



Игр Стив Джексон
Иллюстрации Джон Ковлик

Манчкин[®]

ДЕЛЮКС



«Манчкин» — это лих япродиянкалссикуролевых игр. Здесь нет местпфосным речм, н тужному героизму и отыгрышу персонж. С нми вы сможете зчистить подземелья и добрться до 10-го уровня, не отвлекясь н всю эту ролевою шелуху!

В комплект игры входят 95 картдверей, 73 карты сокровищ, 6 карт игроков, 6 фишек, игровое поле, кубик и првил.

Подготовка

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

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

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

Карты

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

Когда колода закончится, перетасуй соответствующую стопку сброс и положи её на место колоды. Если пусто и в колоде, и в сбросе, значит, никто не может брать карты этого типа.

Карты в игре: это карты на столе перед тобой — твои карты, ресурсы и шмотки, которые несёшь. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты.

Руки: карты, которые ты держишь в руке, не участвуют в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на руку. В конце своего хода ты можешь держать в руке не больше пяти карт.



Противоречия между правилами

Н этих страницах изложены базовые правила «Манчкина». Указаны некоторые противоречия базовым правилам — и в том случае, если всего к рт глашннее правило. Однако смело игнорируй все противоречия к рты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только не к рте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что он превышает этих правил!).

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

2. Ты получишь уровень после боя только если убил монстра.

3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (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 почитать сайт worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем не доест.



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

К рты из игры нельзя забирать руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других к рт.

Создание персонажа

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

Изучи достоявшиеся тебе восемь к рт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной к рте **класс** и **рыцарь**, также сколько угодно

к рт **шмоток** (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 10). Сомневаясь, стоит ли играть до вступления к рту? Полистай правила в поисках ответа или плюнь на осторожность и играй!



Начало игры, конец игры

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным для всех способом (например, броском кубика).

Игра состоит из ходов, каждый ход — из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, перейди к ходу соседа слева.

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



Фазы хога

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

1) Вышиб ем дверь! Вскрой верхнюю дверь из колоды.

Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой»). Ты не можешь продолж ть ход, пок не з вершишь бой. Если вр г убит, получи уровень (или два з серьёзного противник) и положенную долю сокровищ.

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

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

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

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

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

Всё, перед в й ход.

Бой

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

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 про-тив определённого кл сс или р сы. Не з быв й их учитыв ть.

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

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

В ходе боя ты не можешь продвигаться, крест, и девять, снимая, обменивая шмотки или играть с руки любые шмотки, кроме р зовых. После того как к к рт монстр вскрывается, тебе придется биться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и тех р зовых к рт, которые захочешь сыграть.

Победив монстра, сбрось его к рту, т же все сыгранные в ходе боя усилители и р зовые шмотки, потом возьми сокровища. Следи за соперником: они могут применить к рты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждешь монстра, твой соперник мшишься — выдержи примерно 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты точно убьешь монстра, переходишь на новый уровень, получишь сокровища и не слезьешься зубоватым скрежетом з вистников.

Бой с несколькими монстрами

Некоторые к рты (и прежде всего печально знаменитая «Бродячая тврь») позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе не допрезволить **суммарную боевую силу** всех врагов. Любые особые свойства (например, требование победить монстра только уровнем) рспространяются на весь бой в целом. Есть к рты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и сразиться с остальными, но нельзя биться с одним и сбить ться от других. Даже если избившись от одного врага с помощью к рты либо за счет свойств класса или расы, но потом сможешь от его выжившего помощника, 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 не к ждый откликнется. Тем не менее проси, пока все не откажется или кто-нибудь не согласится. Ты вправе взять только одного помощника. Добыть его боевую силу к своей. Независимо от того, что играть к рты в текущий бой может любой игрок — это помощником не считается!

Помощника можно (лучше всего — нужно) подкупить своими шмотками в игре или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошел второй вариант, договоритесь, к кому обратитесь будете делить сокровища после победы.

Особые преимущества и уязвимости монстра рспространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, тебе взялся помочь воин.



Вмеш тельство в бой

Есть несколько способов помеш ть чужому сч стью.

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

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

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

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

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

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

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

Смываемся

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

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

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



Смысла? Не спеши сбросить монстра. Иные враги могут и вредить тебе, если сбросишь его. Иные враги могут и не вредить тебе, если сбросишь его.

Догнать врага, монстр творит с ним удивительное и простое непотребство: лишь отшвырнуть или уронить, то и убивает.

Если в бою сражались два монстра, сбросившиеся 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

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



Мёртвство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами бывшего монстра. Каждый соперник берёт из этих карт по одной на свой вкус, начиная с хозяина смого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то карт не хватит, ничего не напишешь. Когда все соперники получили карты, оставшиеся собираются.

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

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

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

Сокровища

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

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

Пример боя со всеми подсчёт ми

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

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

Он играет **Р кету м гического н знения** и получает н этот бой бонус +5. Его боевая сила р вна 12, и Толик, к з лось бы, побеждает тролля...

Толик: Аг , презренный тролль, умри ж!

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

Сонечк н кл дывает н **Сетевого тролля** усилитель **«Р зъярённый»**, доб вляет 5 к его боевой силе. Толик снова проигрывает (соотношение сил 12 к 15).

Толик: Тысяч чертей!

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

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

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

Сонечк : Не, ну «Яппиток» мог мне отд ть...

Толик: Ничего не получишь! Короче, у н снчья, 15 : 15, я воин, т кчто к рнты твоему р зъярённому троллю! Или кто-то ещё хочет вст ть между чудовищем и спр ведливостью?!

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

Характеристики героя

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

В н ч ле п ртии ты и твой мнчкин одного пол . Если в ходе игры твой мнчкин сменит пол, просто переверни к рту игрок другой стороной вверх.

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

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

Счётчики уровней: Это не читерство, это провил!

Тебе наверняка понравится наш счётчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, зайдёшь в поисковик “Munchkin level counter” или загляни на сайт levelcounter.sjgames.com. Это приложение не только считает уровни, но и даёт тебе *игровые бонусы*, которые заставят твоих друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть мнчкинизма?!

Рс : персонаж может быть человеком, эльфом, дварфом или хэвлингом — если ты сыграл одну из этих рас. Если у тебя в игре нет расы, твой мнчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами. Свойства расы используются соответствующим образом. Мнчкин обретёт расовые свойства, едва ты играешь к расы, и лишится их при сбросе этой расы. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить расы — их можно сбросить к расе, т.к. из игры. К расы расы с нами подсказывают, когда применять их свойства.

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

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

Класс: персонаж может быть воином, волшебником, вором или клириком — если ты сыграл одну из этих классов. Свойства классов используются соответствующим образом. Мнчкин обретёт классовые свойства, едва ты играешь к классу, и лишится их при сбросе этой расы. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить расы — их можно сбросить к расе, т.к. из игры. К расы классы с нами подсказывают, когда применять их свойства. **З** помни, что вор не может воровать, если он с ним его цель не ходят в бою, бой не начинается, к классу только скрыт к расе монстр. К расы класс можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть волшебником!» Твой мнчкин становится бесклассовым до тех пор, пока ты не сыграешь другую расу класс.

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

Шмотки

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

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



любое количество мелких шмоток и только одна больша я. Мелкой считается любая шмотка без слов «Большой», «Большая», «Большое» или «Большие». Нельзя просто сбросить большую шмотку, чтобы сыграть новую: ты должен продать её, обменять, дождаться, когда он пропадёт из-за неупотребления или проклятия, либо сбросить её для применения классового или персонального свойств. Если что-то (например, принадлежность к расе или классу) позволяет тебе нести несколько больших шмоток и ты теряешь эту возможность, то либо тут же исправить ситуацию, либо избиваться от всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь продать лишние шмотки (их общая стоимость должна быть не ниже 1000 голдов). Иначе тебе придётся отдать их своим низкоуровневым соперникам, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Могут возникнуть вопросы сыграть любую шмотку, но вот использовать он умеет далеко не каждый. Так, **Плюс остроты** бесполезен для всех, кроме клириков: эта шмотка даёт бонус только к заклинанию-клирику.

Помимо ограничений по классу и расе, существуют и нематериальные: маг не может одновременно использовать больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной либо двух одноручных шмоток, если особые качества 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. Поворачивая горизонтально карты шмоток, которые сыграл, но не используешь.

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

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 тут же входят в игру, и ты не можешь продать их до начала своего хода.

Также ты можешь подкупить шмотками соперников: «Вот тебе мои Подаренные карты, только не помогай Толику добраться к литью!»

Ты можешь «светить» соперникам карты в руке — уж этого мы тебе запрети́ть не смо́жем.

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



Когда играть карты

Монстры

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

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

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

Ангеды

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

Усилители монстров

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

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

Шмотки

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

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

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

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



Другие сокровища

К рты сокровищ, не являющиеся шмотк ми (т кие к к «Получи уровень»), могут быть сыр ны в любой момент, если их текст не ук зыв ет иной способ применения. Выполни инструкции к рты и сбрось её, если только он не д ёт тебе постоянный бонус или свойство (к к дел ют это шмотки).

Проклятия

Проклятие, вытянутое в открытую в ф зе выбив ния дверей, ок зыв ет п губное влияние н м нчкин , выбившего дверь.

Проклятие, вытянутое в з крытую или полученное иным путём, может быть сыр но н **любого** игрок в **любой** момент п ртии. В **любой** момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорв ть боеспособность противник в тот миг, когд он уверился в победе н д монстром?

Ср зу после того, к к проклятие подействов ло (или отр жено), его к рт уходит в сброс. К к пр вило. Но есть и т кие проклятия, которые держ тся некоторое время или ок зыв ют отложенное воздействие. Хр ни т кую к рту при м нчкине, пок не изб вишь его от проклятия или оно не пройдёт с мо. К рты действующих н тебя проклятий, которые ты хр нишь при себе т ким обр зом, нельзя сбр сыв ть, чтобы ктивиров ть свойство кл сс . Если в бою ты получ ешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», т ким боем счит ется текущий!

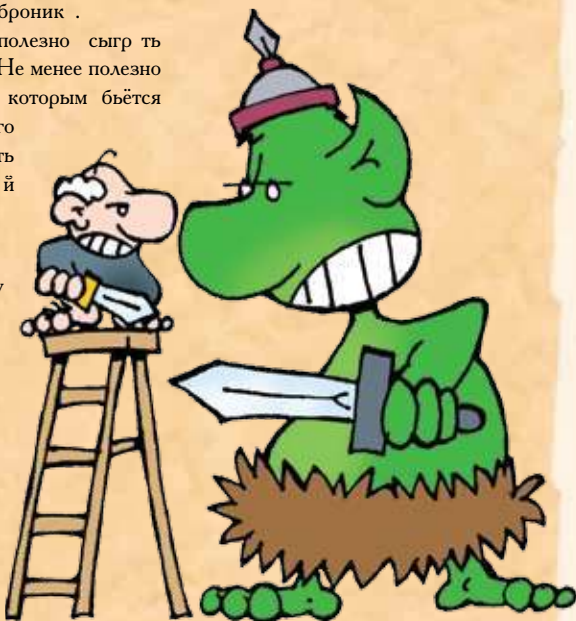
Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, с м реши, к кой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмотк м или другим к рт м, которых у тебя нет. Т к, проклятие «Потеряй н детский броник» не будет иметь ник ких последствий для м нчкин , у которого и т к нет броник .

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



Без змерный «М нчкин»

Исследов ния 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 пр вил , которые позволят доигр ться до 20-го уровня! К ч й беспла тный pdf-ф йл с этим эпическим кодексом с с й-тов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по- нглийски).

Ускоренн я игр

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

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



Автор игры Стив Джексон Иллюстратор Джон Ковалик

Помощник по р звитию: Моник Стивенс
Директор по производству: Филип Рид

Ц рь-М нчкин: Эндрю Хэк рд

Н ёмничек: Леон рд Б льзер

Менеджер производств : Сэмюел Митчке

Художники-пост новщики:

Алекс Ферн ндес и Гэбби Рюнес

Предпеч тн я проверк : Моник Стивенс

Директор по прод ж м: Росс Джепсон

Игру тестиров ли: Стив Бринич, Мо Чэпмен,
Пол Чэпмен, Ален Доусон, Джесси Д. Фостер,

Эль Григо, Р ссел Годвин, Сюзен Рэти

и Кэт Робертсон

Н ше глубоч 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...

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Мих ил Акулов

Перевод: Алексей Перерв

Ред ктур : Петр Тюленев, Алекс ндр Киселев

Вёрстк : Сергей Ков лев, Ив н Суховой

По вопрос м изд ния игр пишите

н дрес info@hobbyworld.ru

с темой письм «Изд ние игры».

Особ я бл год рность выр ж ется

Илье К рплинскому.

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

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

Все пр в з щиплены.

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

Персон жи Dork Tower © John Kovalic.

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

Версия пр вил 1.6 (Deluxe) (ноябрь 2012).