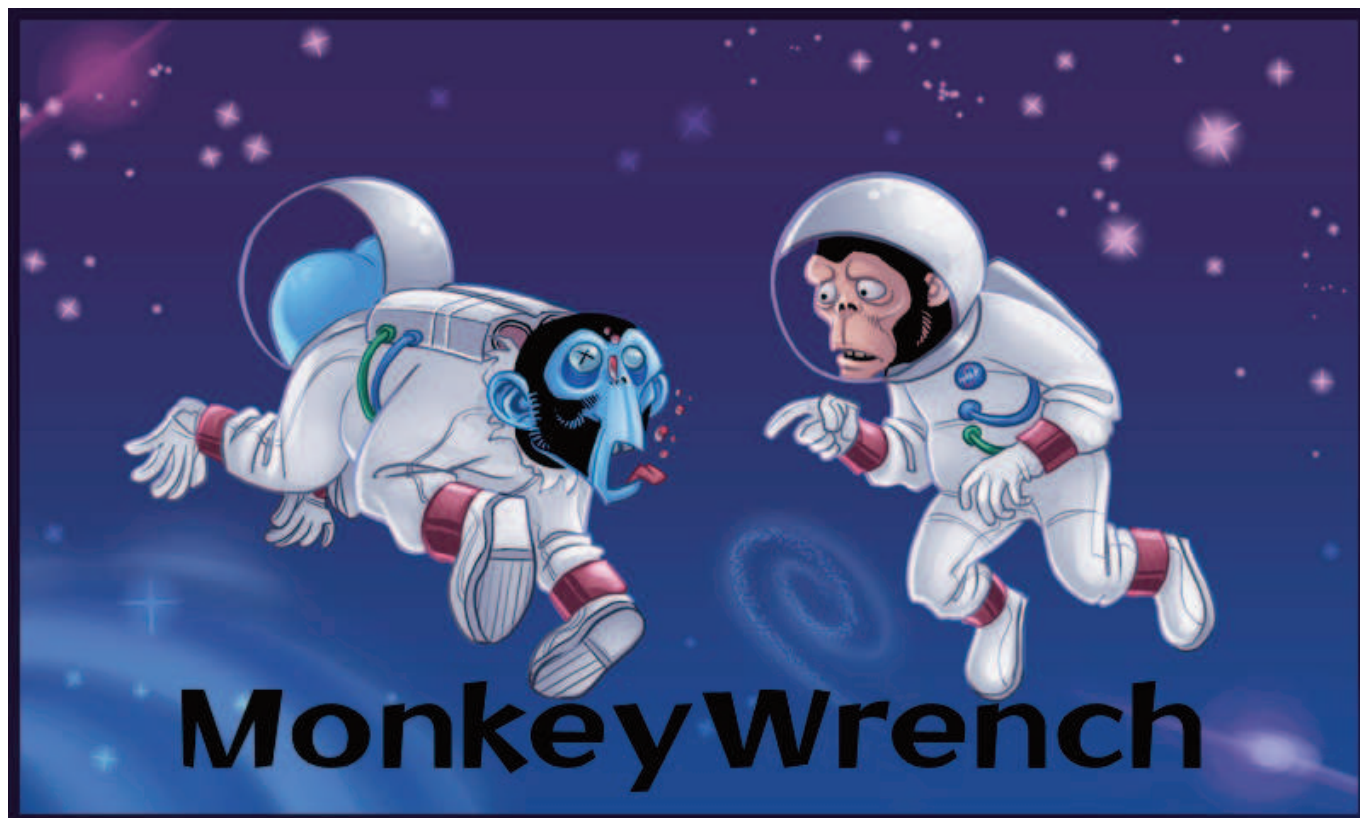
ISBN: 978-83-927793-3-9
Wrocław, listopad 2009

Wydawca: Marek Szumny (wirtualne wydawnictwo mark6)
os. Konstytucji 3-go Maja 18/9; 48-100 Głubczyce
tel. 0 608 467 526

<http://www.mark6.pl>; wydawnictwo.mark6@gmail.com

POLTERGEIST

ZRODZONY Z FANTASTYKI



Czym jest MonkeyWrench?

Miejsce akcji – stacja kosmiczna gdzieś w dalekim kosmosie. Bohaterowie, w których się wcielacie – małpy trzymane w niewoli, prawdopodobnie dla celów rozrywkowych lub eksperymentalnych. I nagle ni stąd, ni zowąd - kłopoty! Asteroida, meteor, czarna dziura, może atak obcych – nie wiem, ważne że wiele z was, może nawet wszystkie, zostają uwolnione. To dla was jedyna szansa na ucieczkę! Wolność! Droga do domu!

Ach, wspomniałem już, że wszyscy jesteście małpami?

Materiały

Potrzebny będzie stosik znaczników, około pięćdziesięciu. W zasadzie za znaczniki może posłużyć wszystko, ale tematyczne nawiązania jak: orzeszki, chipsy bananowe, śrubki czy nakrętki byłyby wskazane. Każdy Gracz na początek otrzymuje po dziesięć znaczników. Do zabawy będą także potrzebne wydrukowane karty: *głodna*, *szalona* i *zrędliva*.



Konflikt!

Jeżeli kiedykolwiek zajdzie potrzeba konfliktu z innym Graczem lub po prostu Mistrz Gry tak powie, rzucaś kostką. Generalnie używasz tylko jednej kości, a wynik sprawdzasz w Małpiej tabeli poniżej. Każdy (łącznie z tobą) może wydać znacznik, by przerzucić wynik. Gdy zdobędziesz kartę (traktuj to raczej w kategoriach kary), zabierz ją Graczowi, który aktualnie jest jej właścicielem – teraz twoja małpa będzie musiała cierpieć z tego powodu.

Fakty!

Jeżeli chcesz stworzyć w świecie gry coś, co jeszcze nie zostało uznane za fakt (poprzez zadanie pytania Mistrzowi Gry lub dzięki wcześniejszej narracji), traktujesz tę sytuację jako Konflikt i rzucaś kostką. Sukces oznacza, że to coś (przynajmniej ogólna idea jaką stworzyłeś) istnieje. Porażka z kolei daje Mistrzowi Gry pełne pole manewru, wliczając w to manipulację faktami. „*Myślałeś, że to mop, ale ta rzecz pełnie ci się po ręce!*”

Głodna, szalona i zrędliva

Jeżeli posiadasz jedną z tych kart i nie działasz zgodnie z jej opisem (przeznaczeniem) przed rzutem, musisz użyć dwóch kostek i przy konsultacji z Małpią tabelą wybrać niższy wynik.

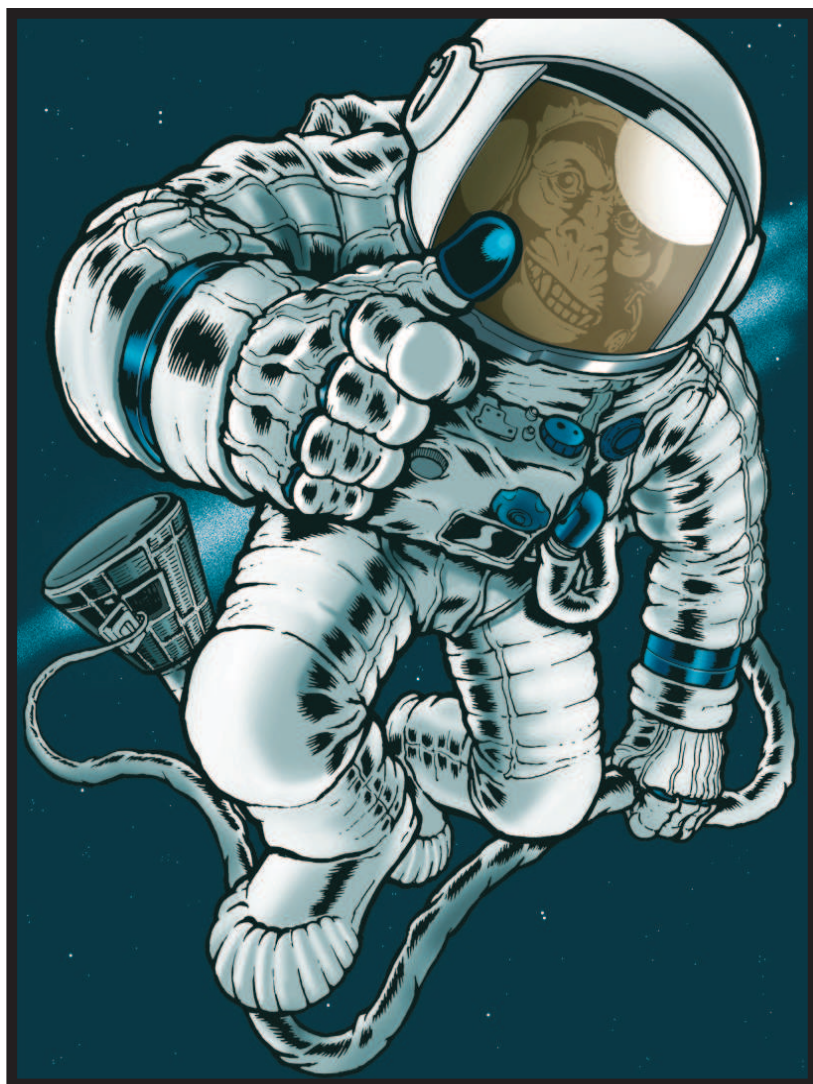
Wykorzystywanie znaczników

Znaczników używa się do wykonania przerzutu kości. Dokładniej mówiąc, możesz wydać znacznik, by zmusić innego Gracza do przerzucenia jego kości. Wyjątkiem od tej reguły są wyniki 1 oraz 6, które wymagają wydania dwóch znaczników.

Małpia tabela

Rzucasz kością i sprawdzasz poniżej. Odegraj wynik.

Wynik	Rezultat
1	Szalona małpia porażka: Jesteś teraz szalona! Weź kartę <i>szalona</i> od osoby, która ją posiada. Do przerzutu potrzeba dwóch znaczników.
2	Głupia małpia porażka: Jesteś teraz głodna! Bierz kartę <i>głodna</i> .
3	Drobna małpia porażka: Jesteś teraz zrędliva! Bierz kartę <i>zrędliva</i> .
4	Marginalny małpi sukces: Oddaj kartę <i>szalona</i> , <i>głodna</i> lub <i>zrędliva</i> (wybierz jedną z nich) dowolnemu innemu Graczowi (sam wybierz komu).
5	Wielki małpi sukces: Oddaj kartę <i>szalona</i> , <i>głodna</i> lub <i>zrędliva</i> (znowu wybierz jedną z nich) dowolnemu innemu Graczowi (i kolejny raz wybierz).
6	Super małpa!: Rozdaj wszystkie swoje karty (<i>szalona</i> , <i>głodna</i> i <i>zrędliva</i>). Do przerzutu potrzeba dwóch kości.



Już po rzucie?

Dobrze. Wynik 1-3 to porażka, z kolei w 4-6 jest sukcesem. Im wyższy wynik tym lepiej dla ciebie, im niższy - tym oczywiście gorzej. Mistrz Gry powie ci, co się stało, ale pamiętaj: porażka to zawsze porażka. Jeżeli robot-strażnik namawia cię do złapania kabla energetycznego, a rzut okaże się porażką, twoja małpa chwyci kabel z zapalem.

Zdobywanie znaczników

Dostajesz znacznik za każdym razem, gdy ktoś się zaśmieje. Jeżeli wszyscy śmieją się już z dobrą minutę i nie zwracają na ciebie uwagi, masz pozwolenie na wykradnięcie dwóch znaczników.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy małpy opuszczą stację kosmiczną. W jakikolwiek sposób i w jakiegokolwiek formie.

Amazing Monkey Adventures



O grze

Amazing Monkey Adventures to gra o grupie żądnych przygód małp, które uciekają ze swojej klatki w Miejskim Ogrodzie Zoologicznym. Głównym celem gry jest zabawa w małpim stylu. Napsocić, zwiedzić nieznanne miasto i być może nawet po drodze komuś pomóc... upewnijcie się jednak, że wróćcie z powrotem do klatki nim opiekun zorientuje się, że was nie ma!

Kumple, ołówki, papier, orzeszki i kostki

Spodziewam się, że znasz kilku ludzi, którzy siądą z tobą i zagrają w tę grę. Poza kilkoma przyjaciółmi będziesz potrzebować także papier i ołówki, torebkę obranych orzeszków (dokładnie!) i kilka kostek dziesięciościennych (k10). Powinniście znaleźć jakieś komfortowe miejsce do gry, gdzie będziecie mogli zachowywać się troszkę dziwnie. Wysyp zawartość torebki z orzeszkami do jakiejś miski i ustaw ją na środku stołu.

Uwolnij swoją Wewnętrzną Małpę

Osoba, która przyniosła orzeszki, powinna być gospodarzem gry – będziemy nazywać ją MG, czyli Mistrzem Gry. MG jest odpowiedzialny za określanie trudności, opisywanie nieszczęść i innych rzeczy tego typu. Dla pozostałych graczy jest to czas na odrobinę małpiego szaleństwa.

Na kartce papieru napisz następujące rzeczy:

MOJE IMIĘ: _____

IMIĘ MOJEJ MAŁPY: _____

WYGLĄD MOJEJ MAŁPY: _____

OSOBOWOŚĆ MOJEJ MAŁPY: _____

I wypełnij puste pola.

Następnie narysuj trzy obrazki: Szaloną Twarz Małpy, Ciekawską Twarz Małpy i Przyjazną Twarz Małpy. Jeżeli jesteś kompletnie przerażony rysowaniem obrazków, możesz zastąpić twarze symbolami: wykrzyknik - !, znak zapytania - ?, oraz uśmiech - :).

Teraz wybierz liczbę między 2 a 9. Zapisz ten numer obok *Przyjaznej Twarzy Małpy*. To jest twój *Magiczny Numer Małpy*. Brzmi złowieszczo, czyż nie? Otóż, nie.. Za każdym razem, gdy chcesz coś zrobić w grze, rzucasz k10 i bierzesz orzeszka ze środka stołu.

Jeżeli wyrzucisz powyżej *Magicznego Numeru Małpy*, musisz odegrać swoją małpę jako ciekawską. Gdy wynik będzie mniejszy od *Magicznego Numeru Małpy*, małpę należy odegrać jako szaloną. Jeśli zaś wyrzucisz dokładnie tyle, ile wynosi *Magiczny Numer Małpy*, musisz odegrać przyjazną* małpę. Jak widzisz, dobrze wychowana małpa będzie mieć *Magiczny Numer Małpy* w granicach 5 czy 6. Potulna małpa będzie mieć mniejszą liczbę, zaś maniakalna większą.

*Zawsze możesz po prostu zdecydować, że odegrasz swoją małpę jako przyjacielską (bez rzucania kością). W tym przypadku nie bierzesz orzeszka.

Wyzwanie Szalonej Małpy

Jeżeli wybrałeś przyjacielski sposób zachowania, pozostali gracze mogą zawetować twoją decyzję. Nazywa się to *Wyzwaniem Szalonej Małpy* i, jak wszystkie małpie wyzwania, musi być rzucone z dużą ilością gwizdów, pohukiwania, wrzasków i pisków. Każdy gracz, który chce uczestniczyć w *Wyzwaniu Szalonej Małpy*, musi wziąć orzeszek ze środka i wręczyć graczowi, którego decyzja jest wetowana.

Wszyscy uczestniczący gracze (łącznie z otrzymującym weto) muszą wstać, obrócić się i krzyknąć naprawdę głośno „WYZWANIE SZALONEJ MAŁPY!”. Gdy ostatnie słowo zostanie wykrzykane, uczestniczący gracze zwracają się do siebie twarzami ze swoimi najbardziej szalonymi, ciekawskimi lub przyjacielskimi małpimi twarzami (polecam następujące wyrazy twarzy: wyszczerzone zęby, wyrażenie zaskoczenia z wywalonymi gałami lub szczęśliwy uśmiech). Każda z tych twarzy to „głos” na konkretny rodzaj zachowania. Wygrywa ten typ zachowania, który zbierze najwięcej głosów. W przypadku remisu wszyscy dorzucają kolejny orzeszek i zaczynają jeszcze raz, dopóki zwycięskie zachowanie nie zostanie wybrane.

Możesz także zażądać *Wyzwania Szalonej Małpy* za każdym razem, gdy nie zgadzasz się z czymś, co zostało powiedziane lub zrobione podczas gry (wliczając w to spór z MG!). Jeżeli wyzwanie dotyczy MG, gracze muszą użyć orzeszków z własnych zapasów (patrz *Granie Orzeszkami* dalej). Czas działać!

Małpi interes

Zdecyduj, co twoja małpa chce zrobić i wtedy rzuć kolejną k10. Jeżeli wynik jest parzysty, opisz zdarzenie (mając na uwadze odegranie zachowania swojej małpy zgodnie z wynikiem poprzedniego rzutu *Magiczny Numer Małpy*). Jeśli wynik jest nieparzysty, to MG opisuje zdarzenie. Ciągłe jednak musisz odegrać zachowanie swojej małpy zgodnie z rzutem na *Magiczny Numer Małpy*. Gdy MG opisze zdarzenie bierze orzeszek z miski. MG może wyznaczyć modyfikator do twojej akcji bazując na trudności zadania – zazwyczaj poziom trudności wynosi 1, czyli rzuca się jedną kością i trzeba uzyskać parzysty wynik. Dla trudniejszych zadań poziom rośnie do 2, czyli potrzebujesz parzystego wyniku na dwóch kościach. Dla wyjątkowo trudnych zadań poziom wynosi aż 3. Należy osiągnąć wynik parzysty na trzech rzuconych kościach.

Granie orzeszkami

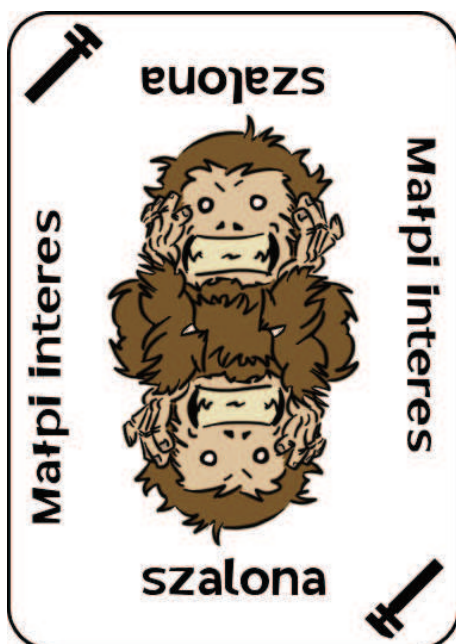
Jeżeli chcesz zażądać przerzutu kości, wydaj jeden ze swoich zgromadzonych orzeszków. Jeżeli chcesz obniżyć poziom testu, weź orzeszka z centrum stołu. Nigdy nie możesz obniżyć poziomu do zera. Możesz jednak wziąć orzeszka i od razu go wydać – daje ci to podwójną przewagę poprzez możliwość zredukowania poziomu trudności i jednoczesną możliwość przerzutu.

Z powrotem w klatkach!

Jak wspomniano wcześniej, celem gry jest narozrabianie, zwiedzenie miasta i dobra zabawa, zanim opiekunowie w zoo was złapią! Trik polega na tym, że do zoo należy wrócić zanim orzeszki ze środka stołu się skończą. Jeżeli wszystkie małpy wrócą do swoich klatek przed wyczerpaniem orzeszków, wygraliście! W nagrodę możecie zachować orzeszki do czasu kolejnej gry w *Amazing Monkey Adventures*. Jeżeli orzeszki skończą się przed powrotem do zoo, opiekunowie zorientują się w sytuacji i ruszą za wami w pościg. Wówczas przegrywacie grę i tracicie wszystkie zgromadzone orzeszki.



Nie krępujcie się, jeżeli będziecie chcieli użyć mechaniki jednej gry podczas gry w drugą. Nic przecież nie stoi na przeszkodzie, by użyć trzech kart w Amazing Monkey Adventures lub kart małp w MonkeyWrench – najważniejsza jest tylko dobra zabawa!



Karta małpy (Małpi interes)

MOJE IMIĘ: _____

IMIĘ MOJEJ MAŁPY: _____

WYGLĄD MOJEJ MAŁPY: _____

OSOBOWOŚĆ MOJEJ MAŁPY: _____

**Szalona
Twarz Małpy**

**Ciekawska
Twarz Małpy**

**Przyjazna
Twarz Małpy**

**Magiczny
Numer Małpy**

Karta małpy (Małpi interes)

MOJE IMIĘ: _____

IMIĘ MOJEJ MAŁPY: _____

WYGLĄD MOJEJ MAŁPY: _____

OSOBOWOŚĆ MOJEJ MAŁPY: _____

**Szalona
Twarz Małpy**

**Ciekawska
Twarz Małpy**

**Przyjazna
Twarz Małpy**

**Magiczny
Numer Małpy**

Karta małpy (Małpi interes)

MOJE IMIĘ: _____

IMIĘ MOJEJ MAŁPY: _____

WYGLĄD MOJEJ MAŁPY: _____

OSOBOWOŚĆ MOJEJ MAŁPY: _____

**Szalona
Twarz Małpy**

**Ciekawska
Twarz Małpy**

**Przyjazna
Twarz Małpy**

**Magiczny
Numer Małpy**