



Игр Стив Джексон
Иллюстрация Джон Ковлик

Манчкин[®] ДЕЛЮКС



«Манчкин» — это лихая пародия на классику ролевых игр. Здесь нет местопосвящённых, нет тужному героизму и отыгрышу персонажей. С нами вы сможете зачистить подземелья и добраться до 10-го уровня, не отвлекаясь на всю эту ролеву шелуху!

В комплект игры входят 95 карт дверей, 73 карты сокровищ, 6 карт игроков, 6 фишек, игровое поле, кубик и пр.вил.

Подготовка

В бой идут от трёх до шести манчкинов. Каждый выбирает цветную фишку, ставит её на первое деление поля, затем берёт карту того же цвета и кладёт её перед собой манчкином своего пола вверх.

Разделите карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь) и **сокровищ** (на рубашке горшок сокровищ), перемешайте их и раздайте всем игрокам по **четыре карты** из каждой колоды. Положите колоды на соответствующие места игрового поля.

Цифры на поле помогут следить за развитием героев. Когда твой манчкин получит или теряет один или несколько уровней, двигай его фишку вперёд или назад на нужное число делений. Ниже первого уровня опуститься невозможно. Убив монстра и получив за него 10-й уровень, ты победишь в игре. Конечно же, на одном делении спокойно могут стоять несколько манчкинов.

Карты

Если в ходе игры тебе нужно сбросить карту, положи её лицом вверх в соответствующую ячейку «Сброс» на поле. Ты можешь посмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту к стопке.

Когда колода закончится, перемешай 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 на столе перед тобой — твои карты, ресурсы и шмотки, которые несёшь. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты.

Руки: карты, которые ты держишь в руке, не участвуют 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 в руке не больше пяти карт.



Противоречия между правилами и кртыми

Н этих страницах изложены базовые правила «Манчкина». Указаны некоторые противоречия базовым правилам — и в том случае, если все же что-то противоречит одному из правил, перечисленных ниже (если только не крты не написаны *отдельно и недвусмысленно*, что они превыше этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя эффекты крты могут сделать боевую силу (см. стр. 3) манчкина или монстра нулевой и даже отрицательной.
2. Ты получишь уровень после боя только если *убил* монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (и пример, сокровищ или уровни) посреди боя. *З* верши бой, прежде чем тянуть лопы 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 worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем не доест.



Когда можно сыграть крты с руки, зависит от вида этой крты. Подробности — на стр. 10.

Крты из игры нельзя брать на руку. Если хочешь от них избавиться — продай, обменяй или сбрось их за счёт других крт.

Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — человек **1-го уровня** без классов (хе-хе-хе).

Изучи дошедшие тебе восемь крт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной крте **класс** и **расы**, также сколько угодно крт **шмоток** (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 10). Сомневаясь, стоит ли играть дошедшую крту? Полистай правила в поисках ответа или плюнь на осторожность и играй!



Начало игры, конец игры

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным для всех способом (и пример, брось ми кубик).

Игра состоит из ходов, каждый ход — из нескольких фаз. *З* вершив свои действия в последней фазе, передй по ход соседу слева.

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



Фазы хога

В н ч ле своего ход ты можешь игр ты к рты, сним ты и н дев ты шмотки, меняться к рт ми с другими игрок ми и прод в ты шмотки з уровни. Когд сдел ешь со своими к рт ми всё, что хотел, переходи к 1-й ф зе.

1) Вышиб ем дверь! Вскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «**Бой**»). Ты не можешь продолж ты ход, пок не з вершишь бой. Если вр г убит, получи уровень (или два з серьёзного противник) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл к рту **проклятия** (см. стр. 11), оно тут же действует н твоего м нчкин (если может) и сбр сыв ется. Если вышл люб я друг я к рт , можешь тут же сыгр ты её или взять н руку.

2) Ищем неприятности: если ты *не встретил* монстр , выбив дверь, теперь, при жел нии, можешь сыгр ты с **руки** к рту монстр (если у тебя есть т к я) и подр тысь с ним по обычным првил м. Не выпуск й вр г , с которым не в сил х совл д ты, если не уверен, что тебе помогут!

3) Чистим нычки: если ты *не встретил* монстр , выбив дверь, и *отказался* иск ты неприятности, обыщи пустую комн ту. Возьми вторую к рту **двери** из колоды н руку, *не показывая* соперник м.

Если ты встретил монстр , но смысла от него, ты не получ ешь пр в очистить нычки.

4) От щедрот: если у тебя н руке больше **пяти** к рт, либо *сыграй* лишние к рты, либо *отдай* излишки персон жу с н именьшим уровнем. Если ст тус с мого сл бого м нчкин осп рив ют несколько игроков, р здели к рты между ними н столько ров- но, н сколько получится. С м выбери, кто получит больше к рт, если поровну р зд ты не получ ется. Если *твой* м нчкин с мый низкоуровневый (или один из т ких), просто сбрось лишние к рты.

Всё, перед в й ход.

Бой

Когд бьёшься с монстром, ср вни его и свою силу. **Боев я сил** р вни сумме уровня и модифик торов (к к положительных, т к и отриц тельных) от шмоток и других к рт. Если боев я сил монстр р вни твоей или выше неё, ты *проигрываешь бой* и должен смыв тыся (об этом позже). Если же твоя боев я сил выше силы монстр , ты его *убиваешь* и получишь уровень (или дв з победу н д особо могучими противник ми) и столько сокровищ, сколько ук з но н к рте монстр .

Иногда к рт позволяет тебе изб виться от монстр , не убив я его. Это тоже побед , но уровня ты не получ ешь. Иной р з тебе и сокровищ не дост нется, но это з висит от к рты.

У монстров есть особые свойств , влияющие н р скл д сил, к примеру бонусы против определённого кл сс или р сы. Не з быв й их учитыв ты.

Во время боя ты можешь играть прямо с руки р зовые шмотки (т же другие р зовые к рты). Р зумеется, ты можешь применять и те р зовые шмотки, которые уже н ходятся у тебя в игре. В конце боя, нез виси́мо от его исход , все р зовые к рты, которые были применены в этом бою, сбр сыв ются.

В бою можно применить и некоторые к рты дверей, т кие к к усилители монстров (см. стр. 10).

В ходе боя ты не можешь прод в ть, кр сть, н дев ть, сним ть, обменив ть шмотки или игр ть с руки любые шмотки, кроме р зовых. После того к к к рт монстр вскрыт , тебе придётся биться с ним при помощи уже имеющегося сн ряжения и тех р зовых к рт, которые з хочешь сыгр ть.

Победив монстр , сбрось его к рту, т кже все сыгр нные в ходе боя усилители и р зовые шмотки, потом возьми сокровищ . Следи з соперник ми: они могут применить к рты или особые свойств , чтобы изменить итог ср жения. Когд побежд ешь монстр , д й соперник м ш нс вмеш ться — выжди примерно 2,6 секунды. Если никто не воспользов лся твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убив ешь монстр , переходишь н новый уровень, получ ешь сокровищ и н сл жд ешь зубовым скрежетом з вистников.

Бой с несколькими монстрами

Некоторые к рты (и прежде всего печ льно зн менит я «Бродяч я тв рь») позволяют соперник м бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в т ком бою, тебе н до превзойти **сумм рную боевую силу** всех вр гов. Любые особые свойств (н пример, требов ние победить монстр только уровнем) р спрост няются н весь бой в целом. Есть к рты, позволяющие прогн ть одного монстр из боя и ср зиться с ост льными, но нельзя биться с одним и смыв ться от других. Д же если изб вишься от одного вр г с помощью к рты либо з счёт свойств кл сс или р сы, но потом смоеться от его выжившего н п рник , ты не получишь *никаких* сокровищ!

Зовём на помощь

Если ты не в сил х одолеть монстр в одиночку, попробуй позв ть н подмогу. О помощи можно просить любого, д не к ждый откликнется. Тем не менее проси, пок все не отк жут или кто-нибудь не согл сится. Ты впр ве взять только одного помощник . Доб вь его боевую силу к своей. Не з быв й, что игр ть к рты в текущий бой может любой игрок — и это помощью не счит ется!

Помощник можно (ч ще всего — нужно) подкуп ть своими шмотк ми в игре или обеща нием доли сокровищ, которые есть у монстр . Если в ход пошёл второй в ри нт, договоритесь, к ким обр зом будете делить сокровищ после победы.

Особые преимуществ и уязвимости монстр р спрост няются н твоего помощник , и н оборот. Допустим, тебе взялся помочь воин.



Вмеш тельство в бой

Есть несколько способов помеш ть чужому сч стью.

Р зовые к рты могут помочь любому уч стнику боя — к к м нчкину, т к и монстру. Выбери, з кого болеешь, и повлияй н исход схв тки.

Усилители монстров д ют монстру не только силу, но и доб вочные сокровищ . Их можно сыгр ть не только для того, чтобы з коп ть соперник , но и в свой бой, чтобы обог титься при уд чном исходе.

Подрезкой может воспользов ться твой м нчкин, если он вор.

Бродяч я тв рь подкидыв ет в идущий бой ещё одного монстр .

Проклятия — если они есть, их просто грех не использов ть.

Его буйство поможет увеличив ть боевую силу, сбр сыв я к рты, и победить чудовище при ничейном исходе боя. Если тебе встретился **З кос под в мпир** и н помощь пришёл клирик, он сможет втом тически отогн ть монстр . Но когд в помощник х эльф, перед в ми **Соч щ яся слизь**, её боев я сил из-з эльфийской брезгливости увеличив ется н 4 (если, конечно, ты с м не эльф — тогд сил монстр *уже* выросл , и повторно увеличив ть её не н до).

Если тебе успешно помогли, монстр убит. Выполни особые ук з ния с его к рты (если они т м есть), получи сокровищ и сбрось монстр . **Ты** получ ешь уровни з к ждого убитого вр г , твой помощник — **нет**. К рты сокровищ тянешь *ты*, д же если монстр погиб из-з особых свойств твоего помощник .

Смываемся

Если никто не согл сился вступить в бой н твоей стороне или д же с подмогой тебе не хв т ет сил одолеть монстр из-з козней других м нчкинов, придётся смыв ться.

Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни ш нс почистить нычки. Более того, д же успешн я смывк не всегд проходит без последствий.

Брось кубик. Вып дет 5 и больше — смоешься. Некоторые шмотки и свойств упрощ ют или з трудняют бегство. А ещё монстры быв ют быстрые и медленные и могут д ть тебе штр ф или бонус н смывку.



Смысля? Не спеши сбрось монстра. Иные враги могут и вредить даже смывшемуся мнчкину, так что сперва прочитай карту.

Догн в мнчкин, монстр творит с ним ужасное и кроте непотребство: лишешмоток или уровней, то и убивает.

Если в бою сражались два мнчкина, смывться должны оба. Ужасного свой бросок смывки. Монстр может поймать обоих.

Смыв ясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для ужасного из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймал.

Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

Смерть

Умерев, мнчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой класс (класс), расу (расу), уровень, карты «Супермнчкин» и «Полукровка» (если они у него в игре), так же все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего.



Мёртвоство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами высшего мнчкина.

Каждый соперник берёт из этих карт по одной на свой вкус, мнчкина с хозяином смого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то карта не нравится, ничего не напишешь. Когда все соперники получили карты, остальные собираются.

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

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Он может помочь другим в боях, хотя пока и нечем: ни шмоток в игре, ни карт в руке у тебя нет.

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

Сокровища

Победив монстра (убив или изгнав его), получи сокровища. Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ падает победителю. Если бился с врагом один на один, тяни карты в закрытую. Если у тебя был помощник, не бери сокровищ в открытую, чтобы все видели, что тебе досталось.

Карты сокровищ можно сыграть сразу, как только получил их. Шмотки выкладывай перед собой. Карты «Получи уровень» ты вправе применить когда угодно и в пользу любого игрока.

Пример боя со всеми подсчёт ми

Толик — воин 4-го уровня с **Бензопилой кров вого р счленения** (+3 к боевой силе). Он вышиб ет дверь в логово **Сетевого тролля** (10-й уровень). Толик со своей силой 7 пок проигрывает.

Толик: А ведь я для другого боя эту к рту держ л...

Он игр ет **Р кету м гического н зн чения** и получает н этот бой бонус +5. Его боев я сил р вн 12, и Толик, к з лось бы, победит тролля...

Толик: Аг , презренный тролль, умри ж!

Сонечк : Не говори «гоп»! Ты его только р зозлил!

Сонечк н кл дыв ет н **Сетевого тролля** усилитель **«Р зьярённый»**, доб вляя 5 к его боевой силе. Толик снова проигрывает (соотношение сил 12 к 15).

Толик: Тысяч чертей!

Сонечк : Хочешь помощи? (Он эльф 2-го уровня в **Б шм к х могучего пенделя**, т к что её помощи н +4 хв тило бы для победы.)

Толик: Нет, ты не получишь этот уровень, ков рн я эльфийк ! Я вп д ю в буйство.

Свойство воин позволяет повысить силу з счёт сброс к рт. Толик сбросывает **«Вор »** и **«Бродячую тв рь»** с руки, т кже **«Яппиток»** (только для эльфов) со стола, получая з к ждую к рту +1 к силе.

Сонечк : Не, ну «Яппиток» мог мне от дть...

Толик: Ничего не получишь! Короче, ун сничья, 15 : 15, я воин, т кчто кр нты твоему р зьярённому троллю! Или кто-то ещё хочет вст ть между чудовищем и спр ведливостью?!

Все молчат. Толик получает уровень и сокровищ : три к рты основного кл д тролля и ещё одну доб вочную з **«Р зьярённого»**. Игр продолжается.

Характеристики героя

Мнчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и ртефктов. Помимо шмоток, у него есть три х рктеристики: уровень, р с и кл сс. Н пример, мнчкин можно описать т к: эльф-волшебник 8-го уровня в **Н коленник х р звод**, **Б шм к х могучего пенделя** и с **Посохом н п лм**.

Внчлеп ртии ты и твой мнчкин одного пола. Если в ходе игры твой мнчкин сменит пол, просто переверни к рту игрок другой стороной вверх.

Уровень: мер боеготовности и общей крутизны персонажа. Когда н к рте или впрвил х говорится о твоём уровне, имеется в виду цифр н делении, где стоит фишк твоего мнчкина.

Мнчкин р стёт в уровне з убийство монстров, применение особых к рт и прод жу шмоток (см. **«Шмотки»**, стр. 10), непотребств монстров, проклятия и некоторые другие к рты могут снизить уровень. Если к рт или првил требуют получить (потерять, от дть и т. п.) один или несколько уровней, тебе н до сдвинуть фишку своего мнчкина н нужное количество единиц. Опуститься ниже 1-го уровня мнчкин не может, одн его боев я сил может быть д же ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других к рт и свойств, снижающих силу.

Счётчики уровней: Это не читерство, это привилегия!

Тебе наверняка понравится наш счётчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, зайди 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 позволят твоим друзьям позавидовать твоему статусу. Разве не в этом суть мнчкинизма?!

Ресурс: персонаж может быть человеком, эльфом, дварфом или хэвлингом — если сыграть роль одной из этих рас. Если у тебя в игре нет персонажа, твой мнчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами. Свойства расы указаны в соответствующей книге. Мнчкин обретает расовые свойства, едва ты сыграешь роль расы, и лишается их при сбросе этой роли. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить роль — их можно сбросить только с руки, только из игры. Роли расы с мнчкином подсказывают, когда применять их свойства.

Роль расы можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть эльфом!» Оставайся без роли расы, твой мнчкин становится человеком до тех пор, пока ты не сыграешь другую роль расы.

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

Класс: персонаж может быть воином, волшебником, вором или клириком — если сыграть роль одного из этих классов. Свойства класса указаны в соответствующей книге. Мнчкин обретает классовые свойства, едва ты сыграешь роль класса, и лишается их при сбросе этой роли. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить роль — их можно сбросить только с руки, только из игры. Роли класса с мнчкином подсказывают, когда применять их свойства. **З** помни, что вор не может воровать, если он сам или его цель не ходят в бою, бой не начинается, как только скрыт монстр. Роли класса можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть волшебником!» Твой мнчкин становится бесклассовым до тех пор, пока ты не сыграешь другую роль класса.

Мнчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без роли «Супермнчкин», и даже с ней он не вправе принадлежать к двум одинаковым классам.

Шмотки

У каждой шмотки есть значение, размер и цена в голдах. Также у шмотки есть бонус к боевой силе и/или другие полезные свойства.

Каждая шмотка не приносит пользы, пока не ходит в руке: её надо сыграть, иными словами — ввести в игру. У тебя в игре может быть



любое количество мелких шмоток и только одна больш я. Мелкой считается любая шмотка без слов «Большой», «Большая», «Большое» или «Большие». Нельзя просто сбросить большую шмотку, чтобы сыграть новую: ты должен продать её, обменять, дождаться, когда он пропадёт из-за неопределённости или проклятия, либо сбросить её для применения классового или персонального свойств. Если что-то (например, принадлежность к расе или классу) позволяет тебе нести несколько больших шмоток и ты теряешь эту возможность, то до либо тут же испробуй ситуацию, либо избейся 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 своим низкоуровневым соперникам, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Могут возникнуть вопросы о том, как сыграть любую шмотку, но вот использовать он умеет далеко не каждый. Так, **Платье остроты** бесполезно для всех, кроме клириков: это платье даёт бонус только магикам-клирикам.

Помимо ограничений по классу и расе, существуют и этнические: магик не может одновременно использовать больше одного головного убора, одного браслета, одной обуви и одной двуручной либо двух односторонних шмоток, если особые качества не отменяют тот или иной лимит. Так, у тебя в игре может быть два головного убора, но боевой бонус и особые свойства ты получишь только от одного из них. Поворотный горизонтально к рты шмоток, которые сыграешь, но не используешь.

Ты можешь менять состав шмоток, которые используешь, — иными словами, снимать и надевать их. В бою и во время смывки этого делать *нельзя*. Ещё ты не можешь сбросить шмотки без причины. Чтобы избейся от ненужных классовых, тебе придётся *продать* их с уровня, *отдать* сопернику, применить свойство класса или расы либо дождаться подходящего проклятия или неопределённости.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими классами!) с соперником. Обмену подлежат только шмотки в игре — классовые с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, кроме боя. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки тут же входят в игру, и ты не можешь продать их до начала своего хода.

Также ты можешь подкупить шмотками соперников: «Вот тебе мои Платье остроты, только не помогай Толику добраться в лить!»

Ты можешь «светить» соперникам классом в руке — уж этого мы тебе запретишь не сможем.

Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбросишь шмотки, стоимостью 1100 голдов, тогда тебе не положен. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов, получишь сразу два уровня. Продать можно классические шмотки из игры, так и классовые с руки. 10-й уровень *нельзя* купить за шмотки.



Когда играть карты

Монстры

Монстр, вытянутый в открытую в ф зе выбив ния дверей, тут же т кует того, кто его побеспокоил.

Монстр, полученный любым другим путём, уходит н руку. Его можно сыгр ть в ф зе поиск неприятностей своего ход или подкинуть в бой сопернику вместе с к ртой «Бродяч я тв рь».

К жд як рт монстр счит ется одним вр гом, д же если в н зв нии стоит множественное число.

Андегы

В этой игре есть монстры- ндеды. Любого ндед можно сыгр ть с руки в бой, где есть другой ндед, без помощи к рты «Бродяч я тв рь». Если у тебя есть к рт , котор я дел ет монстр ндедом, можешь сыгр ть её в п ре с любым монстром по этому пр вилу.

Усилители монстров

Несмотря н их н зв ние, т кие к рты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстр . Любой игрок может сыгр ть усилитель монстр в любой бой.

Усилители, сыгр нные н одного монстр , суммируются. Если в бою уч ствует несколько монстров, хозяин усилителя должен ук з ть, н кого из них игр ет к рту. *Исключение:* если н монстр сыгр н к рт «Г дк я п рочк », все сыгр нные н него усилители влияют и н монстр , и н его «вторую половинку». Т к, если н монстр сыгр ть в любом порядке к рты «Прест релый», «Р зьярённый» и «Г дк я п рочк », ты ок жешься в бою против психующего монстр -пенсиянер и его прест релей супруги в гневе. Уд чи...

Шмотки

Ты можешь ввести в игру любую к рту шмотки, к к только её получил или в любой момент своего ход , кроме боя (если только текст н к рте не говорит иного).

Любую р зовую шмотку можно сыгр ть в любой бой к к с руки, т к и из игры. Некоторые р зовые к рты применяются и вне боя (н пример, «Хотельное кольцо»).

Другие шмотки н до предв рительно ввести в игру — выложить н стол перед собой. Среди них могут быть д же те шмотки, которые ты не впр ве применять из-з кл ссовых, р совых или н томических огр ничений. Т кие к рты повор чив й горизонт льно, чтобы отметить, что они не используются. Т кие шмотки не д ют тебе ни боевого бонус , ни особых свойств.

Исключение: у тебя в игре может быть только одн больш я шмотк , если кл сс, р с или друг я к рт не позволяют тебе держ ть их несколько.



Другие сокровища

Карты сокровищ, не являющиеся шмотками (так как «Получи уровень»), могут быть сыграны в любой момент, если их текст не указывает иной способ применения. Выполни инструкции к карте и сбрось её, если только она не даёт тебе постоянный бонус или свойство (карты делают это шмотки).

Проклятия

Проклятие, вытянутое в открытую в фазе выбивания дверей, оказывает губное влияние на мочкин, выбившего дверь.

Проклятие, вытянутое в закрытую или полученное иным путём, может быть сыграно на *любого* игрок 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 отложено), его карта уходит в сброс. Карта провала. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при мочкине, пока не избавишь его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе тем обрзом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство карты. Если в бою ты получишь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», тем боем считается текущий!

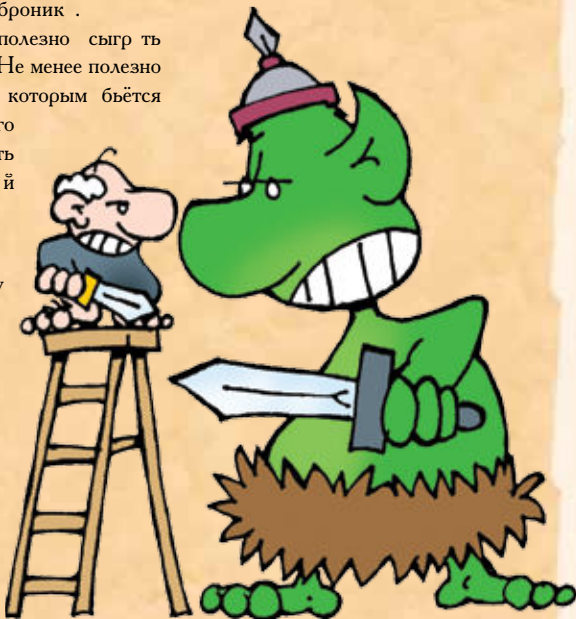
Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Потеряй детский броник» не будет иметь никаких последствий для мочкина, у которого и так нет броника.

Бывают моменты, когда полезно сыграть проклятие или монстра на себя. Не менее полезно (иногда) ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишить его чести сокровищ. В этом суть и дух мочкинства. Не отвлекаясь себе в такие приятных мелочах.

Классы и расы

Ты можешь сыграть карту карты или расы, как только получишь её либо в любой момент своего хода. А логичным обрзом разыгрываются «Супермочкин» и «Полуковк», однако ты не можешь сыграть их, если не принадлежишь ни к одному классу («Супермочкин») или ни к одной расе («Полуковк»).



Без змерный «Мнчкин»

Исследов ния пок з ли, что 8,4 из 9,7 мнчкинов недост точно удовлетворены игрой. Прими н вооружение н ши идеи и з гони свою игру н новые высоты (или в новые глубины).

Сочет ние «Мнчкинов». Смешив й б зовые н боры и дополнения. Космическое фэнтэзи? В мпиры Ш о-линия? Ктулху К рибского моря? Ник ких проблем!

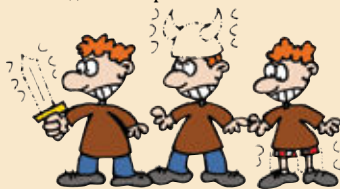
Дополнения. Эти небольшие н боры введут в игру новых монстров, сокровищ и (реже) новые типы к рт.

Эпический «Мнчкин»! Есть игроки, которым д же 10-й уровень жмёт. Специ льно для них мы р з р бот ли эпические првил , которые позволят доигр ться до 20-го уровня! К ч й беспла тный pdf-ф йл с этим эпическим кодексом с с й-тов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-нглийски).

Ускорени я игр

Чтобы игр пошл быстрее, доб в-те в ст нд ртный ход ф зу 0 — «Подслушив ем под дверью». В нч ле ход возьми к рту двери в з крытую. Можешь ср зу сыгр ть её, если хочешь. З тем игр й к рты и меняйся шмотк ми, к к обычно в нч ле ход , потом переходи к ф зе 1 — выбив й дверь. Если чистишь нычки, тяни в з -крытую к рту **сокровищ** , не двери.

Т же можете применить пр вило р зделённой победы: если игрок получит 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, к кого бы уровня он ни был н с мом деле, тоже побежд ет в игре.



Автор игры Стив Джексон Иллюстратор Джон Ковалик

Помощник по р звитию: Моник Стивенс

Директор по производству: Филип Рид

Ц рь-Мнчкин: Эндрю Хэк рд

Н ёмничек: Леон рд Б льзер

Менеджер производств : Сэмюел Митчке

Художники-пост новщики:

Алекс Ферн ндес и Гэбби Рюнес

Предпоч ти я проверк : Моник Стивенс

Директор по прод ж м: Росс Джепсон

Игру тестиров ли: Стив Бринич, Мо Чэпмен,

Пол Чэпмен, Ален Доусон, Джесси Д. Фостер,

Эль Григо, Р ссел Годвин, Сьюзен Рэти

и Кэт Робертсон

Н ше глубоч йшее сп сибо сотням, или тысяч м, то н миллион м мнчкинов, которые игр ли в «Мнчкин», р сск зыв ли о нём друзьям и преда г ли н м в ри нты к рт всё время с момент первого изд ния. Мы в всех любим!

Но зн ли бы вы, к к н спуг ете...

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Мих ил Акулов

Перевод: Алексей Перерв

Ред ктур : Петр Тюленев, Алекс ндр Киселев

Вёрстка : Сергей Ковлев, Ив н Суховой

По вопрос м изд ния игр пишите

н дрес info@hobbyworld.ru

с темой письм «Изд ние игры».

Особ я бл год рность выр ж етс я

Иль К рлинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского изд ния ок з л Дмитрий Мольдон.

© 2013 ООО «Мир Хобби» пр вооб л тель н территории РФ и стр н СНГ.

Все пр в з щипены.

Munchkin, Warehouse 23, e23, всевидящ я пир мид и н зв ния других продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми м рк ми или з регистиров нными торговыми зн к ми Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии.

Персон жи Dork Tower © John Kovalick.

Munchkin © 2001, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011, 2012 Steve Jackson Games Incorporated.

Версия првил 1.6 (Deluxe) (ноябрь 2012).