



# Манчкин®

## ПРАВИЛА ИГРЫ

«Манчкин» — это лих я п родия н кл ссику ролевых игр. Здесь нет мест п фосным реч м, н тужному героизму и отыгрышу персон ж . С н ми вы сможете з чистить подземелья и добр ться до 10-го уровня, не отвлек ясь н всю эту роле-вую шелуху!

В сост в игры входят 95 к рт дверей, 73 к рты сокровищ, кубик и пр вил .



## ПОДГОТОВКА

В бой идут от трёх до шести м нчкинов. Помимо к рт и кубик , к ждому из них пон добит-ся 10 жетонов (монет, фишек) либо к к я-нибудь штук , счит ющ я до десяти, чтобы следить з уровнем своего персон ж .

Р здели к рты н колоды **дверей** (н руб шке дверь) и **сокровищ** (н руб шке гор сокровищ), перет суй их и сд й всем игрок м **по четыре к рты** из к ждой колоды. Положи колоды посередине стол .

## КАРТЫ

К рты сбр сыв ются лицевой стороной вверх; у дверей своя стопк сброс , у сокровищ — своя. Ты можеш посмотреть стопку сброс , только если сыгр нн я к рт позволяет тебе сдел ть это. Во всех прочих случ ях ты видишь только верхнюю к рту к ждой стопки.

Когд колод з кончится, перет суй соответствующую стопку сброс и положи её н место колоды. Если пусто и в колоде, и в сбросе, зн чит, никто не может бр ть к рты этого тип .

**К рты в игре:** это к рты перед тобой — твои кл сс, р с и шмотки. Здесь же леж т сыгр нные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие к рты. К рты в игре — это общедоступн я информ ция, они должны быть видны всем игрок м.

**Рук :** к рты, которые ты держишь н руке, не н ходятся в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-з особых к рт, влияющих непосредственно н руку. В конце своего ход ты можеш держ ть н руке не больше пяти к рт (см. «От щедрот» н стр. 3).

К рты из игры нельзя з бр ть н руку. Если хочеш от них изб виться — прод в й, обме-нив й или сбр сыв й з счёт других к рт.

## ПРОТИВОРЕЧНЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

Н этих стр ниц х изложены б зовые пр вил . Ук з ния некоторых к рт противореч т б зовым пр вил м — и в т ком случ е ч ще всего к рт гл внее пр вил. Одн ко смело игнорируй все р споряжения к рты, если они противореч т одному из пр вил, перечисленных ниже (если только в к рте не н пис но *отдельно и недвусмысленно*, что он превыше этих пр вил!).

1. Ничто не может опустить уровень м нчкин ниже 1, хотя его боев я сил (см. стр. 6) может быть нулевой и д же отриц тельной.
2. Ты получи ешь уровень после боя, только если *убил* монстр .
3. Ты не можешь получить н гр ду з победу н д монстром (сокровищ , уровни) посреди боя. Выигр й бой, прежде чем тянуть л пы к н гр де.
4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* з убийство монстр .

Спорные ситу ции р зреш ются громкой перебр нкой, последнее слово в которой ост - ётся з вл дельцем игры. При жел нии можешь почит ть с йт [munchkin.sjgames.com](http://munchkin.sjgames.com) или з вяз ть обсуждение н [forums.sjgames.com](http://forums.sjgames.com) или [vk.com/munchkinofficial](http://vk.com/munchkinofficial). Но это когд спорить совсем н доест.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В н ч ле игры твой м нчкин — человек 1-го уровня без кл сс (хе-хе-хе). М нчкины быв ют мужского или женского пол . Изн ч льно пол твоего м нчкин совп д ет с твоим собственным, если только ты не объявишь, что это не т к.

Изучи дост вшиеся тебе восемь к рт. При жел нии можешь сыгр ть — выложить с руки н стол перед собой — по одной к рте р сы и кл сс и сколько угодно к рт шмоток (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 5). Сомнев ешься, стоит ли игр ть дост вщуюся к рту? Полист й пр вил в поиск х ответ или н плой н осторожность н игр й.

## КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

- сбросить кл сс или р су;
- сыгр ть к рту «Получи уровень»;
- сыгр ть проклятие.

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

- обменяться шмотк ми с другим игроком (он тоже не должен быть в бою);
- «снять» одни шмотки, «н деть» другие;

- сыгр ть только что полученную к рту (некоторые к рты можно сыгр ть и в бою, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- сыгр ть новый кл сс или р су (в любой момент ход );
- прод ть шмотки з уровни (в любой момент ход , кроме боя);
- сыгр ть шмотку (большинство шмоток нельзя игр ть в бою, но некоторые р зовые — можно, см. стр. 6).

## НАЧАЛО ИГРЫ. КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным для всех способом. Можете бросить кубик, потом долго спорить по поводу результата броска и верного толкования этого предложения.

Каждый ход состоит из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, перейди по ходу к соседу слева.

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

## ФАЗЫ ХОДА

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

1) **Вышиб дверь!** Вскрой верхнюю дверь из колоды. Если это монстр, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 6). Если ты вскрыл карту проклятия (см. стр. 10), оно тут же действует на твоего монстра (если может) и сбрасывается (или остаётся лежать перед тобой, если у него длительный эффект). Если вышла любая карта, можешь тут же сыграть её или взять новую.

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 есть выбор 2 варианта: **искать неприятности** или **чистить нычки**.

**Ищи неприятности:** сыгрой 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. 7).

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

3) **Отщедрот:** если у тебя в руке больше пяти карт, либо сыграй лишние карты, либо отдай излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если ступишь с того слобода монстрам, оспаривают несколько игроков, разделит карты между ними столько ровно, сколько получится. Смысли, кто получит больше карт, если поровну разделить не получится. Если твой монстр с мый низкоразрядный (или один из твоих), просто сбрось лишние карты.

Как только твоя щедрость иссякнет, сразу же начинаешь 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 победишь. Если ниже или равна — победит монстр. Подробные правила боя смотри на стр. 6.

# ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Мнчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и ртефктов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, клсс и рс. Например, мнчкин можно описать так: **эльф-волшебник 8-го уровня в нколенникх рзвод, бшмкх могучего пенделя и ссохом нплм.**

**Уровень:** мербоготовности и общей крутизны персонажа. Мнчкин рстёт в уровне з убийство монстров, применение особых крт и продажу шмоток (см. «Шмотки»), непотребств монстров, проклятия и некоторые другие крты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня мнчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других крт, снижающих силу.

**Клсс:** твой мнчкин может быть воином, волшебником, вором или клириком.

Свойства классов зависят от его рте. Мнчкин обретает их, едва ты играешь крту клсс, и лишается их при сбросе этой крты. Крты классов с миподсказкой, когда применять их свойства. Зпомни, что вор не может воровать, если он с м или его цель не ходят в бою, бойничится, кк только рскрыт кртмонстр. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить крты. Если нет указаний, откуда именно и добывать, то их можно сбросить кк с руки, тки из игры.

Сбросить клсс можно в любой момент игры, даже в бою: «Нежелю быть волшебником». Ты можешь сыграть кртуногого клсс, кк только получишь её либо в любой момент своего хода. Мнчкин не может приндежаться к нескольким классам сразу без крты «Супермнчкин», и даже сней он не вправе приндежаться к одному классу дважды.

**Рс:** персонаж может быть эльфом, дврфом или хфлингом, если сыграть крту одной из этих рс. Если у тебя в игре нет крты рсы, твой мнчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами.

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

Мнчкин не может приндежаться к нескольким рс сразу без крты «Полукровка», и даже сней он не вправе приндежаться к двум одним ковым рс.

## СУПЕРМАНЧКИН И ПОЛУКРОВКА

Эти крты можно играть в тех же ситуациях, когда это допустимо для классов и рс, однако ты не можешь сыграть их, если не приндежишь ни к одному классу («Супермнчкин») или ни к одной рсе («Полукровка»).

Если ты сыграл «Супермнчкин» только с одним классом, то ты получишь все преимущества этого класса (можешь «ндевать» шмотки, годные только для этого класса, монстры соштрафми против классовполучают эти штрафы) и не получишь никаких недостатков (ты можешь



«н дев ть» шмотки, з прещённые для этого кл сс , монстры не получают бонусы против твоего кл сс ). Однако если кл ссовое свойство требует к кой-либо пл ты, тебе придётся пл тить по полной — всё же ты не настолько уж супер!

Если же ты сыгр л «Суперм нчкин», имея дв кл сс , то ты получишь все преимуществ со всеми недостатк ми двух этих кл ссов.

Всё вышесказанное применимо к р с м и к рте «Полукровк ».

## СОКРОВИЩА

Сокровищ бывают постоянного действия и р зового применения. Если ты не н ходишься в бою, то можешь сыгр ть любую к рту сокровищ при её получении или в любой момент своего ход (если в пр вил х ниже или н с мой к рте не говорится иное).

## ШМОТКИ

Большинство сокровищ — шмотки. К рт счит ется шмоткой, если у неё есть цен в голд х (если н пис но «Без цены», зн чит, он ничего не стоит, но это всё р вно шмотк ).

Если ты сыгр л шмотку, счит ется, что ты её «несёшь». Но бонус тебе приносят только «н - детые» шмотки. Любые к рты «нен детых» шмоток повор чив й н бок — т к будет понятно, что сейч с н тебе, что нет. Во время боя и при смывке нельзя «н дев ть»/«сним ть» шмотки.

Нести ты можешь любые шмотки в любом количестве (исключение: большие шмотки, см. ниже), но «н деть» — не больше одного головняк , одного броник , одной обувки и одной двуручной (либо двух одноручных) шмоток (если только к кие-то к рты не отменяют тот или иной лимит, н пример, это может сдел ть «Чит!»). Т к, у тебя в игре может быть дв головняк , но «н деть» можно только один из них.

Есть огр ничения и у отдельных шмоток: н пример, п лиц остроты бесполезн для всех, кроме клириков. Если ты не клирик, бонус от п лица остроты не получишь (если только не используешь «Чит!»). Нельзя просто т к сбросить шмотку только потому, что з хотелось левой пятке. Шмотки можно прод ть з уровни, обменять н чужие шмотки или отд ть другому м нчкину, если ему нужнее (см. ниже). Можно сбр сыв ть шмотки, чтобы ктивиров ть отдельные свойств твоих кл ссов и р с. Т кже лишить тебя шмотки может проклятие или непотребство монстр .

**Большие шмотки:** у тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одн больш я (мелкой счит ется люб я шмотк без слов «Большой», «Больш я», «Большие» в левом нижнем углу к рты). Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыгр ть другую, — первую большую шмотку ты должен прод ть, потерять из-з проклятия или непотребств , обменять или сбросить для ктив ции свойств кл сс или р сы.

Если что-то (н пример, прин джежность к р се дв рфов) позволяло тебе держ ть в игре больше одной большой шмотки и ты теряешь это свойство, тебе н до либо тут же испр вить ситу цию, либо изб виться от всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь прод ть лишние шмотки (их общ я стоимость должн быгь не ниже 1000 голдов). Ин че тебе придётся отд ть их с мым низкоуровневым соперник м из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерп н. Если и после этого ост ются лишние большие шмотки, сбрось их.

**Обмен:** ты можешь обменив ться шмотк ми (но не другими к рт ми!) с соперник ми. Обмену подлеж т только шмотки в игре — шмотки с руки менять нельзя. Обменив ться мож но в любой момент, когд вы об не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все получен ные при обмене шмотки ост ются в игре, и ты не можешь прод ть их, если сейч с не твой ход.

Т кже ты можешь подкуп ть шмотк ми соперников: «Вот тебе мои пл менные л ты, толь ко не помог й Толику др кон в лить!»

Ты можешь «светить» соперник м к рты н руке — уж этого мы тебе з претить не в сил х.

**Прод ж шмоток:** в любой момент своего ход , кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень (шмот ки с н дписью «без цены» стоят 0 голдов). Если сбр сыв ешь шмотки, ск жем, н 1100 гол дов, сд ч тебе не положен . Но если сбросишь шмоток н 2000 голдов р зом, получишь ср зу дв уровня. Прод в ть шмотки можно к к из игры, т к и с руки. 10-й уровень нельзя купить з шмотки.

## РАЗОВЫЕ ШМОТКИ

Р зовые шмотки (к к и р зовые приёмы) встреч ются среди к рт сокровищ. Их можно при менять к к с руки, т к и из игры. Многие из них можно игр ть во время боя, чтобы усилить либо м нчинов, либо монстров. У некоторых р зовых шмоток есть и другие эффекты, т к то вним тельнее чит й, что н пис но н к рте. В конце боя, нез висимо от его исход , все р зо вые к рты, которые были применены в этом бою, сбр сыв ются.

## ДРУГИЕ СОКРОВИЩА

Прочие сокровищ (т кие к к «Получи уровень») не являются шмотк ми. Н большинстве из них прямо ск з но, когд их можно применить. Т кже н к рте обычно н пис но, ост ётся он в игре или должн быть сброшен . Особый случ й:

• К рту «Получи уровень» можно сыгр ть н себя или другого м нчкин в любой момент, д же в бою. Сбрось к рту после применения. *Исключение:* нельзя сыгр ть «Получи уровень», что бы добр ться до 10-го, победного уровня.

## БОЙ

Когд бьёшься с монстром, ср вни его и свою силу. **Боев я сил** р вн 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 вн твоей или выше неё, ты *проигрываешь бой* и должен смыв ться (стр. 9). Если же твоя боев я сил выше силы монстр , можешь его *убить* и получить уровень (или дв з победу н д особо могучими противник ми) и столько со кровищ, сколько ук з но н к рте монстр .

Иногд 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 , р сы или пол . Не з быв й их учитыв ть. К ждый бонус (или штр ф)

против того или иного класса (рус или пол) учитываться только один раз, даже если в бою участвуют два монстра, соответствующие этому условию.

Во время боя и ты, и другие игроки могут применять рывковые сокровища, игральные проклятия и применять свойства классов и рас, чтобы помочь или помешать тебе в бою. В бою можно применить и некоторые карты дверей, так как к усилителю монстров (см. ниже).

В ходе боя ты не можешь провалиться, «не деваться», «снимать», обменивая шмотки или игральные карты сокровищ, если в этих провалах или смирении не сказано иного.

Следи за соперником: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждёшь монстра, дай сопернику шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользуется твоей терпеливостью, теперь ты точно убьёшь монстра, переходишь на новый уровень, получишь сокровища и наслаждаешься зубным скрежетом эвистников. В любом случае по окончании боя сбрось монстра (монстров), так же все сыгранные в ходе боя усилители и рывковые шмотки.

## МОНСТРЫ

Вытянутый в открытую в фазе **вышибания дверей** монстр тут же толкает 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 тарелка»** (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, так как карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Так же 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 игральная карта.

*Исключение:* если на монстра сыгранная карта **«Где я п рочк»**, все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его «вторую половинку». Так, если на монстра сыграна в любом порядке карта **«Престарелый»**, **«Рзьярённый»** и **«Где я п рочк»**, ты окжешься в бою против психующего монстра-пенсии и его престарелой супруги в гневе. Удачи!

## БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая **«Бродячая тарелка»**) позволяют сопернику бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти **суммарную боевую силу** всех врагов. Любые особые условия (например, требования 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 смеяться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом сможешь от него выжившего противника, ты не получишь никаких уровней и сокровищ!

## АНДЕДЫ

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

## 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 ждйй 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 (которые ты сможешь отд ть ему после боя по пр вил м обмен ) или обеща нием доли сокровищ, которые есть у монстр . Если в ход пошёл второй в ри нт, з р нее договоритесь, к ким обр зом будете делить сокровищ после победы.

Кроме того, можно предложить сыграть с руки к рты, которые ты можешь сыграть по пр вил м. Н пример, можно сыграть н помощник к рту «**Получи уровень**».

Особые преимуществ и уязвимости монстр р спростр няются н твоего помощник , и н оборот. Допустим, тебе взялся помочь воин. Его буйство поможет увеличив ть боевую силу, сбр сыв я к рты (м ксимум 3 з бой, не з к ждого монстр ), 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 победить, сбрось монстр и бери сокровищ (см. **Н гр д** н стр. 9). Не з будь выполнить особые ук з ния с к рты монстр (если они т м есть). Ты получишь 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 , з тем делишь их согл сно договорённости.

## ВМЕШАТЕЛЬСТВО 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 сыграть не только для того, чтобы з коп ть соперник , но и в свой бой, чтобы обог титься при уд чном исходе.

**Монстры с руки** могут быть доб влены в бой при помощи к рты «**Бродяч я тврь**» либо по пр вилу ндедов.

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

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



## НАГРАДА

Победив в бою, получи по уровню з к ждого убитого монстр (если н к рте монстр не ск з но иного) и з бери сокровищ всех побеждённых монстров (если к к я-либо к рт не гово- рит иного). Внизу к ждой к рты монстр ук з но, сколько сокровищ пол г ется победителю. Если н монстр были сыгр ны усилители, сокровищ будет больше (или меньше). Если бился с вр гом в одиночку, тyani к рты *в закрытую*. Если у тебя был помощник, н бир й сокровищ *в открытую*, чтобы все видели, что тебе дост лось.

Если ты победил монстр , но не убил, уровня не получишь. Получишь ли сокровищ — з висит от твоих методов монстроотпугив ния.

К рты сокровищ можно сыгр ть ср зу же, к к ты их получил, д же если ты бился не с м, всего лишь помог л другому м нчкину.

## 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 всегда 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.

Догн в м нчкин , монстр творит с ним ук з нное н к рте непотребство: лиш ет шмоток или уровней, то и убив ет (см. «Смерть» ниже).

Смыв ясь от нескольких вр гов, дел й отдельный бросок для к ждого из них в любом по- рядке и приним й непотребство от всех, кто тебя пойм ет, если только ты не умрёшь в процессе.

Если в бою ср ж лись дв м нчкин , смыв ться должны об . Ук ждого свой бросок смыв- ки. Монстр может пойм ть обоих.

После того к к ты р зобр лся со всеми броск ми, можно сбросить монстр (монстров) и прочие сыгр нные во время боя к рты.

## СМЕРТЬ

Умерев, м нчкин теряет всё имущество, но сохр няет свой уровень, кл сс (кл ссы), р су (р сы), к рты «Суперм нчкин» и «Полукровк », к рты, н которых ск з но, что они ост ются после смерти, т кже все проклятия, которые действов ли н него в момент смерти, — твой новый персон ж не отлич ется от погибшего, кроме экипировки. К к только ты умер, тебе уже не нуж- но смыв ться от других монстров в бою (если т ковые были).

**М родёрство:** выложи все к рты с руки рядом со шмотк ми и прочими к рт ми п вшего м нчкин (кроме тех к рт, которые перечислены выше и должны ост ться). Если у тебя были к кие-то соединённые к рты, н пример шмотк с «Читом!», эти к рты р зъединяются. К ж- дый соперник берёт н руку по одной из этих к рт н свой вкус, н чин я с хозяин с мого высо- коуровневого персон ж (спорные ситу ции р зреш ются броском кубик ). Если кому-то к рт не хв тит, ничего не попишешь. Когд все соперники получили по к рте, ост тки сбр сыв ются.

Мёртвые персонажи не могут получить карты ни по какой причине (даже от щедрот) и не ржут в урвине.

В начале следующего игрок у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помочь другим в боях за счёт своего уровня, класс и ресурсы... но карта у тебя нет (ржавеет что ты получишь карты от щедрот или просто в подвале).

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

### ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Толик — воин 4-го уровня с **бензопилой кровового расчленения** (+3 к боевой силе). Он вышибает дверь в логово **сетевых троллей** (10-й уровень). Толик со своей силой 7 проигрывает.

Толик: А ведь я для другого боя эту карту держал...

Он играет **ресурсы магического назначения** и получает этот бой бонус +5. Его боевая сила равна 12, и Толик, как лось бы, побеждает тролля...

Толик: Ага, презренный тролль, умри же!

Сонечка: Не говори «гоп»! Ты его только расчленил!

Сонечка некладывает **сетевых троллей** усилитель **«Рязяренный»**, добавляя 5 к его боевой силе. Толик снова проигрывает (соотношение сил 12 к 15).

Толик: Тысяч чертей!

Сонечка: Хочешь помощи? (Он эльф 2-го уровня в **башке могучего пенделя**, так что её помощи не хватает для победы.)

Толик: Нет, ты не получишь этот уровень, коварный эльфийка! Я впадую в буйство.

Свойство воина позволяет повысить силу за счёт сброса карт. Толик сбрасывает **«Вор»** и **«Бродячую тару»** с руки, так же **«Япситок»** (только для эльфов) со стола, получая за каждую карту +1 к силе.

Сонечка: Не, ну «Япситок» мог мне отдать...

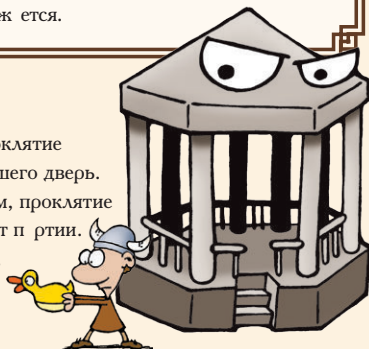
Толик: Ничего не получишь! Короче, у нас ничья, 15 : 15, я воин, так что карты твоим **рязяренным троллям!** Или кто-то ещё хочет встать между чудовищем и сплывающей?! Все молчат. Толик получает уровень и сокровища: три карты основного класса тролля и ещё одну добрую карту **«Рязяренного»**. Игра продолжается.

## ПРОКЛЯТИЯ

Вытянутое в открытую в фазе вышибания дверей, проклятие оказывает своё губное влияние на участников, выбивших дверь.

Вытянутое в закрытую или полученное иным путём, проклятие может быть сыграно в *любой* момент в *любой* момент партии.

В *любой* момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать беспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?



Сразу после того, как проклятие подействовало (или мнчкин сумел его избежать), его маршрут уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храниткую маршрут при мнчкине, пока не избившь его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе — ким обзором, нельзя сбросить, чтобы активировать свойство класс или расы. Если в бою ты получишь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», то — ким 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. Если только речь не идёт о потере брони, головняка или обуви. В этих случаях придется потерять все броники, все головняки и всю обувь соответственно.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим маршрутам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Теряешь детский броник» не будет иметь никаких последствий для мнчкина, у которого и так нет брони.

Бывают моменты, когда полезно сыграть проклятием или монстром на себя. Не менее полезно (иногда) ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишить его части сокровищ. В этом суть и дух мнчкинизма. Не отключай себе в тактиках приятных мелочей.

### БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Британские учёные доказали, что 8,4 из 9,7 мнчкинов недовольны качеством игры. Примени вооружение и новые идеи и изгони свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

**Сочетание** «Мнчкинов». Смешивай бзоры и боры и расширения. Дикий Зад в космосе? В мпире Шалина? Стимпик Карбского моря? Никаких проблем!

**Дополнения.** Эти небольшие боры введут в игру новых монстров, сокровищ и (реже) новые типы карт.

**Эпический** «Мнчкин»! Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические приключения, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качь бесплатный pdf-файл с этим эпическим кодексом с сайта [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru) (по-русски) или [e23.sjgames.com](http://e23.sjgames.com) (по-английски).

### УСКОРЕННАЯ ИГРА

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

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

## СЧЁТЧКИ УРОВНЕЙ:

### ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО. ЭТО ПРАВИЛА!

Тебен верняк понр витсян ш счётчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств н б зе Android. Чтобы приобрести его, з бей в поисковик «Munchkin level counter» или з глянн с йт [levelcounter.sjgames.com](http://levelcounter.sjgames.com). Это приложение не только счит ет уровни, но и д ёт тебе *игровые бонусы*, которые з ст вят твоих друзей позеленеть от з висти. Р зве не в этом суть м нчкинизм ?!

**Р зр ботчик: Стив Джексон**

**Художник: Джон Ков лик**

**Президент и гла вный ред ктор:** Стив Джексон

**Помощник по р звитию:** Моник Стивенс

**Исполнительный директор:** Филип Рид

**Ред ктор:** Эндрю Хэк рд

**Помощник ред ктор :** Девин Льюис

**Директор по производству:** Сэмюэл Митчк

**Художник-пост новщик:** Алекс Ферн ндес

**Предпеч ти я проверка :** Мир нд Хорнер

**Директор по м ркетингу:** К ли Дуг н

**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 глубок йшее сп сибо сотням, или тысяч м, то и миллион м м нчкинов, которые игр ли в «М нчкин», 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 с всех любим! Но зн ли бы вы, к к н с пуг ете...



[munchkin.sjgames.com](http://munchkin.sjgames.com)



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

**ВИДЕОПРАВИЛА ИГРЫ**

<http://bit.ly/2mnUpYf>



*Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!*

*Пишите свои вопросы на электронную почту [vorpos@hobbyworld.ru](mailto:vorpos@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).*

Munchkin, 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. Dork Tower characters are © John Kovalic.

Munchkin is copyright © 2001-2017 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.  
Версия правил 1.71 (Октябрь 2014).

Русское изд ние © 2017 Steve Jackson Games Incorporated