



ЛЕГЕНДАРНЫЙ МАНЧКИН

Мочи монстров
Ханай сокровища
Подставляй грузей



Игра Эндрю Жэкарда и Стыва Джексона
Иллюстрации Джона Ковалюка

Лихая пародия на классику ролевых игр — в антураже классических мифов и современных легенд! Теперь ты сможешь вооружиться Эскалибуром, пережить Рагнарёк и завалить самого Шиву-Разрушителя — разумеется, если друзья-товарищи не помешают.

«Легендарный манчкин» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем. У карт «Легендарного манчкина» такая же рубашка, как и у обычного, поэтому он идеально подходит для смешивания как с простым «Манчкином», так и с любыми дополнениями для него. Если после игры будешь разбирать колоды обратно, имей в виду, что карты «Легендарного манчкина» отмечены значком .

В комплект игры входят 96 карт дверей, 72 карты сокровищ, кубик и правила.

ПОДГОТОВКА

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

Разделите карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь) и **сокровищ** (на рубашке горка сокровищ), перетасуйте их и сдайте всем игрокам **по четыре карты** из каждой колоды.



КАРТЫ

Карты сбрасываются лицом вверх; у дверей своя стопка сброса, у сокровищ — своя. Ты можешь просмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки.

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

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

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

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

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

ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

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

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя эффекты карт могут сделать боевую силу (см. стр. 4) манчкина или монстра нулевой и даже отрицательной.
2. Ты получаешь уровень после боя, только если *убил* монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (например, сокровища или уровни) посреди боя. Заверши бой, прежде чем тянуть лапы к награде.
4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* за убийство монстра.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. При желании можешь почитать сайт worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем надоест.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

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

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной карте **класса** и **расы**, а также сколько угодно карт **шмоток**. Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй!

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любимым удобным для всех способом — например, гаданием по внутренностям, толкованием полёта птиц или бросками кубика.

Игра состоит из ходов, каждый ход — из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, передай право хода соседу слева.

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

ФАЗЫ ХОДА

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

1) Вышибаем дверь! Вскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой»). 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 манчкина (если может) и сбрасывается. Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её или взять на руку.

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

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

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

4) От щедрот: если у тебя на руке больше **пяти** карт, либо *сыграй* лишние карты, либо *отдай* излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если статус самого слабого манчкина оспаривают несколько игроков, раздели карты между ними настолько ровно, насколько получится. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если *твой* манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Всё, передавай ход.



Бой

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою силу.

Боевая сила равна сумме уровня и модификаторов (как положительных, так и отрицательных) от шмоток и других карт. Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты *проигрываешь бой* и должен смываться (об этом позже). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, ты его *убиваешь* и получаешь уровень (или два за победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра.



Иногда карта (или свойство расы или класса) позволяет тебе избавиться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты не получаешь. Иной раз тебе и сокровищ не достанется, но это зависит от карты.

У монстров бывают особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против определённого класса или расы. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против того или иного класса (пола, расы) учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина этого класса (пола, расы).

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

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

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

Если ты оказался сильнее монстра, не спеши радоваться. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра. Выполни особые указания с его карты (если они там есть), перейди на новый уровень, получи сокровища, сбрось монстра вместе со всеми сыгранными в этот бой картами и наслаждайся зловонным скрежетом завистников.

Бой с несколькими монстрами

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «Бродячая тварь») позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти *суммарную* боевую силу всех врагов. Любые особые свойства (например, требование победить монстра только уровнем) распространяются на весь бой в целом. Есть карты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и сразиться с остальными, но нельзя биться с одним и смываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты либо за счёт свойства класса или расы, но потом смоешься 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, да не каждый откликнется. Тем не менее проси, пока все не откажут или кто-нибудь не согласится. Ты вправе взять только одного помощника. Добавь его боевую силу к своей. Не забывай, что играть карты в текущий бой может кто угодно — и это помощью не считается!

Помощника можно (а чаще всего — нужно) подкупать своими шмотками в игре или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, тебе взялся помочь воин. Его *буйство* поможет увеличивать боевую силу, сбрасывая карты, и победить монстра при ничейном исходе боя. Если ты человек и в бою против Гренделя тебе на помощь приходит дварф, боевая сила монстра уменьшается на 3. Но когда тот же дварф помогает тебе против каналигатора, монстр становится *сильнее* на 2.

Если тебе успешно помогли, монстр убит. Ты получаешь урвни за каждого убитого врага, а твой помощник — **нет** (если только он не эльф, получающий уровень за каждого монстра, которого помог убить). 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 манчкинов, придётся смываться.

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

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов помешать чужому счастью.

Разовые карты могут помочь любому участнику боя — как манчкину, так и монстру. Выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки.

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

Бродячая тварь подкидывает в идущий бой ещё одного монстра.

Подрезка позволяет манчкину-вору уменьшать боевую силу соперников.

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

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

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

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает.

Если в бою сражались два манчкина, 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 поймает.

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 карты в игре: класс (классы), расу (расы), карты «**Суперманчкин**» и «**Полукровка**», карты, на которых сказано, что они остаются после гибели, а также проклятия, действовавшие на тебя в момент смерти. Короче говоря, твой новый персонаж ничем не отличается от погибшего.

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

Мёртвые персонажи не могут получать карты ни по какой причине (даже от щедрот) и не растут в уровне.

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

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

Получение сокровищ

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

ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Диана — клирик 5-го уровня в головном оперении (+4 к боевой силе). Она вышибает дверь и встречает Тонкого человека, андеда 12-го уровня. Диана с её боевой силой 9 проигрывает.

Диана: Что ж, ребятки, извините, но придётся откупорить это.

Она играет зелье сфункса, добавляя +5 к своей боевой силе.

Теперь она побеждает: 14 против 12.

Сеня: Внезапно — «Титаник»!

Он играет на монстра усилитель «Титанический», добавляя 10 к его боевой силе.

Тонкий Человек снова сильнее: 22 к 14.

Диана: И кто ты после этого? Хорошо, что он андед... Гоню его в шею!

Диана сбрасывает карту с руки и две ненужные шмотки из игры, чтобы воспользоваться клирическим Изгнанием. Каждая сброшенная карта даёт ей +3 к боевой силе, всего +9, и теперь она выигрывает: 23 против 22.

Диана: Кто-нибудь ещё?

Она угрожающе смотрит на соперников, делая вид, что собирается сыграть карту двери с руки. У Сени на руке есть монстр-андед Цербер, но он решает не усугублять ситуацию.

Диана: Вот и славно! Спасибо за сокровища, Сеня...

Сеня: ... (неразборчиво).

Диана получает один уровень за убийство Тонкого Человека, переходит на 6-й уровень и берёт пять карт сокровищ в закрытую — три за Тонкого Человека и две за Титанический усилитель. Игра продолжается.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и артефактов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, раса и класс. Например, манчкина можно описать так: человек-воин 7-го уровня в **хрустальных башмачках**, **временном плаще** и с **жезлом Асклепия**.

В начале партии пол твоего манчкина совпадает с твоим.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. стр. 9), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, тебе надо изменить текущий уровень своего манчкина на нужное число единиц. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий, подрезки или других штрафов.

Раса: манчкин может быть просто человеком, а может быть эльфом, дварфом или хафлингом — если у него есть карта одной из этих рас. Если у тебя в игре нет карты расы, твой манчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами. Свойства остальных рас указаны на их картах. Манчкин обретает расовые свойства, едва ты играешь карту расы, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты — их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Карты расы сами подскажут, когда применять их свойства.

Карту расы можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть эльфом!» Оставшись без карты расы, твой манчкин становится человеком до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту расы.

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

Класс: твой манчкин может быть воином, волшебником, вором или клириком — если у тебя в игре есть карта одного из этих классов. Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обретает классовые свойства, едва ты играешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты — их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Карты класса сами подскажут, когда применять их свойства. Запомни, что вор не может красть, пока он или его жертва находится в бою, — а бой начинается сразу, как только будет вскрыт монстр!

Карту класса можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть волшебником!» Твой манчкин становится бесклассовым до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту класса.

Манчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без карты «Суперманчкин», и даже с ней он не вправе принадлежать к одному классу дважды.

ШМОТКИ

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

Карта шмотки не приносит пользы, пока находится на руке: её надо сыграть, иными словами — ввести в игру. У тебя в игре может быть сколько угодно мелких шмоток и только одна большая. Мелкой считается любая шмотка без слов «Большой», «Большая», «Большое» или «Большие» в левом нижнем углу карты. Нельзя просто сбросить большую шмотку, чтобы сыграть новую: ты должен продать её, обменять, дожидаться, когда она пропадёт из-за потребности или проклятия, либо сбросить её для применения классового или расового свойства. Если что-то (например, принадлежность к расе дварфа) позволяет тебе нести несколько больших шмоток и ты теряешь эту возможность, надо либо тут же исправить ситуацию, либо избавиться ото всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь продать лишние шмотки (их общая стоимость должна быть не ниже 1000 голдов). Иначе тебе придётся отдать их самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

СЧЁТЧИКИ УРОВНЕЙ:

ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО, ЭТО ПРАВИЛА!

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

Манчкин вправе *сыграть* любую шмотку, но вот *использовать* он умеет далеко не каждую. Например, Золотое руно бесполезно для всех, кроме воров: эта шмотка даёт бонус только манчкину-вору.

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

Ты можешь менять состав шмоток, которые используешь, — иными словами, снимать и надевать их — в любой момент, когда твой манчкин не бьётся, не смывается и не разбирается с проклятием. Нельзя сбрасывать шмотки без причины: чтобы избавиться от ненужных карт, тебе придётся *продать* их за уровни, *отдать* сопернику, применить свойство класса или силы либо дожидаться подходящего проклятия или непотребства.

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

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мой Эксакалибур, только не помогай Сене валить Локи!»

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

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

КОГДА ИГРАТЬ КАРТЫ

Монстры

Монстр, вытянутый в открытую в фазе выбивания дверей, тут же атакует того, кто его поспешил.

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

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

Андеды

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





Усилители монстров

Несмотря на их название, такие 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, на кого из них играет карту.

Шмотки

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

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

Другие шмотки надо предварительно 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 анатомических 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 (такие как «Получи уровень»), могут быть сыграны в любой момент, если их текст не указывает иной способ применения. Выполни инструкции карты и сбрось её, если только она не даёт тебе постоянный бонус или свойство (как делают это шмотки).

Проклятия

Проклятие, вытянутое в открытую в фазе выбивания дверей, оказывает пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Проклятие, вытянутое в закрытую или полученное иным путём, уходит на 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 манчкин сумел его избежать), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые действуют некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не сможешь прекратить действие проклятия (или оно не пройдёт само). Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий!

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

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет (если только в тексте проклятия нет особых указаний для такого случая). Так, проклятие «Отстопление» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет обуви.

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

Классы и расы

Ты можешь сыграть карту класса или расы, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Аналогичным образом разыгрываются «Суперманчкин» и «Полукровка», однако ты не можешь сыграть их, если не принадлежишь ни к одному классу («Суперманчкин») или ни к одной расе («Полукровка»).

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Исследования британских учёных показали, что 8,4 из 9,7 манчкинов недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загни свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

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

Дополнения. Эти небольшие наборы введут в игру новых монстров, сокровища и (реже) новые типы карт.

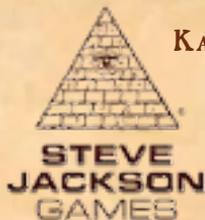
Эпический «Манчкин»! Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические правила, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качай бесплатный pdf-файл с этим эпическим кодексом с сайтов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).

Ускоренная игра

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверью». В начале хода возьми карту двери в закрытую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — выбивай дверь. Если чистишь нычки, тяни в закрытую карту **сокровища**, а не двери.

Также можете применить правило разделённой победы: если игрок получает 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, какого бы уровня он ни был на самом деле, тоже побеждает в игре.





АВТОР ИГРЫ СТИВ ДЖЕКсон
ИЛЛЮСТРАТОР ДЖОН КОВАЛИК
КАРТЫ ПРИДУМАЛИ ЭНДРЮ ХЭКАРД И СТИВ ДЖЕКсон
Помощник по развитию: Моника Стивенс
Главнокомандующий: Филип Рид
Царь-манчкин: Эндрю Хэкард
Манчкин-барон: Леонард Бальзера
Менеджер производства: Сэмюел Митчче
Художник-постановщик: Алекс Фернандез
Предпечатная проверка: Моника Стивенс и Леонард Бальзера
Директор по продажам: Росс Джемсон

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 Перерва
Редактура: Петр Тюленев
Вёрстка: Дарья Смирнова, Иван Суховой
Корректура: Ольга Португалова

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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 «Манчкин», Warehouse 23, e23, всевидящая пирамида и названия других продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии.

Персонажи Dork Tower © John Kovalic.
Munchkin Legends © 2013 Steve Jackson Games Incorporated.

Версия правил 1.0 (апрель 2013).

www.worldofmunchkin.com



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>