



ВАМПИРСКИЙ МАНЧКИН®

Игра Стива Джексона

Иллюстрации Джона Ковалюка

Непонятная тревога охватила манчкинов...

...и неспроста: они попали в плесневелые подвалы проклятого поместья. Скитаясь по тёмным закоулкам, манчкины становятся упырями, волколаками и надменными подменщиками, что не мешает им искоренять монстров и хапать сокровища. Просто теперь это стильно и сильно!

«Вампирский манчкин» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем (см. стр. 12).

В состав игры входят 168 карт, кубик и правила.

Подготовка

В альковах и анфиладах мрачного особняка поместятся от трёх до шести манчкинов. Помимо карт и кубика, каждому из них понадобится по 10 жетонов (монет, фишек — чего угодно) либо какая-нибудь штука, считающаяся до 10, чтобы следить за уровнем своего персонажа.

Разделите карты на колоды **Дверей** (на рубашке обрамлённая паутиной дверь) и **Сокровищ** (на рубашке наполненный сокровищами гроб), перетасуйте их и сдайте всем игрокам по **четыре** карты из каждой колоды.

Карты

Карты сбрасываются лицом 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 на столе перед тобой — твои раса, силы и шмотки, которые несёшь. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты.

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.

Когда можно сыграть карту с руки, зависит от вида этой карты. Подробности — на стр. 9.

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



ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

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

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя эффекты карт могут сделать боевую силу (см. стр. 3) манчкина или монстра нулевой и даже отрицательной.

2. Ты получаешь уровень после боя, только если *убил* монстра.

3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (например, сокровища или уровни) *посреди боя*. Заверши 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 worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем надоест.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры твой манчкин — человек **1-го уровня** без сил (казалось бы, сколько можно повторять?).

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной карте Расы, Силы 1-го ранга и Миньона, а также сколько угодно карт Шмоток (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 8). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или оторви осторожности башку и играй!

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто ходит первым, любым удобным для всех способом (хе-хе-хе).

Игра состоит из ходов, каждый ход — 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).



ФАЗЫ ХОДА

В начале своего хода ты можешь играть карты, снимать и надевать шмотки, меняться картами 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. 3). Ты не можешь продолжать ход, пока не завершишь бой. Если враг убит, получи уровень (или два за серьёзного противника — это будет указано на карте монстра) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл карту **Проклятия** или **Ловушки** (см. стр. 10), её эффект тут же действует на твоего манчкина (если может), а карта сбрасывается, если не обладает длительным эффектом. Если вышла любая другая карта, можешь тут же её сыграть или взять на руку.

2) **Ищем неприятности:** если ты *не встретил* монстра, выбив дверь, теперь при желании можешь сыграть с **руки** карту Монстра (если у тебя есть такая) и подражаться с ним по обычным правилам. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут!

3) **Чистим нычки:** если ты *не встретил* монстра, выбив дверь, и *отказался* искать неприятности, общи пустую комнату. Возьми вторую карту **Двери** из колоды на руку, *не показывая* соперникам.

Если ты встретил монстра, но смысла от него, ты не получаешь права чистить нычки.

4) **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 *твоей* манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Всё, передавай ход.

Бой

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою боевую 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 (об этом позже). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, ты его *убиваешь* и получаешь 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 определённой расы. Не забывай их учитывать.

Во время боя ты можешь играть прямо с **руки** разовые шмотки (а также другие разовые карты). Разумеется, ты можешь применять и те разовые шмотки, которые уже находятся у тебя в игре. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые карты, которые были применены в этом бою, сбрасываются.

В бою можно применить и некоторые карты Дверей, такие как усилители монстров (см. стр. 10).

В ходе боя ты не можешь продавать, красть, надевать, снимать, обменивать шмотки или играть с **руки** любые шмотки, кроме разовых. После того как карта монстра вскрыта, тебе придётся биться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и тех разовых карт, которые захочешь сыграть.

Победив монстра, сбрось его карту, а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки, а потом возьми сокровища. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди приемлемое время — например, 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубовным скрежетом завистников.



БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «**Бродячая тварь**») и свойства ряда врагов (читай «**Топыри**», стр. 10) позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти **суммарную боевую силу** всех врагов. Любые особые свойства (например, требование не принимать помощь от соперников) распространяются на весь бой в целом. Есть карты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и сразиться с остальными, но нельзя биться с одним и смиываться от других. Даже если избежавшись от одного врага с помощью карты, но потом смоешь от его выжившего напарника, ты не получишь *никаких* сокровищ!

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 или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Например, если ты волколак, а тебе на помощь приходит подмышш, **Баньши** получит штраф -4 в бою против вас двоих. А вот если ты принял помощь упыря в бою против **Луча солнца**, боевая сила монстра вырастет на 4 (если, конечно, ты сам не упырь — тогда сила монстра уже выросла, и повторно увеличивать её не надо).

Если тебе успешно помогли, монстр убит. Выполни особые указания с его карты (если они там есть), получи сокровища и сбрось её. **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.



СМИЫВАЕМСЯ

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 смиываться.

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.

Смылся? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут навредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитай карту.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: отбирает шмотки или уровни, а то и убивает.

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

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОИ

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.

Бродячая тварь подкидывает в идущий бой ещё одного монстра.

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



Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непопребство от всех, кто тебя поймает.

Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, расу (расы), силу (силы), карту «Полукровка» (если она у него в игре), а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего.

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина. Каждый соперник берёт из этих карт по одной на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то карт не хватит, ничего не напишешь. 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.

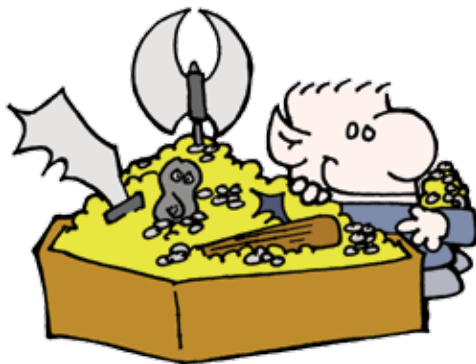
В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Он может помогать другим в боях, хотя пока и нечем: ни шмоток в игре, ни карт на руке у тебя нет.

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

СОКРОВИЩА

Победив монстра (убив или изгнав его), получи сокровища. Внизу каждой карты Монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если бился с врагом один на один, тяни карты в *закрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища 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 ПОДСЧЁТАМИ

Даша играет волколаком 4-го уровня в Накладных коготках (+2 к боевой силе). Вышибая дверь, она встречает Тыквоголового, монстра 8-го уровня, который, однако, штрафуете на -2 в боях против волколаков. А ещё это андед, а волколакам расовое свойство даёт бонус +4 в сражениях с нежитью. Поехали считать: 4-й уровень, +2 за коготки, +4 за андеда — боевая сила Даша равна 10. Боевая сила тыквоголового равна 6 (уровень 8, -2 за волколака). Даша побеждает.

Даша: Ну, давайте, вмешайтесь, вас же не остановишь!

Виталий Андреевич: А как же! Теперь этот тыквоголовый — поганый злодей, но...

Даша: Играй уже!

Виталий Андреевич играет усилитель «Поганый злодей жалкого вида», добавляя 10 к боевой силе тыквоголового. Даша проигрывает (соотношение сил 16 к 10).

Даша: Горе моим подшёрстным сединам!

Виталий Андреевич: Помочь? (Он человек 3-го уровня с «Мечом обезглавливания людей прям как в том кино», так что с его боевой силой, которая равна 7, манчкины смогут разбить тыквоголового со счётом 17:16.)

Даша: Не, у меня аллергия на человеческую подлость, а эту тварь я и так прищучу.

Даша играет на тыквоголового усилитель «Пушистый» (-5 монстру), а сама принимает «Слёзы девственницы» (разовая шмотка, +3 любой стороне).

Даша: Так, мне +3, тыквоголовому -5, я побеждаю (13 к 11), если больше никто не влезет.

Никто не влезает. Даша получает уровень и 3 сокровища (2 обычных и 1 дополнительное, так как монстр был «Поганым злодеем», что добавило два сокровища, и «Пушистым», что отняло одно). Игра продолжается.



ХАРАКТЕРИСТИКА ГЕРОА

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, брони и полезных предметов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, раса и силы. Например, манчкина можно описать так: упырь 9-го уровня с «Акселеризмом», «Господством», «Тенями Тьмы» и «Секирой раскаяния».

В начале партии пол твоего манчкина совпадает с твоим.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки», стр. 8), а непотребства монстров, проклятия, ловушки и некоторые другие карты могут снизить уровень. Если карта или правила



требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, тебе надо изменить текущий уровень своего манчкина на соответствующее число единиц. 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 и свойств, снижающих боевую силу.

Раса: персонаж может быть упырьём, волколаком или подменным — если ты сыграл карту одной из этих рас. Если у тебя в игре нет карты Расы, твой манчкин — простой, скучный, заурядный человек. Он не обладает особыми свойствами. Свойства расы указаны на соответствующей карте. Манчкин обретает расовые свойства, едва ты сыграешь карту Расы, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты — их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Карты Расы сами подскажут, когда применять их свойства.

Карту Расы можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Долой ликантропию, я больше не волколак». Твой манчкин становится человеком до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту Расы.

Манчкин не может принадлежать к нескольким расам одновременно без карты «Полукровка», и даже с ней он не вправе принадлежать одной расе дважды.

Силы: в игре 19 сил (и 21 карта Силы: «Акселеризм» и «Напыщение» представлены в двух экземплярах). Свойства силы указаны на соответствующей карте. Манчкин обретает свойства силы, едва ты сыграешь карту Силы, и лишается их при сбросе этой карты.

У каждой силы есть ранг от 1 до 3. У тебя может быть сколько угодно сил, однако сумма рангов сил не должна превышать твой уровень. Использование некоторых сил запрещено представителям определённых рас.

Обращайся с картами Сил как с картами Рас. Ими нельзя меняться с соперниками. Можешь сыграть силу с руки в любой момент, когда имеешь право её применить. Нельзя играть силу, если ты не вправе ей воспользоваться, однако ты можешь в любой момент сбросить силу у себя из игры, чтобы заменить её другой с руки. Если твой уровень падает и сумма рангов сил становится выше него, сбрось карты Сил так, чтобы сумма рангов оставшихся сил была не выше уровня.

Исключение: подменыши сохраняют все силы, даже теряя уровни. Например, твой манчкин — подмениш 7-го уровня с семью рангами сил. Даже если его уровень понизится, подмениш не обязан отдавать силы. Но если что-то отнимет у него силу, он не сможет довести сумму рангов до семи, пока снова не перейдёт на 7-й уровень.

Свойства одинаковых сил не суммируются. После смерти ты сохраняешь все силы (как и расы).

Названия некоторых сил не то что понять — прочитать сложно. Это специально: мы показываем, насколько загадочны и умны.

Некоторые силы срабатывают после сброса других карт, с руки или из игры. И помни, что без карт на руке нельзя «сбросить всю руку».

Не путай силы с боевой силой — это разные понятия!



СЧЁТЧИКИ 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 игровые бонусы, которые заставят твоих друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть манчкинизма?!

О СПОСОБНОСТЯХ УПЫРЕЙ

Получить 10-й уровень можно только боем, и нельзя красть уровень, который ты не можешь получить. Следовательно, манчкин 9-го уровня не вправе красть уровни. Это значит, что упырь 9-го уровня не может навредить своим расовым свойствам соперникам. Но ход твоих мыслей нам нравится!

Шмотки

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

Карта Шмотки не приносит пользы, пока находится на руке: её надо сыграть, иными словами — ввести в игру. У тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая. Мелкой шмоткой считается любая шмотка без слов «Большой» или «Большая». Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыграть новую: ты должен продать её, обменять, дожидаться, когда она пропадёт из-за ловушки, проклятия или непотребства, либо сбросить её для применения свойства расы или силы.

Манчкин вправе *ввести в игру* любую шмотку, но вот *использовать* он умеет далеко не каждую.

Если что-то позволяет тебе нести несколько больших шмоток (например, карта «Чит!»), но ты теряешь эту возможность, надо либо тут же исправить ситуацию, либо избавиться ото всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь продать лишние большие шмотки за уровни (их общая стоимость должна быть не ниже 1000 голдов). Иначе тебе придётся отдать их самым низкоуровневым соперникам, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Так, **Гроб на колёсиках** бесполезен для всех, кроме упырей: эта шмотка даёт бонус только манчкину-упырю.

Помимо ограничений по расе, существуют и анатомические: манчкин не может одновременно использовать больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной либо двух одноручных шмоток, если особые карты не отменяют тот или иной лимит. Так, у тебя в игре может быть два головняка, но боевой бонус и особые свойства ты получишь только от одного из них. Поворачивай горизонтально те карты Шмоток, которые сыграл, но не используйшь.

Ты можешь менять состав шмоток, которые исполь-



зуешь, — иными словами, снимать и надевать их. В бою и во время смывки этого делать *нельзя*. Ещё ты не можешь сбрасывать шмотки без причины. Чтобы избавиться от ненужных карт, тебе придётся *продать* их за уровни, *отдать* сопернику, применить свойство силы или расы либо дожидаться подходящего проклятия.

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

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Не помогай Валерке в бою с **Тезаурусом**, получишь мою **Комбинацию злофрейдства**».

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

Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки на общую сумму не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать можно как шмотки из игры, так и карты с руки. 10-й уровень *нельзя* купить за шмотки.



МИНЬОНЫ

Вытянув карту Миньона, в открытую или в закрытую, можешь тут же сыграть его или оставить на руке. Его можно сыграть в любой момент (даже в бою), но больше одного миньона у тебя на службе быть не может. В любой момент миньона можно сбросить. Обмену миньон не подлежит: он не шмотка.

Миньон может пожертвовать собой ради тебя. Если ты проиграл бой, вместо броска на смывку сбрось миньона, тогда ты автоматически убежишь от всех монстров этого боя, даже если карта монстра утверждает, будто убежать нельзя. Если тебе помогали в бою, *ты* решаешь, будет помощник кидать кубик на смывку или тоже смоется автоматически.

Когда играть карты

Монстры

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

Полученный любым 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**».

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





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.

Топыри

Повсюду полно топырей. Видишь одну летучую мышь? Рядом обязательно есть ещё! Если в бой вступил топырь, то любой игрок вправе сыграть с руки любых других топырей, чтобы те помогли сородичу.

УСИЛИТЕЛЬ МОНСТРОВ

Несмотря на название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Любой игрок может применить усилитель монстра в любой бой.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует несколько монстров, хозяин усилителя должен указать, на кого из них играет карту.

Исключение: если на монстра сыграна карта «Злобный близнец», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его близнеца. Так, если на монстра сыграть в *любом порядке* карты «Ядовитый», «Гнилой» и «Злобный близнец», ты будешь биться с ядовитым-гнилым и его отравляющим и аморальным злобным близнецом. Удачи...

Шмотки

Ты можешь ввести в игру любую карту Шмотки, как только её получил или в любой момент своего хода, кроме боя.

Любую разовую шмотку можно сыграть в любой бой как с руки, так и из игры. Некоторые разовые карты применяются и вне боя.

Другие шмотки надо предварительно ввести в игру — выложить на стол перед собой. Среди них могут быть даже те шмотки, которые ты не вправе надеть из-за ограничений по расе, силам или частям тела. Такие карты поворачивай горизонтально, чтобы отметить, что они не используются. Они не дают тебе ни боевого бонуса, ни особых свойств.

ДРУГИЕ СОВРОВИЩА

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

ПРОКЛЯТИЯ И ЛОВУШКИ

Вытянутая в открытую в фазе выбивания дверей, карта Проклятия или Ловушки оказывает пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Вытянутая в закрытую или полученная иным путём карта Проклятия или Ловушки может быть сыграна 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 срабатывания (или отражения) проклятия или ловушки, соответствующая карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые делятся 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 расы или силы. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается **текущий!**

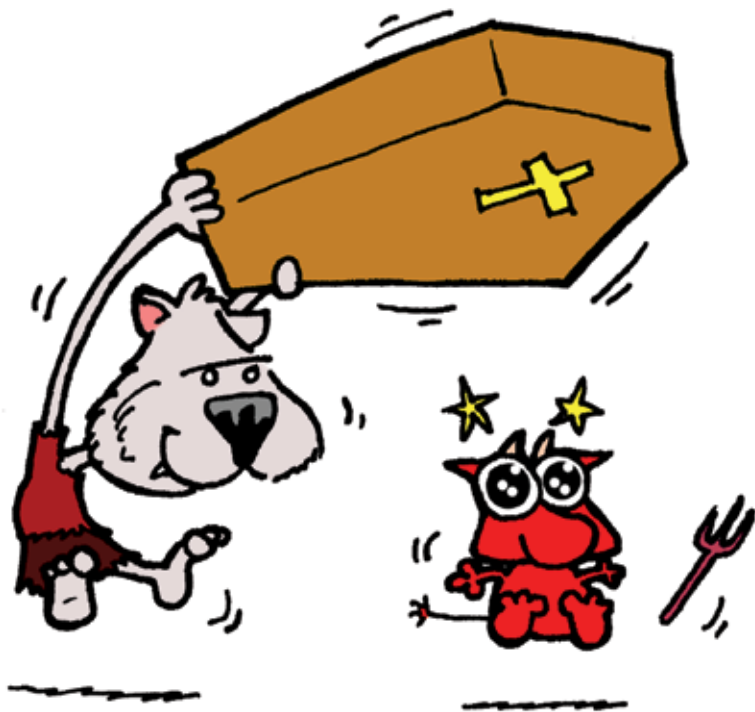
Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

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

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

Расы и силы

Ты можешь сыграть любую карту Расы или Силы, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Аналогичным образом разыгрывается «**Полукровка**», однако ты не можешь сыграть её, если ещё не принадлежишь ни к одной расе (человек не в счёт).



БЕЗРАЗМЕРНЫЙ МАНЧКАН

Исследования британских учёных показали, что многие манчкины недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загни свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

Сочетание «Манчкинов». Смешивай базовые наборы и расширения. Космическое фэнтези? Вампиры Шао-линя? Ктулху Карибского моря? Никаких проблем!

Расширения. 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 hobbygames.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).

УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверью». В начале хода возьми карту Двери втёмную. Можешь сразу сыграть её, если хочешь. 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, каково бы уровня он ни был, тоже побеждает в игре.

Автор игры: Стив Джексон • Иллюстратор: Джон Ковалик

Старший помощник: Моника Стивенс • Главкомупыр: Филип Рид • Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард
Наёмничек: Леонард Балсера • Арт-директоры: Стив Джексон и Уилл Апчёрч
Вёрстка: Фокс Барретт, Джастин Де Витт и Алекс Фернандез
Предпочатная проверка: Моника Стивенс • Менеджер производства: Филип Рид
Директор по маркетингу: Пол Чэпмен • Директор по продажам: Росс Джепсон

Игру тестировали: Мишель Барретт, Мо и Пол Чэпмены, Джей Эйч Джи Хендрикс, Эндрю Хэкард, Джим Кэрчер, Дженнифер и Тобиас Лёр, Крис Ренц, Джайлс Шильдт, Марк Шмидт, Миа Шерман, Лорен Уайзмен и Эрик Зейн.

Спасибо за идеи чудовищно злобных карт Мо и Полу Чэпменам, Дугласу Коулу, Стивену Эрбару, Марку Р. Форду, Эндрю Хэкарду, Джону Джеффрису и Фэйд Мэнли.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев • Вёрстка: Дарья Смирнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru) • Особая благодарность выражается Ильбе Карпинскому

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказали

Дмитрий Мольдон и Павел «Миридин» Гуров.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

Munchkin, Munchkin Bites!, Warehouse 23, e23, всевидящая пирамида и названия других продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии. Персонажи Dork Tower © John Kovalic. Munchkin Bites! © 2001–2004, 2010, 2012 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.6 (январь 2012).