

Манчкин[®] ЧУДО-МОНСТРЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Знакомьтесь, это Муп!

Он волшебник.

Мощнейший Магический Манчкинский Муп!

Он очень манчкинский волшебник.

Муп делает монстров.

Это его хобби. Больше всего на свете он любит создавать новых монстров.

Много-много гибридов.

У него целое подземелье, полное причудливых и нелепых созданий, от жуткого слонзэя до диковатого падучего моржа.

Муп может налепить их больше!

Но у него закончилось место в подземелье. Так может, его друзья-манчкины помогут расчистить немного места, поубивав некоторых старых монстров?

Муп совсем безумный, но незлой.

Когда он заглядывает в подземелье, то может помочь как монстрам, так и тебе.

Давай уже, разберись во всём этом безумии!

Мочи монстров, хапай сокровища, достигни 10-го уровня и выиграй!



Перед тобой самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем.

В состав игры входят 93 карты дверей, 75 карт сокровищ, кубик и правила.



ПОДГОТОВКА

В бой идут от трёх до шести манчкинов. Помимо карт и кубика, каждому из них понадобится 10 жетонов (монет, фишек) либо какая-нибудь штука, считающаяся до десяти, чтобы разделить за уровнем своего персонажа.

Раздели карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь) и **сокровищ** (на рубашке гора сокровищ), перетасуй их и сдай всем игрокам **по четыре карты** из каждой колоды. Положи колоды посередине стола.



КАРТЫ

Карты сбрасываются лицевой стороной вверх; у дверей своя стопка сброса, у сокровищ — своя. Ты можешь просмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки.

Когда колода закончится, перетасуй соответствующую стопку сброса и положи её на место колоды. Если пусто и в колоде, и в сбросе, значит, никто не может брать карты этого типа.

Карты в игре: это карты перед тобой — твои класс, раса и шмотки. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре — это общедоступная информация, они должны быть видны всем игрокам.

Рука: карты, которые ты держишь на руке, не находятся в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на руку. В конце своего хода ты можешь держать на руке не больше пяти карт (см. «От щедрот» на стр. 5).

Карты из игры нельзя забрать на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.



ПРОТНВОРЕЧНЯ МЕЖДУ ПРНВНЛАМН И КАРТАМИ

На этих страницах изложены базовые правила. Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — и в таком случае чаще всего карта главнее правил. Однако смело игнорируй все распоряжения карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только в карте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что она превыше этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила (см. стр. 9) может быть нулевой и даже отрицательной.
2. Ты получаешь уровень после боя, только если *убил* монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровища, уровни) посреди боя. Выиграй бой, прежде чем тянуть лапы к награде.
4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* за убийство монстра.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. При желании можешь почитать сайт munchkin.sjgames.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com или vk.com/munchkinofficial. Но это когда спорить совсем надоест.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры твой манчкин — человек 1-го уровня без класса. Манчкины бывают мужского или женского пола. Изначально пол твоего манчкина совпадает с твоим собственным, если только ты не объявишь, что это не так.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной карте расы и класса и сколько угодно карт шмоток (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 7). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй.

НАЧАЛО ИГРЫ. КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным для всех способом. Муп предлагает сыграть в камень-ножницы-бумага (но по его правилам камень всегда выигрывает).

Каждый ход состоит из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, передай право хода соседу слева.

Побеждает тот, кто первым доведёт своего манчкина до 10-го уровня... но этот уровень надо получить за убийство монстра (или с помощью карты, которая ясно и однозначно позволяет победить другим путём).

КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

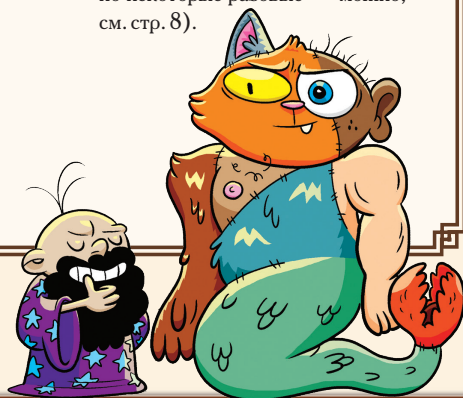
- 👉 сбросить класс или расу;
- 👉 сыграть карту «Получи уровень»;
- 👉 сыграть проклятие.

В любой момент игры, когда ты не в бою, ты можешь:

- 👉 обменяться шмотками с другим игроком (он тоже не должен быть в бою);
- 👉 «снять» одни шмотки, «надеть» другие;
- 👉 сыграть только что полученную карту (некоторые карты можно сыграть и в бою, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- 👉 сыграть новый класс или расу (в любой момент хода);
- 👉 продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- 👉 сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 8).



ФАЗЫ ХОДА

Твой ход начинается сразу же, как заканчивается ход предыдущего игрока. В начале своего хода ты можешь играть карты, «снимать» и «надевать» шмотки, меняться шмотками с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) **Вышибаем дверь!** Вскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 9). Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 14), оно тут же действует на твоего манчкина (если может) и сбрасывается (или остаётся лежать перед тобой, если у него длительный эффект). Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её или взять на руку.

2) **Ищем неприятности / Чистим нычки:** если в фазе 1 ты встретил монстра, пропусти эту фазу и переходи к фазе 3.

Если ты, выбив дверь, НЕ встретил монстра, у тебя на выбор 2 варианта: **искать неприятности** или **чистить нычки**.

Ищи неприятности: сыграй с *руки* карту монстра и подерись с ним по обычным правилам, как если бы ты обнаружил его за дверью. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут (см. стр. 10).

Чисть нычки: возьми вторую карту **двери** из колоды на руку, *не показывая соперникам*.

3) **От щедрот:** если у тебя на руке больше **пяти** карт, либо *сыграй* лишние карты, либо *отдай* излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если статус самого слабого манчкина оспаривают несколько игроков, раздели карты между ними настолько ровно, насколько получится. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если *твой* манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого игрока.

БОЙ: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Когда бьёшься с монстром, сравни свою **боевую силу** (твой уровень плюс бонусы и штрафы) и его. Если твоя боевая сила выше силы монстра, ты побеждаешь. Если ниже или равна — побеждает монстр. Подробные правила боя смотри на стр. 9.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и гаджетов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, класс и раса. Например, манчкина можно описать так: **дwarf-волшебник 8-го уровня** в пальтишке из козлишки, с газовой горелкой и кошкой на палочке.



Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в урвне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки»), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других карт, снижающих силу.

Класс: твой манчкин может быть воином, волшебником, вором или клириком.

Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обретает их, едва ты играешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Карты классов сами подскажут, когда применять их свойства. Запомни, что вор не может воровать, если он сам или его цель находятся в бою, а бой начинается, как только раскрыта карта монстра. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты. Если нет указания, откуда именно надо сбрасывать, то их можно сбрасывать как с руки, так и из игры.

Сбросить класс можно в любой момент игры, даже в бою: «Не желаю быть волшебником». Ты можешь сыграть карту нового класса, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Манчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без карты «Суперманчкин», и даже с ней он не вправе принадлежать к одному классу дважды.

Раса: персонаж может быть эльфом, дварфом или хафлингом, если ты сыграл карту одной из этих рас. Если у тебя в игре нет карты расы, твой манчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами.

Всё, что сказано выше про классы, действительно и для рас.

Манчкин не может принадлежать к нескольким расам сразу без карты «Полукровка», и даже с ней он не вправе принадлежать к двум одинаковым расам.

СУПЕРМАНЧКИН И ПОЛУКРОВКА

Эти карты можно играть в тех же ситуациях, когда это допустимо для классов и рас, однако ты не можешь сыграть их, если не принадлежишь ни к одному классу («Суперманчкин») или ни к одной расе («Полукровка»).

Если ты сыграл «Суперманчкин» только с одним классом, то ты получаешь все преимущества этого класса (можешь «надевать» шмотки, годные только для этого класса, монстры со штрафами против класса получают эти штрафы) и не получаешь никаких недостатков (ты можешь «надевать» шмотки, запрещённые для этого класса, а монстры не получают бонусы против твоего класса). Однако если классовое свойство требует какой-либо платы, тебе придётся платить по полной — всё же ты не настолько уж супер!



Если же ты сыграл «**Суперманчкин**», имея два класса, то ты получишь все преимущества со всеми недостатками двух этих классов.

Всё вышесказанное применимо к расам и карте «**Полукровка**».

СОКРОВИЩА

Сокровища бывают постоянного действия и разового применения. Если ты не находишься в бою, то можешь сыграть любую карту сокровищ при её получении или в любой момент своего хода (если в правилах ниже или на самой карте не говорится иное).

ШМОТКИ

Большинство сокровищ — шмотки. Карта считается шмоткой, если у неё есть цена в голдах (если написано «**Без цены**», значит, она ничего не стоит, но это всё равно шмотка).

Если ты сыграл шмотку, считается, что ты её «несёшь». Но бонус тебе приносят только «надетые» шмотки. Любые карты «ненадетых» шмоток поворачивай набор — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Во время боя и при смывке нельзя «надевать»/«снимать» шмотки.

Нести ты можешь любые шмотки в любом количестве (исключение: большие шмотки, см. ниже), но «надеть» — не больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной (либо двух одноручных) шмоток (если только какие-то карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать «**Чит!**»). Так, у тебя в игре может быть два головняка, но «надеть» можно только один из них.

Есть ограничения и у отдельных шмоток: например, **рыба-меч** бесполезна для всех, кроме воинов. Если ты не воин, бонуса от рыбы-меч не получишь (если только не используешь «**Чит!**»). Нельзя просто так сбросить шмотку только потому, что захотелось левой пятке.

Шмотки можно продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому манчкину, если ему нужнее (см. ниже).

Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоих классов и рас. Также лишить тебя шмотки может проклятие или непотребство монстра.

Большие шмотки: у тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая (мелкой считается любая шмотка без слова «**Большой**», «**Большая**», «**Большие**» в левом нижнем углу карты). Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыграть другую, — первую большую шмотку ты должен продать, потерять из-за проклятия или непотребства, обменять или сбросить для активации свойства класса или расы.



Если что-то (например, принадлежность к расе dwarфов) позволяло тебе держать в игре большую одну большую шмотку и ты теряешь это свойство, тебе надо либо тут же исправить ситуацию, либо избавиться от всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь продать лишние шмотки (их общая стоимость должна быть не ниже 1000 голдов). Иначе тебе придётся отдать их самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. Обмену подлежат только шмотки в игре — шмотки с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, когда вы оба не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки остаются в игре, и ты не можешь продать их, если сейчас не твой ход.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мой **коластрел**, только не помогай Славе бить **крокофилина!**»

Ты можешь «светить» соперникам карты на руке — уж этого мы тебе запретить не в силах.

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с надписью «без цены» стоят 0 голдов). Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать шмотки можно как из игры, так и с руки. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.

РАЗОВЫЕ ШМОТКИ

Разовые шмотки (как и разовые приёмы) встречаются среди карт сокровищ. Их можно применять как с руки, так и из игры. Многие из них можно играть во время боя, чтобы усилить либо манчкинов, либо монстров. У некоторых разовых шмоток есть и другие эффекты, так что внимательнее читай, что написано на карте. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые карты, которые были применены в этом бою, сбрасываются.

ДРУГИЕ СОКРОВИЩА

Прочие сокровища (такие как «Получи уровень») не являются шмотками. На большинстве из них прямо сказано, когда их можно применить. Также на карте обычно написано, остаётся она в игре или должна быть сброшена. Особый случай:

👉 Карту «Получи уровень» можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже в бою. Сбрось карту после применения. *Исключение:* нельзя сыграть «Получи уровень», чтобы добраться до 10-го, победного уровня.



УСИЛИТЕЛИ ШМОТОК

Некоторые карты являются усилителями шмоток. Даже если у таких усилителей есть цена, ты не можешь сыграть их просто так — только на свою шмотку в игре. Усилители добавляют шмоткам боевые бонусы или новые свойства. Сыгранный усилитель нельзя переместить с одной шмотки на другую.

В этом выпуске есть два *особых* усилителя шмоток. Это проклятия, так что их можно играть в любой момент как на себя, так и на других игроков. Они делают шмотки хуже, но в целом работают как обычные усилители шмоток.

БОЙ

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою силу. **Боевая сила** равна сумме уровня и модификаторов (как положительных, так и отрицательных) от шмоток и других карт. Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты *проигрываешь бой* и должен смываться (стр. 12). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, можешь его *убить* и получить уровень (или два за победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра.

Иногда карта позволяет тебе избавиться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты не получаешь. Иной раз тебе и сокровищ не достанется, но это зависит от карты.

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против определённого класса, расы или пола. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против того или иного класса (расы или пола) учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина, соответствующие этому условию.

Во время боя и ты, и другие игроки могут применять разовые сокровища, играть проклятия и применять свойства классов и рас, чтобы помочь или помешать тебе в бою. В бою можно применить и некоторые карты дверей, такие как усилители монстров (см. ниже).

В ходе боя ты не можешь продавать, «надевать», «снимать», обменивать шмотки или играть с руки карты сокровищ, если в этих правилах или на самих картах не сказано иного.

Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей тепеливностью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубным скрежетом завистников. В любом случае по окончании боя сбрось монстра (монстров), а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки.



МОНСТРЫ

Вытянутый в открытую в фазе **вышибания дверей** монстр тут же атакует того, кто его побеспокоил.

Полученный другим путём монстр уходит на руку. Его можно сыграть в фазе **поиска неприятностей** своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой «**Бродячая тварь**» (см. «Бой с несколькими монстрами» ниже).

Каждая карта монстра считается одним врагом, даже если в названии стоит множественное число.



УСИЛИТЕЛИ МОНСТРОВ

Несмотря на их название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Также они изменяют количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить сколько угодно усилителей монстров в любом бою.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого играет карту.

Исключение: если на монстра сыграна карта «**Мупликация**», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его «мупликанта». Так, если на монстра сыграть в любом порядке карты «**Огнегривый**», «**Андед**» и «**Мупликация**», ты окажешься в бою против огнегривого андедного монстра и его огнегривого андедного мупликанта. Удачи!

БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «**Бродячая тварь**») позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти **суммарную боевую силу** всех врагов. Любые особые условия (например, требование победить монстра только уровнем) распространяются на весь бой в целом. Есть карты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и сразиться с остальными, но нельзя биться с одним и смываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь *никаких* уровней и сокровищ!



АНДЕДЫ

В этой игре есть монстры-андеды. Любого андеда можно сыграть с руки в бой, где есть другой андед, *без помощи* карты «**Бродячая тварь**». Если у тебя есть карта, которая делает монстра андедом, можешь сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.



ЗОВЁМ НА ПОМОЩЬ

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на подмогу. О помощи можно просить любого, да не каждый откликнется. Тем не менее проси, пока все не откажут или кто-нибудь не согласится. Ты вправе взять только одного помощника. Добавь его боевую силу к своей. Не забывай, что играть карты в текущий бой может любой игрок — и это помощью не считается!

Помощника можно (а чаще всего — нужно) подкупать своими шмотками в игре (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилам обмена) или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, заранее договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Кроме того, можно предложить сыграть с руки карты, которые ты можешь сыграть по правилам. Например, можно сыграть на помощника карту «**Получи уровень**».

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, тебе взялся помочь воин. Его буйство поможет увеличивать боевую силу, сбрасывая карты (максимум 3 за бой, а не за каждого монстра), и победить чудовище при ничейном исходе боя. Если тебе встретилось **привиденьё** и на помощь тебе пришёл хафлинг, монстр получит -3 , как будто ты сам стал хафлингом. Но когда в помощниках воин, а перед вами **падучий морж**, его боевая сила увеличивается на 4 (если, конечно, ты сам не воин — тогда сила монстра уже выросла, и повторно увеличивать её не надо).

Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (см. **Награда** на стр. 12). Не забудь выполнить особые указания с карты монстра (если они там есть). Ты получаешь уровни за каждого убитого врага, а твой помощник — нет. Карты сокровищ тянешь *ты*, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника, а затем делишь их согласно договорённости.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов помешать чужому счастью.

Разовые карты могут помочь любому участнику боя — как манчкину, так и монстру.

Выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки.

Усилители монстров дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища. Их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе.

Монстры с руки могут быть добавлены в бой при помощи карты «Бродячая тварь» либо по правилу андедедов.

Подрезкой может воспользоваться твой манчкин, если он вор.

Проклятия — если они есть, их просто грех не использовать.



НАГРАДА

Победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и заberi сокровища всех побеждённых монстров (если какая-либо карта не говорит иного). Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если на монстра были сыграны усилители, сокровищ будет больше (или меньше). Если бился с врагом один на один, тyani карты *в закрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища *в открытую*, чтобы все видели, что тебе досталось.

Если ты победил монстра, но не убил, уровня не получишь. Получишь ли сокровища — зависит от твоих методов монстроотпугивания.

Карты сокровищ можно сыграть сразу же, как ты их получил, даже если ты бился не сам, а всего лишь помогал другому манчкину.



СМЫВАЕМСЯ!

Если никто не согласился вступить в бой на твоей стороне или даже с подмогой тебе не хватает сил одолеть монстра из-за козней других манчкинов, придётся смываться.

Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки. Более того, даже успешная смывка не всегда проходит без последствий.

Брось кубик. Выпадет 5 и больше — смоешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает (см. «Смерть» ниже).

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймает, если только ты не умрёшь в процессе.

Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Монстр может поймать обоих.

После того как ты разобрался со всеми бросками, можно сбросить монстра (монстров) и прочие сыгранные во время боя карты.

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, класс (классы), расу (расы), карты «Суперманчкин» и «Полукровка», карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего, кроме экипировки. Как только ты умер, тебе уже не нужно смываться от других монстров в бою (если таковые были).

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина (кроме тех карт, которые перечислены выше и должны остаться). Если у тебя были какие-то соединённые карты, например шмотка с «Читом!», эти карты разъединяются.



Каждый соперник берёт на руку по одной из этих карт на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то карт не хватит, ничего не попишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются.

Мёртвые персонажи не могут получать карты ни по какой причине (даже от щедрот) и не растут в уровне.

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня, класса и расы... но карт у тебя нет (разве что ты получишь карты от щедрот или просто в подарок).

Свой следующий ход начни с получения восьми карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть класс, расу и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Фёдор — вор 4-го уровня в плаще-хамелеоне (который даёт ему +4 к боевой силе). Он вышибает дверь и встречает там спрутконоса 8-го уровня. Боевая сила Фёдора равна 8, у спрутконоса тоже 8, но монстры побеждают при ничьей, так что Фёдор пока проигрывает.

Фёдор: Эй, Муп, помоги мне!

Он играет карту «Муп монструозный», дающую ему +5 на этот бой. Теперь его боевая сила стала 13, что больше, чем спрутконосовы 8.

Фёдор: Ха! Враг будет повержен.

Даня: Не так быстро. Он теперь сорокопытный.

Даня играет усилитель монстра «Сорокопытный», добавляя +5 к боевой силе спрутконоса (и ещё так много ног, что лучше и не считать). Теперь у монстра тоже 13, и Фёдор снова проигрывает.

Фёдор: Проклятье!

Миша: Нужна помощь? (Миша играет за эльфа-вора 2-го уровня со стеклянным кинжалом. Его боевая сила всего 3, но вместе у них будет 16, и этого достаточно.)

Фёдор: И дать тебе уровень? Только если все сокровища достанутся мне. (Ведь Миша — эльф, и он получит уровень за помощь в убийстве монстра.)

Миша: Ты получишь 3 сокровища, если мы победим, иначе тебе придётся смываться со штрафом —1. Давай сначала ты возьмёшь одно сокровище, затем я одно, и третье тебе.

Фёдор (после раздумья): Хорошо. Кто-то ещё хочет вмешаться?

Никто ничего не сделал, так что оба манчкина получили по 1 уровню: Фёдор — потому что убил монстра, а Миша — потому что он эльф. Взяв 3 сокровища в открытую, они разделили их так, как договаривались. Игра продолжается...



ПРОКЛЯТИЯ

Вытянутое в открытую в фазе вышибания дверей, проклятие оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Вытянутое в закрытую или полученное иным путём, проклятие может быть сыграно на *любого* игрока в *любой* момент партии. В **любой** момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как проклятие подействовало (или манчкин сумел его избежать), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не избавишь его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса или расы. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий! То же самое и для проклятий, действующих «в твой следующий ход», подействовавших на тебя во время твоего хода.

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Теряешь надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броники.

Бывают моменты, когда полезно сыграть проклятие или монстра на себя. Не менее полезно (иногда) ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишит его части сокровищ. В этом суть и дух манчкинизма. Не отказывай себе в таких приятных мелочах.



БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Британские учёные доказали, что 8,4 из 9,7 манчкинов недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загони свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

Сочетание «Манчкинов». Смешивай базовые наборы и расширения. Дикий Запад в космосе? Вампиры Шаолиня? Стимпанк Карибского моря? Никаких проблем!

Дополнения. Эти небольшие наборы введут в игру новых монстров, сокровища и (реже) новые типы карт.

Эпический «Манчкин»! Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические правила, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качай бесплатный pdf-файл с этим эпическим кодексом с сайтов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).


УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверь». В начале хода возьми карту двери в закрытую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — выбивай дверь. Если чистишь нычки, тяни втёмную карту **сокровища**, а не двери.

Также можете применить правило разделённой победы: если игрок получает 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, какого бы уровня он ни был на самом деле, тоже побеждает в игре.

СМЕШИВАНИЕ С ДРУГМИ «МАНЧКИНАМИ»

У карт этого набора такая же рубашка, как у обычного «Манчкина», поэтому он идеально подходит для смешивания как с ними, так и с любыми дополнениями для него.

Ты можешь смешать этот набор с любыми колодами «Манчкина», какими захочешь! Используй при этом правила смешивания из «Манчкин 7: Двуручный чит» (правила всегда можно скачать с сайта hobbyworld.ru). Если после игры будешь разбирать колоды обратно, имей в виду, что карты этого набора отмечены значком .



СЧЁТЧКИ УРОВНЕЙ:

ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО. ЭТО ПРАВИЛА!

Тебе наверняка понравится наш счётчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, забей в поисковик «Munchkin level counter» или загляни на сайт levelcounter.sjgames.com. Это приложение не только считает уровни, но и даёт тебе *игровые бонусы*, которые заставят твоих друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть манчкинизма?!

Разработчик: Стив Джексон

Художник: Иэн Макгинти

Рубашки карт нарисованы Джоном Коваликом.

Президент и главный редактор: Стив Джексон

Помощник по развитию: Моника Стивенс

Исполнительный директор: Филип Рид

Директор по производству: Сэмюэл Митчке

Ответственный редактор: Миранда Хорнер

Редактор: Эндрю Хэкард

Помощник редактора: Девин Льюис

Художники-постановщики: Алекс Фернандес и Габби Руенс

Менеджер производства: Бриджит Вестерман

Руководитель проекта: Дэррил Сильва

Предпечатная проверка: Миранда Хорнер

Директор по маркетингу: Рея Фризен

Директор по продажам: Росс Джексон

Игру тестировали: Стэйси Беквит, Дэн Карл, Кент Даер,

Трэвис Даер, Девин Льюис и Дэррил Сильва



**STEVE
JACKSON
GAMES**

munchkin.sjgames.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Редакторы: Валентин Матюша, Евгения Некрасова

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru

Munchkin, *Moop*, *Moop's Monster Mashup*, the *Munchkin* characters, Warehouse 23, 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. *Moop's Monster Mashup* is copyright

© 2016 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

Версия правил 1.0 (июль 2016).

Русское издание © 2017 Steve Jackson Games Incorporated