

# Манчкин™

## Играй по правилам!

С тех пор, как мы впервые выпустили в России «Манчкина», прошло уже больше пяти лет. За это время в правилах и тексте карт твоей любимой игры накопилось немало уточнений и исправлений. Здесь ты найдёшь список всех существенных изменений. Прочитай его внимательно и убедись, что играешь в «Манчкина» по самым свежим правилам!

## Изменения в тексте правил

Перед началом партии тяни по 4 карты из каждой колоды (а не по две, как было раньше).

Если текст карты противоречит правилам, верь карте. Однако есть четыре золотых правила, которые никакая карта не может отменить (если только на ней особо не сказано, что она их отменяет):

1. Уровень манчкина никогда не падает ниже 1 (но боевая сила манчкина или монстра может быть даже отрицательной).
2. После боя ты получаешь уровень, только если убил монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровища, уровни), пока не завершишь бой.
4. Ты можешь получить 10-й уровень только за убийство монстра.

Прежде чем открывать (вышибать) дверь, ты можешь играть карты, обмениваться шмотками, продавать их, менять их статус.

Ты получаешь сокровища непосредственно после победы над монстром (а не когда чистишь нычки, как это было раньше). Чистка нычек происходит только в том случае, если ты не встретился с монстром, и сводится к получению одной карты Двери. Дружелюбных монстров больше не бывает (раньше такой термин встречался в разделе про нычки). Даже избежав боя со встреченным монстром, ты не получаешь права почистить нычки (конечно, если на карте прямо не сказано иначе).

Перед тем как раздавать карты от щедрот, ты можешь сыграть карты (или избавиться от них другим способом). Если и после этого у тебя на руке больше карт, чем положено, раздай их от щедрот обычным образом.

В бою манчкины и монстры дерутся боевой силой. Боевая сила — это сумма уровня манчкина (монстра) и всех модификаторов (бонусов и штрафов от шмоток и прочих карт). По сути, ничего не изменилось, просто для ясности появился новый игровой термин.

Кто угодно из игроков может вмешаться в любой бой (одноразовыми шмотками, усилителями монстров или другим способом) — но это ещё не считается помощью, даже если такое вмешательство помогло манчкину. Помощь — это только непосредственное участие в бою всей своей боевой силой.

Смывшись от монстров или снеся от них непотребство, сбрось карты монстров. В принципе, это и так было очевидно, но на всякий случай уточним.

В случае смерти твой новый персонаж появляется в начале хода следующего игрока (а не сразу после смерти). Новый персонаж сохраняет не только расу, класс и уровень старого, но и карты «Суперманчкин» и «Полукровка» (если они были), а также действовавшие на него проклятия. Пока манчкин мёртв, он не может получать карты и расти в уровне. В начале своего следующего хода тяни по 4 карты Дверей и Сокровищ.

В случае смерти твой новый персонаж появляется в начале хода следующего игрока (а не сразу после смерти). Пока манчкин мёртв, он не может получать карты и расти в уровне. В начале своего следующего хода тяни по 4 карты Дверей и Сокровищ.

Ты можешь играть карты «Получи уровень!» не только на себя, но на любого игрока. Иногда в этом есть смысл.

Нельзя сбрасывать шмотки просто потому, что тебе захотелось. Ты не можешь продать шмоток на сумму меньше, чем стоит один уровень (обычно это 1000 голдов).

Ты больше не можешь прокачивать наёмничков и скакунов усилителями монстров (за исключением бугаёв из «Манчкина Фу»).

Если в бою участвует андед, любой игрок имеет право подкинуть в этот бой андедов с руки, а также других монстров, если он может сделать их андедами. Подкинутые андеды присоединяются к тем монстрам, которые уже бьются.

## Изменения в отдельных картах

**Суперманчкин.** Теперь работает аналогично «Полукровке», а именно:

*У тебя может быть две карты Класса со всеми преимуществами и недостатками обеих. Либо можешь избавиться один класс от всех его недостатков (так, монстры с ненавистью к клирикам не получают бонус в бою против тебя, если ты Суперманчкин и «чистый» клирик). При потере твоих карт Класса сбрось эту карту.*

Карты «Суперманчкин» и «Полукровка» не позволяют вам держать в игре две одинаковые карты Класса или Расы.

**Чит!** Играя эту карту, ты должен либо положить её на уже имеющуюся у тебя шмотку, либо одновременно выложить из руки шмотку, которую хочешь «зачитить».

**Бродячая тварь.** Поскольку появился термин «боевая сила», логично, что теперь складываются не уровни монстров, а их боевые силы. Подобным образом изменился текст множества других карт. Например, все **усилители монстров** теперь увеличивают или уменьшают не уровень монстра, а его боевую силу. Кстати, она может быть отрицательной — таким образом, её можно свести ниже единицы.

**Волшебник.** Чтобы задействовать «Укрощение», у тебя на руке должно быть не меньше трёх карт. Ты можешь воспользоваться «Полётом» после броска на смывку.

**Клирик.** Когда берёшь несколько карт, можешь взять «Воскрешением» больше одной из них, однако тебе надо заранее решить, сколько карт ты возьмёшь таким образом (ты не можешь воскресить одну карту и потом решить, станешь ли воскрешать следующую). Сбрось с руки по одной карте за каждую воскрешённую.

**Бард.** Если у тебя не вышло заморозить соперника, можешь попытаться сделать это снова — и снова, и снова, пока у тебя есть карты и желание.

**Хафлинг.** Больше не получает штрафа на смывку. Провалив первый бросок на смывку, хафлинг может сбросить карту с руки и попробовать снова.

**Гном.** Больше не получает штрафа на смывку. Каждая неразовая шмотка, название которой начинается с G или N, даёт гному дополнительный бонус +1. Вообще, мы указываем на картах английские названия, но в ранних изданиях их нет. Если у тебя именно такое издание, считай, что гном получает дополнительный бонус от шмоток, начинающихся на русские «Г» или «Н».

**Гадкая парочка.** Теперь действие этой карты распространяется только на уровень монстра и модификаторы от усилителей монстров (но не от разовых шмоток, например), а штрафа на смывку нет. Игровой текст выглядит следующим образом:

*В бой вступает ещё один монстр того же уровня и с теми же бонусами от усилителей монстров. Если ты одолел монстров, получи сокровища и уровни за каждого.*

**Плутониевый дракон.** На всякий пожарный уточним: его непотребство включает в себя смерть манчкина.

**Доппельгангер.** Теперь удваивает боевую силу, а не «эффективный уровень и все бонусы» (вот видите, какой полезный термин «боевая сила»!).

**Наёмничек.** Даёт бонус +1 и теперь может носить и использовать в твою пользу одну любую шмотку (даже если тебе запрещено её использовать). Можешь сбросить Наёмничка и то, что он несёт, чтобы автоматически смяться от одного монстра.

**Наколенники развода.** Не могут применяться на игроков, которые ниже тебя уровнем, а также чтобы получить победный уровень. Одно время эта карта была исключена из игры, поэтому в некоторых изданиях «Манчкина» вместо неё напечатана вторая «Волшебная лампа».

**Крыса на палочке.** Теперь даёт бонус +1. Можешь сбросить её для автоматической смывки, даже если не используешь эту шмотку.

**Реально впечатляющий титул.** Теперь у него нет цены. Никакой. В правом нижнем углу карты вообще ничего не должно быть написано, даже «Без цены». А раз цены нет, значит, это не шмотка, а особое сокровище.

**Чарующая дуда.** Теперь даёт +3 на смывку (вместо +1), а если ты успешно смоешься, можешь вытянуть карту Сокровища.

**Созердай пупок.** Чтобы получить уровень, сбрасывать руку теперь не нужно. А вот если ты всё-таки сбросишь руку (не меньше трёх карт!), то получишь ещё один уровень.

**Осадная машина.** Игровой текст теперь выглядит следующим образом:

*Не идёт в счёт Больших шмоток, которые ты можешь нести. В начале боя можешь решить, использовать ли Осадную машину. Если используешь, у тебя -1 на смывку.*

**Бессмысленные жесты доброй воли.** Вместо того чтобы получить уровень и подарить сопернику шмотку, можешь сыграть эту карту на соперника: он отдаст тебе свою шмотку с наибольшим бонусом, но поднимется в уровне.

**Проклятие! Наколенный взрыв.** Влияет не только на перечисленные шмотки, но и вообще на любые шмотки, которые носят на коленях.

**Утка Эрла.** Бросок кубика теперь приводит к следующим результатам:

*Если выпало 2 и меньше, потеряй уровень. Если выпало 6 и больше, получи уровень. Если выпал иной результат, возьми карту Сокровища в открытую и карту Двери в закрытую.*



Самый свежий список изменений и уточнений на английском языке ты найдёшь на сайте [www.worldofmunchkin.com/faq/changelog.html](http://www.worldofmunchkin.com/faq/changelog.html). Заглядывай туда время от времени!