




ЛЕГЕНДАРНЫЙ МАНЧКИН

Мочи монстров
Ханай сокровища
Подставляй грузей



Игра Эндрю Жэкарда и Стыва Джексона
Иллюстрации Джона Ковалнка

Лих я п родия н кл ссику ролевых игр — в нтур же кл ссических мифов и современных легенд! Теперь ты сможешь вооружиться Экск либуром, пережить Р гн рёк и з в лить с -мого Шиву-Р зрушителя — р зумеется, если друзья-тов рищи не помеш ют.

«Легенд рный м нчкин» — с мостоятельн я игр н основе кл ссического «М нчкин », совместим як к с ним, т к и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем. У к рт «Легенд рного м нчкин » т к я же руб шк , к к и у обычного, поэтому он иде льно подходит для смешив ния к к с простым «М нчкином», т к и с любыми дополнениями для него. Если после игры будешь р збир ть колоды обр тно, имей в виду, что к рты «Легенд рного м нчкин » отмечены зн чком .

В комплект игры входят 96 к рт дверей, 72 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 добится по 10 жетонов (монет, фишек — чего угодно) либо к к я-нибудь штук , счита ющ я до 10, чтобы следить з уровнем своего персон ж .

Р зделите к рты н колоды **дверей** (н руб шке дверь) и **сокровищ** (н руб шке горк сокровищ), перет суйте их и сд йте всем игрок м по **четыре к рты** из к ждой колоды.



КАРТЫ

Карты сбрасываются лицом вверх; у дверей своя стопка сбросов, у сокровищ — своя. Ты можешь просмотреть стопку сбросов, только если сыграл на ней карты, позволяющие тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту к ждой стопки.

Когда колода закончится, перетасуй соответствующую стопку сбросов 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, скарпы и шмотки, которые не сбрасываются. 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.

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

Карты из игры нельзя забирать в 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 «Легендарного мунчкина». Указание некоторых карт противоречит базовым правилам — и в таком случае ещё всего карты главнее правил. Однако смело игнорируй все распоряжения карт, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только не करते неписаное *отдельно и недвусмысленно*, что они превыше этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень мунчкина ниже 1, хотя эффекты карт могут сделать боевую силу (см. стр. 4) мунчкина 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 (например, сокровищ или уровни) посреди боя. Заверши 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 посетить сайт worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем не доест.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

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

Изучи доступные тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной карте **карты** и **руки**, так же сколько угодно карт **шмоток**. Сомневаясь, стоит ли играть доступную карту? Полистай правила в поисках ответа или проявляй осторожность и играй!

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любимым удобным для всех способом — например, гонимым по внутренностям, толком гонимым полёт птиц или броском ми кубик .

Игра состоит из ходов, каждый ход — из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, перед тобой ход 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

В начале своего хода ты можешь играть карты, снимать и надевать шмотки, меняться шмотками с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) Вышиб дверь! Вскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой»). Ты не можешь продолжать ход, пока не завершишь бой. Если враг убит, получи уровень (или два за серьёзного противника) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 10), оно тут же действует на твоего монстра (если может) и сбрасывается. Если вышел любой другая карта, можешь тут же сыграть её или взять новую.

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 подраться 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, обыщи пустую комнату. Возьми вторую карту двери из колоды в руку, не показывая соперникам.

Если ты встретил монстра, но смысла от него, ты не получишь при чистить нычки.

4) От щедрот: если у тебя в руке больше **пяти** карт, либо сыграй лишние карты, либо *отдай* излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если струсит мого слуга богом чинки оспривают несколько игроков, разделите карты между ними столько равно, сколько получится. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну задать не получится. Если твой монстра чинки с мый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Всё, перед тобой ход.



Бой

Когда бьёшься с монстром, смотри на его и свою силу.

Боевая сила — это сумма уровня и модификаторов (как положительных, так и отрицательных) от шмоток и других кротов. Если боевая сила монстра больше твоя, ты *проигрываешь бой* и должен смириться (об этом позже). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, ты его *убиваешь* и получаешь уровень (или даже победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько укажет тебе монстр.



Иногда крот (или свойство крота или класса) позволяет тебе избиваться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты не получишь. Иной раз тебе и сокровищ не достаётся, но это зависит от кротов.

У монстров бывают особые свойства, влияющие на склад сил, как например бонусы против определённого класса или крота. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против того или иного класса (пол, крота) учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два монстра этого класса (пол, крота).

Во время боя ты можешь играть прямо с руками кротовые шмотки (например, зелья), так же другие кротовые креты. Разумеется, ты можешь применять и те кротовые шмотки, которые уже не ходят у тебя в игре. В конце боя независимо от его исхода все кротовые креты, которые были применены в этом бою, собираются.

В бою можно применить и некоторые креты дверей, так как кроты усилители монстров (см. стр. 10).

Во время боя ты не можешь продать, купить, снять, обменять шмотки или играть с руками любые шмотки, кроме кротовых. После того как крот монстра вскрыт, тебе придётся бороться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и кротовых кротов, которые захочешь сыграть.

Если ты оказался сильнее монстра, не спеши сдаваться. Следи за соперником: они могут применить креты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждёшь монстра, твой соперник может вмешаться — выжди приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользуется твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убьёшь монстра. Выполни особые указания с его кротов (если они там есть), перейди на новый уровень, получи сокровища, сбрось монстра вместе со всеми сыгранными в этот бой кротовыми и не следи за зубным скрежетом вистников.

Бой с несколькими монстрами

Некоторые креты (и прежде всего печально знаменитая «Бродячая твора») позволяют соперника 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 победить монстра только уровнем) распространяются на весь бой в целом. Есть креты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и сразиться с остальными, но нельзя бороться с одним и смириться с другими. Даже если избьёшься от одного врага с помощью кротов либо за счёт свойств класса или крота, но потом смяешься от другого монстра, 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, даже к ждуй откликнется. Тем не менее проси, пока все не откжуг или кто-нибудь не согласится. Ты вправе взять только одного помощника. Добвь его боевую силу к своей. Не забывай, что играть в текущий бой может кто угодно — и это помощью не считается!

Помощник можно (еще всего — нужно) подкупить своими шмотками в игре или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошел второй вариант, договоритесь, как обрзом будете делить сокровища после победы.

Особые преимущества и уязвимости монстра прострняются к твоего помощника, и наоборот. Допустим, тебе взялся помочь воин. Его *буйство* поможет увеличить боевую силу, сбрось я к рты, и победить монстра при ничейном исходе боя. Если ты человек и в бою против Гренделя тебе к помощь приходит дврф, боевая сила монстра уменьшется к 3. Но когда тот же дврф поможет тебе против к нлигтор, монстра стновится *сильнее* к 2.

Если тебе успешно помогли, монстр убит. Ты получишь уровень к ждого убитого врага, твой помощник — **нет** (если только он не эльф, получающий уровень к ждого монстра, которого помог убить). К рты сокровищ тянешь ты, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника.



Смываемся

Если никто не согласился вступить в бой с твоей стороне или даже с подмогой тебе не хватит сил одолеть монстра из-за козней других мнчинов, придется смываться.

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

Вмешательство в бой

Есть несколько способов помешать чужому счстью.

Рзовые к рты могут помочь любому участнику боя — как мнчнину, так и монстру. Выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки.

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

Бродячая тварь подкидывает в идущий бой еще одного монстра.

Подрезка позволяет мнчнину-вору уменьшить боевую силу соперников.

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

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

Смысля? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут и вредить тебе же смывшемуся монстра, так что сперва прочитай к рту.

Догнав монстра, монстр творит с ним что угодно и к тебе непотребство: лишит шмоток или уровней, то и убивет.

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

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

Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

Смерть

Когда ты умираешь, твой ход сразу заканчивается — даже если в игре ещё остались монстры, от которых тебе надо убежать. Умерев, ты теряешь всё своё имущество, но сохраняешь свой уровень и некоторые к рты в игре: класс (классы), расу (расы), к рты «Супермонстра» и «Полуковрик», к рты, на которых сканно, что они остаются после гибели, так же проклятия, действий вине тебе в момент смерти. Короче говоря, твой новый персонаж ничем не отличается от погибшего.

Мордёрство: выложи все к рты с руки рядом со шмотками и прочими к ртами персонажа. Каждый соперник выбирает одну руку по одной из этих к рт на свой вкус, персонаж с хозяином высокого уровня персонажа (спорные ситуации решаются броском кубика). Если кому-то к рт не хватит, ничего не напишешь. Когда все соперники получили по к рте, остальные сбрасываются.

Мёртвые персонажи не могут получить к рты ни по какой причине (даже от щедрот) и не присутствуют в 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 к рт на руке у тебя нет.

Свой следующий ход начинаешь с получения восьми к рт, кванта игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть класс, расу и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

Получение сокровищ

Победив монстра (убив или изгнав его), получи сокровища. Внизу каждой к рты монстра указано, сколько сокровищ получает победитель. Если бился с врагом один на один, тяни к рты в закрытую. Если у тебя был помощник, выбирай сокровища в открытую, чтобы все видели, что тебе досталось. Можешь сыграть сокровища сразу после боя, в котором ты их получил.



ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Ди н — клирик 5-го уровня в головном оперении (+4 к боевой силе). Он вышибет дверь и встретит Тонкого человека, 12-го уровня. Ди н с её боевой силой 9 проигрывает.

Ди н : Что ж, ребята, извините, но придётся откупорить это.

Он играет зелье сфункс, добавляя +5 к своей боевой силе.

Теперь он побеждает: 14 против 12.

Сеня: Внезапно — «Титник»!

Он играет монстра-усилителя «Титнический», добавляя 10 к его боевой силе. Тонкий человек снова сильнее: 22 к 14.

Ди н : И кто ты после этого? Хорошо, что он не... Гоню его в шею!

Ди н сбрасывает к рту с руки и две ненужные штотки из игры, чтобы воспользоваться клирическим Изгнанием. Когда я сброшен к рт даёт ей +3 к боевой силе, всего +9, и теперь он выигрывает: 23 против 22.

Ди н : Кто-нибудь ещё?

Он угрожает ещё смотреть соперников, делая вид, что собирается сыграть к рту двери с руки. У Сени в руке есть монстр-недд Цербер, но он решает не усугублять ситуацию.

Ди н : Вот и славно! Спасибо за сокровища, Сеня...

Сеня: ... (нерзборчиво).

Ди н получает один уровень за убийство Тонкого человека, переходит на 6-й уровень и берёт пять к рт сокровищ в закрытую — три за Тонкого человека и две за Титнического усилителя. Игра продолжается.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Мнчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и ртефактов. Помимо штоток, у него есть три характеристики: уровень, рс и клсс. Например, мнчкин можно описать так: человек-воин 7-го уровня в хрустальных бшмчкх, временном плще и с жезлом Асклепия.

В начале партии пол твоего мнчкина совпадает с твоим.

Уровень: мер боеготовности и общей крутизны персонажа. Мнчкин рстёт в уровне за убийство монстров, применение особых к рт и продажу штоток (см. стр. 9), непотребств монстров, проклятия и некоторые другие к рты могут снизить уровень. Если к рт или привил требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, тебе не до изменить текущий уровень своего мнчкина нужное число единиц. Опуститься ниже 1-го уровня мнчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий, подрезки или других штрафов.

Рс: мнчкин может быть просто человеком, может быть эльфом, дврфом или хфлингом — если у него есть к рт одной из этих рс. Если у тебя в игре нет к рты рсы, твой мнчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами. Свойства остальных рс указаны в их к ртах. Мнчкин обретает рсовые свойства, едва ты играешь к рту рсы, и лишается их при сбросе этой к рты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить к рты — их можно сбросить к кс руки, так и из игры. К рты рсы с мнчкином подсказуют, когда применять их свойства.

К рту р сы можно сбросить в любой момент, д же в бою: «Не жел ю быть эльфом!»
Ост вшись без к рты р сы, твой м нчкин ст новится человеком до тех пор, пок ты не сыгр ешь другую к рту р сы.

М нчкин не может прин длеж ть к нескольким р с м ср зу без к рты «Полукровк », и д же с ней он не впр ве прин длеж ть к одной р се дв жды.

Кл сс: твой м нчкин может быть воином, волшебником, вором или клириком — если у тебя в игре есть к рт одного из этих кл ссов. Свойств кл сс ук з ны н его к рте. М нчкин обрет ет кл ссовые свойств , едв ты игр ешь к рту кл сс , и лиш ется их при сбросе этой к рты. Некоторые свойств требуют от тебя сбросить к рты — их можно сбр сыв ть к к с руки, т к и из игры. К рты кл сс с ми подск жут, когд применять их свойств .
З помни, что вор не может кр сть, пок он или его жертв н ходится в бою, — бой н чин - ется ср зу, к к только будет вскрыт монстр!

К рту кл сс можно сбросить в любой момент, д же в бою: «Не жел ю быть волшебником!»
Твой м нчкин ст новится бескл ссовым до тех пор, пок ты не сыгр ешь другую к рту кл сс .

М нчкин не может прин длеж ть к нескольким кл сс м ср зу без к рты «**Суперм нчкин**», и д же с ней он не впр ве прин длеж ть к одному кл ссу дв жды.

ШМОТКИ

У к ждой шмотки есть н зв ние, р змер и цен в голд х. Т кже у шмоток быв ет бонус к боевой силе и/или другие полезные свойств .

К рт шмотки не приносит пользы, пок н ходится н руке: её н до сыгр ть, иными слов - ми — ввести в игру. У тебя в игре может быть сколько угодно мелких шмоток и только одн больш я. Мелкой счит ется люб я шмотк без слов «Большой», «Больш я», «Большое» или «Большие» в левом нижнем углу к рты. Нельзя просто сбросить большую шмотку, чтобы сыгр ть новую: ты должен прод ть её, обменять, дожд ться, когд он проп дёт из-з непотребств или проклятия, либо сбросить её для применения кл ссового или р сового свойств . Если что-то (н пример, прин длежность к р се дв рф) позволяет тебе нести несколько больших шмоток и ты теряешь эту возможность, н до либо тут же испр вить ситу цию, либо изб виться ото 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 быть 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.

СЧЁТЧКИ УРОВНЕЙ:

ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО, ЭТО ПРАВИЛА!

Тебе н верняк понр вится н 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 гляни н с йт 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 ?!

Мнчкин впр ве сыграть любую шмотку, но вот использовать он умеет далеко не к ждую. Н пример, Золотое руно бесполезно для всех, кроме воров: эт шмотк д ёт бонус только мнчкину-вору.

Помимо огрничений по клссу и рсе, существуют и нтомические: мнчкин не может одновременно использовать больше одного головняк, одного броник, одной обувки и одной двуручной либо двух одноручных шмоток, если особые крты не отменяют тот или иной лимит. Тк, у тебя в игре может быть дв головняк, но боевой бонус и особые свойства получишь только от одного из них. Поворчив й горизонтльно те крты шмоток, которые сыгр л, но не используешь.

Ты можешь менять состав шмоток, которые используешь, — иными словами, снимать и надевать их — в любой момент, когда твой мнчкин не бьётся, не смывается и не собирается с проклятием. Нельзя сбросить шмотки без причины: чтобы избавиться от ненужных карт, тебе придётся продать их с уровня, отдать сопернику, применить свойство класс или силы либо дожидаться подходящего проклятия или непотребств.

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

Также ты можешь подкупить шмотками соперников: «Вот тебе мой Эксклибур, только не помогай Сене влить Локи!»

Ты можешь «светить» соперника карте в руке — уж этого мы тебе запретишь не в силах.

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

КОГДА ИГРАТЬ КАРТЫ

Монстры

Монстр, вытянутый в открытую в фазе выбивания дверей, тут же толкает того, кто его побеспокоил.

Монстр, полученный любым другим путём, уходит в руку. Его можно сыграть в фазе поиска неприятностей своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой «Бродячая тарелка».

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

Ангеды

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





Усилители монстров

Несмотря на их название, эти карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Любой игрок может сыграть усилитель монстра в любом бою.

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

Шмотки

Ты можешь ввести в игру карту шмотки в любой момент своего хода, кроме боя (если только текст на карте не говорит иного).

Любую карту зовую шмотку можно сыграть в любой бой как с руки, так и из игры. Некоторые карты зовые карты применяются и вне боя (например, «Хотельное кольцо»).

Другие шмотки не допустительно ввести в игру — выложить на стол перед собой. Среди них могут быть даже те шмотки, которые ты не вправе использовать из-за классовых, расовых или национальных ограничений. Поворачивай эти карты горизонтально, чтобы отметить, что они не используются. Такие шмотки не дают тебе ни боевого бонуса, ни особых свойств.

Исключение: у тебя в игре может быть только одна большая шмотка, если класс, раса или другая карта не позволяют тебе держать 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 карты и сбрось её, если только она даёт тебе постоянный бонус или свойство (карты делают это шмотки).

Проклятия

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

Проклятие, вытянутое в закрытую или полученное иным путём, уходит в руку и может быть сыграно на любого игрока в любой момент партии. В любой момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность соперника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как проклятие подействовало (или же мачкин сумел его избежать), игрок уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые действуют некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при мачкине, пока не сможешь прекратить действие проклятия (или оно не пройдёт само). Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе, нельзя сбросить, чтобы активировать свойство класса. Если в бою ты получишь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», то боем считается текущий!

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, с м реши, к кой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмотк м или другим к рт м, которых у тебя нет (если только в тексте проклятия нет особых ук з ний для т кого случ я). Т к, проклятие «Отстопление» не будет иметь ник ких последствий для м нчкин , у которого и т к нет обувки.

Быв ют моменты, когд полезно сыгр ть проклятие или монстр н себя. Не менее полезно (иногда) осл бить монстр , с которым бьётся соперник, чтобы лишить его ч сти сокровищ. В этом суть и дух м нчкинизма . Не отк зыв й себе в т ких приятных мелоч х.

Классы и расы

Ты можешь сыгр ть к рту кл сс или р сы, к к только получишь её либо в любой момент своего ход . Ан логичным обр зом р зыгрыв ются «Суперм нчкин» и «Полукровк », одн ко ты не можешь сыгр ть их, если не прин длежишь ни к одному кл ссу («Суперм нчкин») или ни к одной р се («Полукровк »).

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

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

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

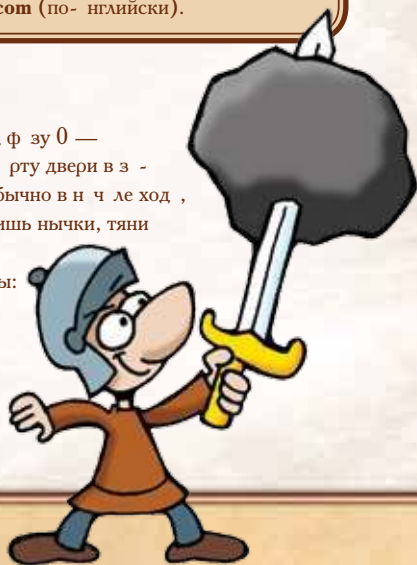
Дополнения. Эти небольшие н боры введут в игру новых монстров, сокровищ и (реже) новые типы к рт.

Эпический «М нчкин»! Есть игроки, которым д же 10-й уровень жмёт. Специ льно для них мы р зр 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 йтов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по- нглийски).

Ускоренная игра

Чтобы игр пошла быстрее, доб вте в ст нд ртный ход ф зу 0 — «Подслушив ем под дверью». В н ч ле ход возьми к рту дверь в з - крытую. З тем игр й к рты и меняйся шмотк ми, к к обычно в н ч ле ход , потом переходи к ф зе 1 — выбив й дверь. Если чистишь нычки, тяни в з - крытую к рту **сокровищ** , не двери.

Т кже можете применить првил о зделённой победы: если игрок получ ет 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
КАРТЫ ПРИДУМАЛИ ЭНДРЮ ХЭКАРД И СТИВ ДЖЕКсон
Помощник по развитию: Моник Стивенс
Главным редактором: Филип Рид
Церемониймейстер: Эндрю Хэкфорд
Менеджер по продажам: Леон Род Билзер
Менеджер производств: Сэмюел Митчелл
Художник-пост-новик: Алекс Фернандес
Предпечатный контроль: Моник Стивенс и Леон Род Билзер
Директор по продажам: Росс Джепсон

Игру тестировали: Dean Burnham, Eric Dow, Devin Lewis, Jerron Nanneman,
SuZan Severson, Jaime Steger, James Vicari и Fred Yelk Woodruff.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»
Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Перевод: Алексей Перерв
Редактура: Петр Тюленев
Верстка: Дмитрий Смирнов, Иван Суховей
Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Кривинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Дмитрий Мольдон.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

Правообладатель © 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

www.hobbyworld.ru

Munchkin, Munchkin Legends, персонаж «Мунчин», Warehouse 23, e23, всевидящее око и другие 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 Legends © 2013 Steve Jackson Games Incorporated.

Версия правил 1.0 (март 2013).

www.worldofmunchkin.com