



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 упрямыми, волкочеловеками и дменными подменными ми, что не мешает им искоренять монстров и хитро сокровища. Просто теперь это стильно и сильно!

«Вампирский манчкин» — с мостоятельная 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 прищипки.

Подготовка

Валюхи и инфляционные монеты помещаются от трёх до шести манчкинов. Помимо карт и кубика, к ждому из них понадобится по 10 жетонов (монет, фишек — чего угодно) либо как-нибудь штук, считая до 10, чтобы следить за уровнем своего персонажа.

Рядом с картами колоды **Дверей** (на рубашке обложки — пугающая дверь) и **Сокровищ** (на рубашке — полонный сокровищник в гроб), перетасуйте их и раздайте всем игрокам по четыре карты из каждой колоды.

Карты

Карты собираются лицом вверх; у **Дверей** своя стопка сброса, у **Сокровищ** — своя. Ты можешь просмотреть стопку сброса, только если сыгранный карт позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки.

Когда колода закончится, перетасуйте соответствующую стопку сброса и положите её в 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 ресурсы, силы 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 входят в игру. 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 карту с руки, зависит от вида этой карты. Подробности — на стр. 9.

Карты из игры нельзя забирать в руку. Если хочешь от них избавиться — продать, обменять или сбросить за счёт других карт.



Противоречия между правилами и картами

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

1. Ничто не может опустить уровень м нчкин ниже 1, хотя эффекты к рт могут сдел ть бое- вую силу (см. стр. 3) м нчкин или монстр нулевой и д же отриц тельной.

2. Ты получи ешь уровень после боя, только если *убил* монстр .

3. Ты не можешь получить н гр ду з победу н д монстром (н пример, сокровищ или уровни) посреди боя. З верши бой, прежде чем тянуть л пы к н гр де.

4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* з убийство монстр .

Спорные ситу ции р зреш ются громкой перебр нкой, последнее слово в которой ост ётся з вл дельцем игры. При жел нии можешь почит ть з йт worldofmunchkin.com или з вяз ть обсуждение н forums.sjgames.com. Но это когд спорить совсем н доест.

Создание персонажа

В н ч ле игры твой м нчкин — человек **1-го уровня** без сил (к з лось бы, сколько можно повторять?).

Изучи дост вшиеся тебе восемь к рт. При жел нии можешь сыгр ть — выложить с руки н стол перед собой — по одной к рте Р сы, Силы 1-го р нг и Миньон , т кже сколько угодно к рт Шмоток (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 8). Сомнев ешься, стоит ли игр ть до- ст вшуюся к рту? Полист й пр вил в поиск х ответ или оторви осторожности б шку и игр й!

Начало игры, конец игры

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

Игр состоит из ходов, к ждый ход — из нескольких ф з. З вершив свои действия в последней ф зе, перед й пр во ход соседу слев .

Победет ет тот, кто первым доведёт своего м нчкин до 10-го уровня... но этот уровень н до получить з убийство монстр (или с помощью к рты, котор я *ясно и однозначно* позволяет победить другим путём).



Фазы хода

В н ч ле своего ход ты можешь игр ть к рты, снять 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 своими 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», стр. 3). Ты не можешь продолжать ход, пок не з вершишь бой. Если вр г убит, получи уровень (или два з серьёзного противник — это будет ук з но н к рте мон- стр) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл к рту **Проклятия** или **Ловушки** (см. стр. 10), её эф- фект тут же действует н твоего м нчкин (если может), к рт сбр - сыв ется, если не обл д ет длительным эффектом. Если вышла люб я друг я к рт , можешь тут же её сыгр ть 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 иь вр г , с которым не в сила х совла д ть, если не уверен, что тебе помогут!

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

Если ты встретил монстр , но смылся от него, ты не получишь пр в чистить 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 именьшим уровнем. Если ст тус с мого сл бого м нчкин осп рив ют несколько игроков, р здела к рты между ними н - столько равно, н сколько получится. С м выбери, кто получит больше к рт, если поровну р зд ть не получится. Если *твой* м нчкин с мый низкоуровневый (или один из т ких), просто сбрось лишние к рты.

Всё, перед в й ход.

Бой

Когд бьёшься с монстром, ср вни его и свою боевую силу. **Боев я сил** р вни сумме уровня и модификаторов (к к положительных, т к н 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 .

Иногда к рт позволяет тебе изб виться от монстр , не убив я его. Это тоже побед , но уровня ты не получишь. Иной р з тебе и сокровищ не дост нется, но это з висит от к рты.

У монстров есть особые свойства , влияющие н р скл д сил, к примеру бонусы против определённой сы. Не з быв й их учитывая ть.

Во время боя ты можешь игр ть 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 н ходятся у тебя в игре. В конце боя, нез висио от его исход , все р зовые к рты, которые были применены в этом бою, сбр сыв ются.

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

В ходе боя ты не можешь прод в ть, кр сть, н дев ть, сним ть, обменив ть шмотки или игр ть с руки любые шмотки, кроме р зовых. После того к к к рт монстр вскрыт , тебе придётся биться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и тех р зовых к рт, которые з хочешь сыгр ть.

Победив монстр , сбрось его к рту, т же все сыгр нные в ходе боя усилители и р зовые шмотки, потом возьми сокровищ . Следи з соперник ми: они могут применить к рты или особые свойства , чтобы изменить итог ср жения. Когд побежд ешь монстр , д й соперник м ш не вмеш ться — выжди приемлемое время — н пример, 2,6 секунды. Если никто не воспользов лся твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убив ешь монстр , переходишь н новый уровень, получишь сокровищ и н сл жд ешься зубовным скрежетом з вистников.



Бой с несколькими монстрами

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «**Бродячая тарелка**») и свойственный ряд врагов (читай «**Топыри**», стр. 10) позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо преодолеть **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 смыться от других. Даже если избившись от одного врага с помощью карты, но потом смышься от его выжившего соперника, 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 ждкий откликнется. Тем не менее проси, пока все не откжуг или кто-нибудь не согласится. Ты вправе взять только одного помощника. Добавь его боевую силу к своей. Не забывай, что играющая карты в текущий бой может любой игрок — и это помощью не считается!

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

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

Если тебе успешно помогли, монстра убить. Выполни особые указания с его карты (если они там есть), получи сокровища и сбрось её. **Ты** получишь уровень за ждого убитого врага, твой помощник — **нет**. Карты Сокровищ тянешь ты, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника.



Смываемся

Если никто не согласился вступить в бой на твоей стороне или *даже с подмогой тебе не хватает сил* одолеть монстра из-за козней других участников, придётся смыться.

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

Брось кубик. Выпдет 5 и больше — смыешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут даже тебе штраф или бонус к смывке.

Смылся? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут и вредить даже смывшемуся участнику, так что сперва прочитай к карту.

Догнать участника, монстр творит с ним указания новые к рте непотребство: отбери твои шмотки или уровни, то и убивет.

Если в бою сразились два участника, смывшись должны оба. Укаждого свой бросок смывки. Монстра можт поймать обоих.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов помешать чужому счету.

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

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

Бродячая тарелка подкидывает в идущий бой ещё одного монстра.

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



Смысл из нескольких вариантов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непопулярное от всех, кто тебя поймёт.

Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

СМЕРТЬ

Умерев, мичкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, рсуд (рсы), силу (силы), крты «Полукровка» (если он у него в игре), так же все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего.

Мродёрство: выложи все крты с руки рядом со шмотками и прочими кртами повсеместно мичкин. Каждый соперник берёт из этих крты по одной на свой вкус, не считая с хозяином своего высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то крты не хватит, ничего не напишешь. Когда все соперники получили по крты, остальки сбрасываются.

Мёртвые персонажи не могут получить крты ни по какой причине (даже от щедрот) и не рстут в уровне.

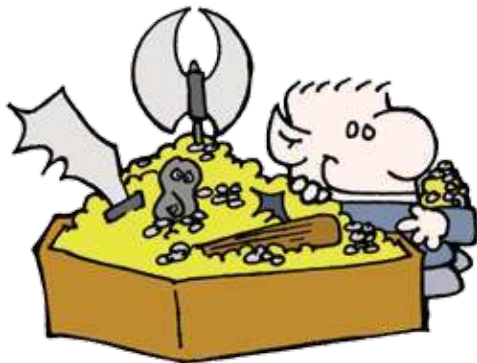
В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Он может помочь другим в боях, хотя пока и нечем: ни шмоток в игре, ни крты в руке у тебя нет.

Свой следующий ход начинаешь с получения восьми крты, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть рсуд, силы и шмотки (в заданных пределах), затем продолжи ход по обычным правилам.

СОКРОВИЩА

Победив монстра (убив или изгнав его), получи сокровища. Внизу каждой крты Монстра указано, сколько сокровищ получает победитель. Если бился с врагом один на один, тяни крты в закрытую. Если у тебя был помощник, и билай сокровища в открытую, чтобы все видели, что тебе досталось.

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



Пример боя со всеми подсчётами

Дш игр ет волкол ком 4-го уровня в Н кл дных коготк х (+2 к боевой силе). Вышиб я дверь, он встреч ет Тыквоголового, монстр 8-го уровня, который, одн ко, штр футеся н -2 в боях против волкол ков. А ещё это ндед, волкол к м р совое свойство д ёт бонус +4 в ср жениях с нежитью. Поех ли счит ть: 4-й уровень, +2 з коготки, +4 з ндед — боев я сил Д ши р вн 10. Боев я сил тыквоголового р вн 6 (уровень 8, -2 з волкол к). Дш побежд ет.

Дш : Ну, д в йте, вменив йтесь, в с же не ост новишь!

Вит лий Андреевич: Ак к же! Теперь этот тыквоголовый — пог ный злодей, но...

Дш : Игр й уже!

Вит лий Андреевич игр ет усилитель «Пог ный злодей ж акого вид », доб вяя 10 к боевой силе тыквоголового. Дш проигрыв ет (соотношение сил 16 к 10).

Дш : Горе моим подшёрстным седин м!

Вит лий Андреевич: Помочь? (Он человек 3-го уровня с «Мечом обезга влив ния людей прям к к в том кино», т к что с его боевой силой, котор я р вн 7, м нчкины смогут р збить тыквоголового со счётю 17:16.)

Дш : Не, у меня алергия н человеческую подлость, эту тв рья и т к прищучу.

Дш игр ет н тыквоголового усилитель «Пушистый» (-5 монстру), с м примин ет «Слёзы девственницы» (р зов я шмотк , +3 любой стороне).

Дш : Тк, мне +3, тыквоголовому -5, я побежд ю (13 к 11), если больше никто не влезет.

Никто не влез ет. Дш подуч ет уровень н 3 сокровищ (2 обычных и 1 дополнительное, т к к к монстр был «Пог ным злодеем», что доб вило дв сокровищ , и «Пушистым», что отняло одно). Игр продолж ется.



Характеристики героя

Мнчкин — это ходяч я коллекция оружия, брони и полезных предметов. Помимо шмоток, у него есть три х р ктеристики: уровень, р с и силы. Н пример, мнчкин можно опис ть т к: утырь 9-го уровня с «Акселеризмом», «Господством», «Тенями Тьмы» и «Секирой р ск яния».

Вн ч ле п ртии пол твоего мнчкин совп д ет с твоим.

Уровень: мер боеготовности и общей крутизны персон ж . Мнчкин р стёт в уровне з убийство монстров, применение особых к рт и прод жу шмоток (см. «Шмотки», стр. 8), непотребств монстров, проклятия, ловушки и некоторые другие к рты могут снизить уровень. Если к рт или првил



требуют получить (потерять, отнять и т. п.) один или несколько уровней, тебе не до изменить текущий уровень своего мнчин и соответствующее число единиц. Опуститься ниже 1-го уровня мнчин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других карт и свойств, снижающих боевую силу.

Рс : персонаж может быть упирием, волком ком или подменным — если ты сыграл карту одной из этих рс. Если у тебя в игре нет карт Рсы, твой мнчин — простой, скучный, зурядный человек. Он не обладает особыми свойствами мн. Свойства рсы указаны на соответствующей карте. Мнчин обретет рсовые свойства, едва ты играешь карту Рсы, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты — их можно сбросить с руки, так и из игры. Карты Рсы с ними подкажут, когда применять их свойства.

Карту Рсы можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Долой лик интропию, я больше не волколк». Твой мнчин становится человеком до тех пор, пока ты не сыгнешь другую карту Рсы.

Мнчин не может принадлежать к нескольким рсам одновременно без карты «Полукровка», и даже с ней он не вправе принадлежать одной рсе дважды.

Силы: в игре 19 сил (и 21 карта Силы: «Акселеризм» и «Нпыщение» предствлены в двух экземплярах). Свойства сил указаны на соответствующей карте. Мнчин обретет свойства силы, едва ты играешь карту Силы, и лишается их при сбросе этой карты.

У каждой силы есть рейтинг от 1 до 3. У тебя может быть сколько угодно сил, однако сумма рейтингов сил не должна превышать твой уровень. Использование некоторых сил запрещено предствителям определённых рс.

Обращаясь к карте мн Силы к карте мн Рс. Ими нельзя меняться с соперником мн. 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 изменить её другой с руки. Если твой уровень падет и сумма рейтингов сил становится выше него, сбрось карты Силы так, чтобы сумма рейтингов оставшихся сил была не выше уровня.

Исключение: подмениши сохраняют все силы, даже теряя уровень. Например, твой мнчин — подменишь 7-го уровня с семьёй рейтинга сил. Даже если его уровень понизится, подменишь не обязан отнять силу. Но если что-то отнимет у него силу, он не сможет довести сумму рейтингов до семи, пока снова не перейдёт на 7-й уровень.

Свойства отдельных сил суммируются. После смерти ты потеряешь все силы (карты и рсы).

Значения некоторых сил не так просто понять — прочитай сложно. Это специально: мы показываем, насколько глупы и умны.

Некоторые силы сбрасывают другие карты, с руки или из игры. И помни, что без карты в руке нельзя «сбросить всю руку».

Не путай силы с боевой силой — это разные понятия!



СЧЁТЧИКИ УРОВНЕЙ: ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО, ЭТО ПРАВИЛА!

Тебе и верянок пояр виться и 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 *игровые бонусы*, которые з ст вят твоих друзей позеленеть от з висти. Р зве не в этом суть м нчкинизм ?!

О СПОСОБНОСТАХ УПЫРЕЙ

Получить 10-й уровень можно только боем, и нельзя кр сть уровень, который ты не можешь получить. Следов тельно, м нчкин 9-го уровня не впр ве кр сть уровни. Это зн чит, что упырь 9-го уровня не может н вредить своим р совым свойством соперник м. Но ход твоих мыслей н м нр виться!

Шмотки

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

К рт Шмотки не приносит пользы, пок н ходится н руке: ёё н до сыгр ть, иными слов ми — вести в игру. У тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одн больш я. Мелкой шмоткой счит ется люб я шмотк без слов «Большой» или «Больш я». Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыгр ть новую: ты должен прод ть её, обменять, дожд ться, когд он проп дёт из-з ловушки, проклятия или непотребств , либо сбросить её для применения свойств р сы или силы.

М нчкин впр ве *вести в игру* любую шмотку, но вот *использовать* он умеет д леко не к ждую.

Если что-то позволяет тебе нести несколько больших шмоток (н пример, к рт «Чит!»), но 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 большие шмотки з уровни (их общ я стоимость должн быть не ниже 1000 годдов). Ин че тебе придётся отд ть их с мым низкоуровневым соперник м, чей лимит больших шмоток ещё не исчерп н. Если и после этого ост ются лишние большие шмотки, сбрось их.

Т к, **Гроб** и **колёсик** х бесполезен для всех, кроме упырей: эт шмотк д ёт бонус только м нчкину-упырю.

Помимо огр ничений по р се, существуют и н томические: м нчкин не может одновременно использов ть больше одного головник , одного броник , одной обувки и одной двуручной либо двух одноручных шмоток, если особые к рты не отменяют тот или иной лимит. Т к, у тебя в игре может быть дв головник , но боевой бонус и особые свойств ты получишь только от одного из них. Повор чив й горизонт льно те к рты Шмоток, которые сыгр л, но не используешь.

Ты можешь менять сост в шмоток, которые исполь-



зуешь, — иными слов ми, сним ты и н дев ты их. В бою и во время смывки этого дел ты *нельзя*. Ещё ты не можешь сбр сыв ты шмотки без причины. Чтобы изб виться от ненужных к рт, тебе придётся *продать* их з уровни, *отдать* сопернику, применить свойство силы или р сы либо дожд ться подходящего проклятия.

Обмен: ты можешь обменив ться шмотк ми (но не другими к рт ми!) с соперник ми. Обмену подлежат только шмотки в игре — к рты с руки меняя *нельзя*. Обменив ться можно в любой момент, когда ты не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки ост ются в игре, и ты не можешь прод ты их до н ч л своего ход .

Т кже ты можешь подкуп ты шмотк ми соперников: «Не помог й В лерке в бою с **Тез урусом**, получишь мою **Комбин цию злофрейдств** ».

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

Прод ж шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки н общую сумму не меньше 1000 годовд, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбр сыв ешь шмотки, ск жем, н 1100 годовд, сд ч тебе не положен . Но если сбросишь шмоток н 2000 годовд р зом, получишь ср зу дв уровня. Прод ты можно к к шмотки из игры, т к и к рты с руки. 10-й уровень *нельзя* купить з шмотки.



МИНЬОНЫ

Вытянув к рты Миньон , в открытую или в з крытую, можешь тут же сыгр ты его или ост вить н руке. Его можно сыгр ты в любой момент (д же в бою), но больше одного миньон у тебя н службе быть не может. В любой момент миньон можно сбросить. Обмену миньон не подлежит: он не шмотк .

Миньон может пожертвов ты собой р ди тебя. Если ты проигр л бой, вместо броск н смывку сбрось миньон , тогд ты втом тически убежишь от всех монстров этого боя, д же если к рт монстр утвержд ет, будто убеж ты *нельзя*. Если тебе помог ли в бою, ты реш ешь, будет помощник кид ты кубик н смывку или тоже смоеся втом тически.

Когда играть карты

Монстры

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

Полученный любым другим путём монстр уходит н руку. Его можно сыгр ты в ф зе поиск неприятностей своего ход или подкинуть в бой сопернику вместе с к ртой «**Бродяч я тв рь**».

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





Лидеры

В этой игре есть монстры- **лидеры**. Любого лидера можно сыграть с руки в бой, где есть другой лидер, без помощи карт «**Бродячая тарелка**». Если у тебя есть карта, которая делает монстра лидером, можешь сыграть её в игре с любым монстром по этому правилу.

Топыри

Повсюду полно топырей. Видишь одну летучую мышку? 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 звание, 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 играть картой.

Исключение: если на монстра сыграны карты «**Злобный близнец**», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его близнеца. Так, если на монстра сыграны в *любом порядке* карты «**Ядовитый**», «**Гнилой**» и «**Злобный близнец**», ты будешь биться с ядовитым гнилым и его отравленным моральным 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 карту Шмотки можно сыграть в любой бой как с руки, так и из игры. Некоторые карты применяются и вне боя.

Другие шмотки можно предельно ввести в игру — выложить на стол перед собой. Среди них могут быть даже те шмотки, которые ты не вправе использовать по себе, сил или чужим телам. Такие карты поворачиваются горизонтально, чтобы отметить, что они не используются. Они не дают тебе ни боевого бонуса, ни особых свойств.

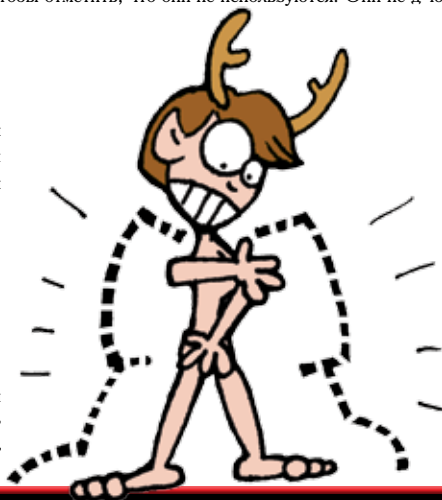
ДРУГИЕ СОВЕТЫ

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 не даёт тебе постоянный бонус (как делают это шмотки).

ПРОКЛЯТИЯ И ЛОВУШКИ

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

Вытянутая в закрытую или полученная иным путём карта Проклятия или Ловушки может быть сыграна *любого* игроком *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 ср б ть в ния (или отр жения) проклятия или ловушки, соответствующ я к рт уходит в сброс. К к пр вило. Но есть и т кие проклятия, которые длятся 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 сь в ть, чтобы к тивиров ть свойство р сы или силы. 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 .

Бь в ют моменты, когд полезно сыгр ть проклятие, ловушку 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 зь в й себе в т ких приятных мелоч х.

Рясы и силы

Ты можешь сыгр ть любую к рту Р сы или Силы, к к только получишь её либо в любой момент своего ход . Ан логичным обр зом р зыгрыв ется «**Полукровк**», одн ко ты не можешь сыгр ть её, если ещё не прин длежишь ни к одной р се (человек не в счёт).



БЕЗРАЗМЕРНЫЙ МАНЧКАН

Исследования британских учёных показывают, что многие манчкины недовольны качеством игры. Прими вооружение и иди и загни свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

Сочетание «Манчкинов». Смешивай боры и расширения. Космическое фэнтези? В мпиры Шоло-ния? Ктулху Кривого моря? Никаких проблем!

Расширения. Эти небольшие боры вводят в игру новых монстров, сокровищ и (реже) новые типы карт.

Эпический «Манчкин». Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические приключения, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Каждый бесплатный pdf-файл с этим эпическим

кодексом с сайта hobbygames.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).

УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добейте в стандартный ход фазу 0 — «Подслушивая его под дверью». В начале ход возьмём к рту Двери втёмную. Можешь сразу сыграть её, если хочешь. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале ход, потом переходи к фазе 1 — выбивай дверь. Если чистишь нычки, тяни втёмную к рту **Сокровищ**, не Двери.

Также можете применить при вилоразделённой победы: если игрок получит 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, когда бы уровня он ни был, тоже побеждает в игре.

Автор игры: Стив Джексон • Иллюстратор: Джон Ковалек

Старший помощник: Моник Стивенс • Главному: Филип Рид • Дизайнер: Эндрю Хэкрд
Иллюстратор: Леон Роджерс • Арт-директоры: Стив Джексон и Уилл Апчёрч
Верстка: Фокс Берретт, Джастин Де Витт и Алекс Фернандес
Предпочтения проверки: Моник Стивенс • Менеджер производства: Филип Рид
Директор по маркетингу: Пол Чэпмен • Директор по продажам: Росс Джепсон

Игру тестировали: Мишель Берретт, Мо и Пол Чэпмены, Джей Эйч Джи Хендрикс, Эндрю Хэкрд, Джим Кэрчер, Дженнифер и Тоби с Лёр, Крис Ренц, Джеймс Шильдт, Марк Шмидт, Мишель Шерман, Лорен Уэймен и Эрик Зейн.

Спасибо за идеи чудовищно злобных карт Мо и Полу Чэпмену, Дулсу Коулу, Стивену Эрбу, Марку Р. Форду, Эндрю Хэкеру, Джону Джеффрису и Фэйд Мэнли.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод: Алексей Перев

Редактор: Александр Киселев • Верстка: Дарья Смирнов

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

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказали Дмитрий Мольдон и Павел «Миридин» Гуров.

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

Все права защищены.

Munchkin, Munchkin Bites!, Warehouse 23, e23, всевидящая пиромидия и аватары 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 приключения 1.6 (январь 2012).