

# МАНЧКІН®

ВАЛИ ПОТВОР • ХАПАЙ СКАРБИ • ОШУКУЙ ДРУЗІВ



ГРА  
СТІВА ДЖЕКСОНА

ІЛЮСТРАЦІЇ  
ДЖОНА КОВАЛІКА

## ПРАВИЛА ГРИ

**МАНЧКІН** надає тобі змогу поринути в захопливі пригоди у підземеллях... і не відволікатися на навколорольові заморочки!

Комплект для гри містить 168 карт (95 карт дверей і 73 карти скарбів), один шестигранний кубик і ці правила.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Грати можуть від трьох до шести осіб. Кожному гравцеві знадобляться 10 фішок (монет, жетонів чи ще яких однакових предметів) для підрахунку рівнів.

Розділи карти на дві колоди – дверей та скарбів. Перемишай кожну з них окремо. Роздай гравцям по чотири карти з кожної колоди.

## ЩО РОБИТИ З КАРТАМИ

Обидві колоди мають по окремій купі відбою. Якщо хочеш переглянути

відбій – зіграй відповідну карту, що це дозволяє, але взагалі -то це заборонено.

Коли карти в колоді скінчилися, перемишай відповідний відбій. Якщо колода закінчилася, а відбою немає – ніхто не може витягнути карту цього типу.

**Кarti у грі:** це карти на столі перед тобою, що вказують твої расу, клас (якщо такі є) та манатки, що ти несеш з собою. Тривалі прокляття та деякі інші карти також залишаються на столі після того як їх зіграно.

**Рука:** карти, що ти маєш у руці, поки що не беруть участі у грі. Але їх не можна позбутися просто так – тільки якщо проти тебе зіграно карти, що впливають саме на «руку». Наприкінці ходу в руці може залишатися не більше п'яти карт.

**Коли можна грати карти:** кожен тип карт можна зіграти у певний час (дивись с. 10-11).

Кarti у грі не можна повернути в руку. Бажаєш їх позбутися – скинь або обміняй.



### Суперечності між картами та правилами

Наведено лише загальні правила. У більшості випадків, коли настанови правил та карти не збігаються, перевагу має карта. Проте слід ігнорувати будь-який ефект карти, що суперечить одному з нижченаведених правил – якщо тільки карта конкретно не вказує, що переважає над правилом!

1. Ніщо не може зменшити рівень гравця нижче 1-го, хоча вплив карт і може зробити бойову силу (с. 4) гравця або потвори меншою за одиницю.
2. Гравець отримує рівень після бою тільки якщо вбив потвору.
3. Нагороди за перемогу над потворою (наприклад, скарби чи рівні) не можна збирати під час бою. Перш ніж їх отримати, бій потрібно завершити.
4. Щоб досягти 10-го рівня, необхідно вбити потвору.

Будь-які інші розбіжності слід доводити до галасливих суперечок, причому останнє слово залишається за гравцем гри. Деякі відповіді можна знайти у розділі «Питання та відповіді» на сайті [munchkin.org.ua](http://munchkin.org.ua)... та сперечатися все одно веселіше.

## СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ

Кожен починає гру людиною 1-го рівня без класу. Ги-ти...

Подивись на вісім карт, отриманих при роздачі. Якщо у тебе є карти раси чи класу, можеш за бажанням зіграти по одній кожного виду, виклавши їх перед собою. Якщо у тебе є манатки (с. 9), також можеш їх зіграти. Якщо ти сумніваєшся, чи можна зараз грати левну карту – читай правила далі або не заморочуйся і грай!

## ПОЧАТОК ТА КІНЕЦЬ ГРИ

Визначте, хто ходитиме першим: киньте кубик, посперечайтесь про результат, значення цього речення, і чи значення те, що тут нібито не вистачає одного слова.

Гравці ходять по черзі, кожен хід має декілька фаз. Коли перший гравець закінчує хід, наступним ходить гравець зліва від нього і так далі.

Перемагає той, хто першим досягне 10-го рівня. Отримати цей рівень можна лише коли ти вбив потвору (або в тебе заваялися виключні карти, що дозволяють виграти іншим чином).

## ФАЗИ ХОДУ

На початку ходу можна зіграти карти, «вдягнути» або «зняти» манатки, помінятися ними з іншими гравцями та

продати манатки за рівні. Коли ти врешті наведеш лад із картами, переходи до першої фази.

### 1) Виламує двері

Відкрий верхню карту з колоди дверей. Якщо це потвора, тобі доведеться з нею битися (див. с. 4). Перш ніж рухатися далі, треба закінчити бій. Якщо ти вбив потвору, отримуєш рівень (або два за надзвичайно капосних потвор) і відповідну кількість скарбів.

Якщо це прокляття (див. с. 11), воно спрацьовує негайно (коли має силу) і скидається у відбій.

Якщо ти витяг якусь іншу карту, можеш забрати її в руку або одразу ж зіграти.

### 2) Шукай собі пригоди

Якщо ти не зустрів потвору, коли виламував двері, можеш зіграти потвору зі своєї руки і битися з нею. Не варто викликати потвору, яку ти навряд чи подолаєш, якщо тільки ти не впевнений, що тобі допоможуть!

### 3) Обшукай кімнату

Якщо ти не знайшов потвору за дверима і не став шукати собі пригоди, то можеш обшукати кімнату. Візьми другу карту з колоди дверей втемну собі в руку.

Якщо ти зустрів потвору, але втік від неї, то не можеш обшукати кімнату.



#### 4) Роздача слонів

Якщо наприкінці ходу в тебе у руці більше п'яти карт, зіграй зайві або віддай їх гравцеві з найнижчим рівнем. Якщо найнижчий рівень у кількох гравців, розділи між ними карти якомога рівно, але сам виріши, кому дістанеться більше. Якщо найнижчий рівень саме в тебе, просто скинь зайві карти.

Тепер ходить наступний гравець.

## БІЙ

У бою з потворою порівняй її «бойову силу» зі своєю. Бойова сила — це рівень плюс всі модифікатори — позитивні чи негативні — від манаток та інших карт. Якщо бойова сила потвори така сама, що й у тебе, або більша, ти програєш бій і маєш тікати (див. с. 6). Якщо твоя бойова сила вища за силу потвори, ти вбиваєш її і отримуєш рівень (або два за деяких великих потвор). Ти також береш стільки скарбів, скільки вказано на карті потвори.

Іноді карта або класова чи расова здібність дозволяють позбавитися потвори, не вбиваючи її. Це теж «перемога», але ти не отримуєш рівня. Залежно від карти ти можеш навіть і скарбів не поцупити.

Деякі потвори мають особливі здібності, що впливають на бій (наприклад, бонуси проти певної раси чи класу). Не забудь взяти їх до уваги.

Одноразові манатки, такі як зілля, можна грати безпосередньо з

руки під час бою. Також можна використовувати одноразові манатки, які вже введено до гри. Після бою скинь використані одноразові карти у відбій, незважаючи на те, переміг ти чи програв.

Деякі карти дверей теж можна грати під час бою, наприклад, підсилювачі потвор (див. с. 10).

Під час бою ти не можеш красти, продавати, одягати, знімати чи обмінювати манатки або грати їх з руки (окрім одноразових).

Якщо ти переміг — скинь карту потвори разом із усіма підсилювачами та одноразовими манатками, а потім тягни скарби (див. с. 7). Май на увазі: інші гравці можуть зіграти на тебе прокляття або використати свої особливі здібності саме тоді, як ти вже повірив, що переміг. Коли вбив потвору, дай іншим гравцям десь 2,6 секунди на роздуми, аби заперечити твою перемогу. Після цього ти дійсно убив потвору і отримуєш рівень та скарби, а інші мають лише бідкатися й сперечатися.

## БІЙ З КІЛЬКОМА ПОТВОРАМИ

Деякі карти (зокрема «Приблудна потвора») дозволяють твоїм суперникам залучати інших потвор до твого бою. Тобі доведеться подолати їхню об'єднану бойову силу. Особливі здібності кожної потвори впливають на весь бій. Деякі карти дозволяють викинути з бою одну потвору і битися

з рештою, але ти не можеш битися з однією і тікати від інших. Якщо ти знищив одну потвору за допомогою якоїсь карти або расової чи класової здібності, але втік від іншої, то не отримуєш жодних скарбів!

## ПОКЛИЧ НА ДОПОМОГУ

Якщо ти не здатний здолати потвору сам на сам, ти можеш попросити будь-якого гравця тобі допомогти. Якщо той відмовиться, можеш просити іншого, аж доки всі тобі не відмовлять або хтось не погодиться допомагати. Лише один гравець може тобі допомогти, додавши свою бойову силу до твоєї. Втім, будь-хто може грати карти, що впливають на бій!

Ти можеш дати помічнику хабаря. Насправді, тобі швидше за все доведеться це зробити. Ти можеш пропонувати помічнику будь-які манатки, що є в тебе у грі, або будь-яку кількість здобичі від потвори. Якщо ти пропонуєш йому частину скарбів потвори, ви маєте заздалегідь погодитися, як будете ділити здобич.

Особливі здібності та слабкості потвор впливають на твого помічника і навпаки. Наприклад, якщо тобі допомагає воїн, ви переможете навіть якщо ваша бойова сила така ж як у потвори, а він ще й зможе берсеркувати — скидати карти, аби підняти вашу силу (один раз на протязі бою, а не на кожен потвору). Якщо

ти б'єшся з Недомпером, а допомагає тобі клірик, він може шуганути його. Але якщо проти тебе Огидний слиз, а допомагає ельф, бойова сила потвори зростає на 4 (якщо тільки ти сам не ельф, бо тоді її сила вже зросла на початку бою).

Якщо хтось тобі успішно допоміг, потвору знищено. Скинь її у відбій, візьми скарби та виконай особливі інструкції на карті потвори. Ти отримуєш рівень за кожен вбиту потвору. Твій помічник рівнів не бере, якщо тільки він не ельф, тоді він теж отримує рівень за кожен знищену потвору. Скарби витягаєш ти, навіть якщо ви здобули перемогу завдяки особливій здібності твого помічника.

## Втручайся у бій

В тебе є декілька способів вплинути на бій іншого гравця:

*Використай одноразову манатку.* Ти можеш допомогти іншому, використавши зілля проти ворога. Звичайно, ти можеш «помилково» вдарили зіллям і по приятелю-манчкіну.

*Грай карту, щоб змінити потвору.* Такі карти зазвичай підсилюють потвору і дають більше скарбів. Можеш грати ці карти під час будь-якого бою — свого або чужого.

*Грай «Приблудну потвору» разом із потворою зі своєї руки, аби залучити її до бою.*

*Ошукай іншого гравця в бою, якщо ти крадій.*

*Проклидай суперників, якщо в тебе є карти проклять.*



## НАКИВАЙ П'ЯТАМИ

Якщо ніхто тобі не допоміг... або хотів допомогти, але інші манчкіни все так підлаштували, що ви й удвох не можете перемогти... ти маєш тікати.

Якщо втечеш, то не отримаєш ані рівнів, ані скарбів. Ти не зможеш обшукати кімнату. І навіть не завжди втечеш неушкодженим...

Кинь кубик. Випало 5 і більше - ти накивай п'ятами. Деякі магичні причандали допомагають або заважають тікати. А декотрі потвори такі моторні, що додатково ускладнюють твій кидок.

Якщо ти втік, скинь потвору у відбій. Скарбів ти не отримуєш. Зазвичай нічого поганого не трапля-

ється... Але прочитай карту. Деякі потвори можуть скривдити тебе, навіть якщо ти від них утік!

Якщо потвора тебе спіймала, вона напаскудить тобі так, як написано на її карті. Ти можеш втратити манатку чи кілька рівнів, або навіть померти.

Якщо два гравці б'ються з потворою і все одно програють, тікати мусять обидва. Вони кидають кубик окремо. Потвора може спіймати їх обох.

Якщо ти тікаєш від кількох потвор, кидай на втечу від кожної окремо у тому порядку, в якому хочеш, і терпи паскудство від тої, що тебе спіймала, у ту саму мить, як це трапилося.

Скинь потвору чи потвор у відбій.

### Приклад бою з усіма прибамбасами

Тарас — воїн 4-го рівня з Бензопилою кривавої різанини (що дає йому +3 до бойової сили). Він виламає двері в підземеллі та стикається з Мережевим тролем 10-го рівня. У Тараса сила 7, а у троля — 10, то ж Тарас потрапив у халепу.

Тарас: От же ж хтів цю карту потримати ще...

Він грає «Магічну ракету», що додає йому на цей бій +5. Тепер його бойова сила 12, а у нещасного троля всього 10.

Тарас: Отакої! Капець пану троліку!

Ганка: Не кажі гоп! Якійсь цей троль злютик.

Ганка грає карту «Злютик», додаючи 5 до бойової сили троля. Тарас знов програє — 15 проти 12.

Тарас: От бісова жінка!

Ганка: Може допомогти? (Ганка — ельфійка 2-го рівня із Чоботами магичного пенделя, то ж її бойова сила 4. Разом з Тарасом (12) це буде 16, чого вистачить, аби порубати троля (15) на котлети).

Тарас: Щоб ти ще й рівня вхопила? Дзуськи! Буду берсеркувати.

Тарас використовує здібність воїна і скидає три карти: «Крадій» і «Приблудна потвора» з руки та «Мінералочка» (яка допомагає лише ельфам) зі столу. Кожна дає йому +1 до бойової сили.

Ганка: Куди ж ти водичку вилив?! Йой, леле!..

Тарас: Це буде +3 мені, то ж ми з ним рівні, 15 на 15. І як мугутній воїн, я перемагаю... кину троліку, хіба хтось ще не хоче мені напаскудити. Бажаючі?

Всі мовчать, отже Тарас отримує рівень і загібає скарби — три від Мережевого троля та один додатково за карту «Злютик». А гра йде далі.

## СМЕРТЬ

Якщо ти загинув, ти втрачаєш все своє майно. Залиши собі карти класу та раси, карти «Суперманчкін» і «Напівкровка» (якщо маєш такі у грі) та поточний рівень (а також всі прокляття, що діяли на тебе у передсмертну годину). Твій новий герой виглядає так само, як і попередній.



**Мародерство:** поклади карти з руки поряд з тими, що вже є у грі. Починаючи з гравця з найвищим рівнем, кожен може взяти в тебе одну карту... за однакових рівнів кидайте кубик. Якщо комусь карт не вистачило, то хто йому винен. Після того як всі отримали по одній карті, решта скидається у відбій.

Мертві герої не можуть отримувати карти (навіть під час роздачі слонів) і не отримують рівнів.

Твій новий манчкін з'являється, коли наступний гравець починає свій хід, і може допомагати іншим в бою... але ж ні манаток, ані карт у тебе немає.

Коли буде твоя черга ходити, візьми по чотири карти з кожної колоди та зіграй будь-які карти раси, класу чи манаток так само як і на початку гри. Потім грай як зазвичай.



## СКАРБИ

Коли ти вбиваєш потвору або позбавляєшся неї за допомогою певної карти, ти отримуєш її скарби. В нижній частині карти потвори вказано кількість її скарбів. Саме стільки карт ти і тягнеш. Витягуй скарби втемну, якщо убив потвору самотійно, і у відкриту, якщо хтось допомагав тобі в бою.

Кarti скарбів можеш грати у ту саму мить, як ти їх отримав. Манатки кладеш перед собою. Кarti «Отримай рівень» можеш грати на будь-якого гравця у будь-який момент.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Кожен герой-манчкін — це фактично комбінація зброї, броні та магичних речей з трьома характеристиками: рівнем, расою та класом. Наприклад, ти можеш описати свого манчкіна як ельфійського чаклуна 8-го рівня з Чоботами магичного пенделя, Ціпком напалму та Сексапільними наколінничками.

## Лічильники рівнів: це не шахрайство, а такі правила!

Якщо ти любиш усякі модні гаджети, тобі напевно сподобається наш цифровий лічильник рівнів. Хочеш придбати його — заходь на [levelcountersjgames.com](http://levelcountersjgames.com). Він ще й додасть тобі ігрових бонусів, аби усі твої друзі заздрили. Саме те що треба для справжнього манчкіна!

На початку гри стать твого героя така сама, як і в тебе.

**Рівень:** показує наскільки ти неміряно крутий. Коли карти та правила говорять про твій рівень, вони мають на увазі це число.

Ти отримуєш рівень, коли вбиваєш потвора або внаслідок дії карт. Також можеш продавати манатки, щоби купити рівні (див. с. 10).

Ти можеш втратити рівень внаслідок дії карт. Твій рівень ніколи не може бути нижче 1-го. Втім, бойова сила може стати негативною, якщо тебе прокляли чи ошукали.

**Раса:** герої можуть бути людьми, ельфами, гномами чи дрібнолюдиками. Якщо в тебе нема карти раси, ти звичайна людина.

У людей немає ніяких особливих здібностей, для інших рас вони вказані на картах. Ти отримуєш здібності раси тоді, коли граєш карту і кладеш її перед собою, і втрачаєш їх, коли скидаєш цю карту у відбір.

Деякі расові здібності потребують скидати карти, це можуть бути як карти в руці, так і ті, що маєш у грі.

Ти можеш скинути карту раси у будь-який час, навіть в бою: «Більше не хочу бути ельфом». Щойно ти її скинув, знову стаєш людиною.

У тебе не може бути у грі більше однієї карти раси, якщо тільки ти не зіграв карту «Напівкровка». Та навіть із нею ти не можеш належати до двох однакових рас одночасно.

**Клас:** герої можуть бути воїнами, чаклунами, крадіями та кліриками. Якщо в тебе немає карти класу, то в тебе немає і класу. Та звісно, про це вже йшлося.

У кожного класу є особливі здібності, що вказані на картах. Ти отримуєш здібності класу тоді, коли граєш карту і кладеш її перед собою, і втрачаєш їх, коли скидаєш цю карту у відбір.

Деякі класові здібності потребують скидати карти, це можуть бути як карти в руці, так і ті, що маєш у грі.

Дивись на карті класу, коли можна використувати ці здібності. Зважай на те, що крадій не може красти, коли він або його намічена жертва б'ється з потворою, а бій починається, щойно потвора з'явилася!

Ти можеш скинути карту класу у будь-який час, навіть в бою: «Не хочу більше бути чаклуном».



Коли ти скидаєш карту класу, стаєш декласованим елементом аж доки не зіграєш іншу карту класу.

У тебе не може бути у грі більше однієї карти класу, якщо тільки ти не зіграв карту «Суперманчкін». Та навіть із нею ти не можеш належати до двох однакових класів одночасно.

## МАНАТКИ

Кожна манатка має свою назву, силу, розмір та вартість у золотих монетах.

Карта манатки у тебе в руці не враховується допоки ти її не зіграєш, відтоді ти її «несеш». Ти можеш нести скільки завгодно дрібних манаток, але тільки одну велику. Всі манатки, на яких не написано, що вони великі, вважаються дрібними. Не можна просто так скинути у відбір велику манатку, щоб зіграти іншу. Тобі доведеться продати її, втратити через прокляття або паскудство, чи скинути для активації особливої здібності.

Якщо щось (наприклад, належність до гномів) дозволяє тобі носити більше ніж одну велику манатку, але ти втрачаєш цю здібність, то маєш миттєво виправити ситуацію або позбутися зайвих великих манаток. Якщо це твій хід і ти не в бою, можеш продати зайві манатки, але загальна вартість проданого має бути не менше ніж 1000 золотих. Інакше віддай зайву манатку гравцеві з найнижчим рівнем, який ще може її нести! Якщо в тебе і після цього залишилися зайві великі манатки, скинь їх у відбір.

Манчкін може носити будь-яку манатку, але для використання деяких з них є певні обмеження. Наприклад, Гостренькою палицею може озброїтися лише клірик.

Так само ти можеш одночасно використовувати лише один кашкет, одну броню, пару шкарів і дві одноручні манатки (або одну дворучну), якщо тільки в тебе немає карти, що дозволяє ігнорувати ці обмеження. Ти можеш нести два кашкети, але використовувати маєш не більше одного.

Манатки, які не використовуєш, поверни горизонтально, аби їх було видно. Заборонено змінювати екіпіровку під час бою чи втечі. Не можна скидати манатки у відбір «просто так». Ти можеш продати їх, щоб отримати рівень, або віддати тому, хто захоче. Можеш також скидати їх, щоб скористатися певними класовими та расовими здібностями. А ще прокляття може примусити тебе позбавитися чогось!

**Обмін:** можна мінятися манатками зі столу (але не іншими картами) з суперниками. Мінятися можна будьколи, якщо тільки ти не в бою. Насправді, краще за все робити це під час чужого ходу. Виміняні манатки маєш одразу ж зіграти, ти не зможеш продати їх до початку свого ходу.

Ти можеш віддати манатку іншому гравцеві задарма, щоб його підкупити: «Чуєш, я тобі свою Полум'яну броню віддам, ти тільки не допомагай Васі убивати дракона!».

Можеш показувати свою «руку» іншим. Наче хтось може заборонити!

**Продаж:** Під час свого ходу ти можеш скинути у відбій манатки на суму не менше ніж 1000 золотих і отримати за це один рівень. Якщо ти скинеш манаток на 1100 золотих, здачі тобі ніхто не дасть. Але якщо наскребеш на 2000, отримаєш одразу два рівні, і так далі. Продати можна манатки зі столу та з руки. Не можна купити собі 10-й рівень.

## КОЛИ ГРАТИ КАРТИ

Коротенька справка...

### ПОТВОРИ

Якщо манчкін виламавав двері і відкрив карту потвори, та миттєво його атакує.

Якщо потвора потрапила до гравця якимось іншим чином, він бере її в руку. Її можна грати, коли шукаєш собі пригоди, або разом із «Приблудною потворою» залучати до бою.

Кожна потвора — це одне окреме чудовисько, навіть якщо на карті вказана назва у множині.

### МЕРТВЯКИ

Деякі потвори в цій грі помічені як мертвяки. Ти можеш залучити будь-яку з них з руки до бою, в якому вже є потвора-мертвяк, і навіть карта «Приблудна потвора» тобі для цього не знадобиться. Якщо в тебе є карта, що робить з потвори мертвяка, ти можеш зіграти її разом із звичайною потво-

рою, аби залучити ту в бій на допомогу мертвяку.

## ПІДСИЛЮВАЧІ ПОТВОР

Підсилювачі потвор — це певні карти, що можуть збільшувати або зменшувати бойову силу окремих потвор. Так, вони бувають і негативні! Підсилювачі може грати будь-який манчкін під час будь-якого бою.

Всі підсилювачі на одній потворі додаються один до одного. Якщо в бою декілька потвор, манчкін, що грає підсилювач, має обрати потвору, на яку він подіє.

**Виключення:** все, що підсилює потвору, підсилює і її «Ліпшу половину». Якщо на одну потвору зіграти карти «Релікт», «Злютик» та «Ліпша половина» у будь-якій послідовності, тобі доведеться битися із реліктовою розлученою сімейною парою. Бажаємо успіхів!

## МАНАТКИ

Будь-яку манатку можна ввести в гру, щойно ти її отримав, або у будь-який момент свого ходу, окрім бою (якщо тільки на карті не вказано інакше).

Всі одноразові манатки можна грати під час бою — зі столу чи зі своєї руки. Деякі одноразові манатки, такі як «Бажальний перстеня», можна використувати і поза боєм.

Інші манатки залишаються перед тобою на столі, щойно ти їх зіграв. Серед них можуть бути і манатки, які

ти не можеш використовувати через певні расові або класові обмеження, або через те, що ти вже використовуєш подібну манатку (кашкет, броню). Поверни такі манатки горизонтально. Ти їх несеєш, але не використовуєш.

**Виключення:** ти можеш нести лише одну велику манатку, якщо тільки клас або якась карта не дозволяють тобі нести зайві.

## ІНШІ СКАРБИ

Інші карти скарбів (наприклад, «Отримай рівень») ти можеш грати коли заманеться, якщо тільки на карті немає певних обмежень. Виконай інструкції на карті, а потім скинь її, якщо вона не дає постійного бонусу.

## ПРОКЛЯТТЯ

Якщо манчкін виламав двері і відкрив карту прокляття, то він миттєво потрапляє під дію цього прокляття.

Якщо прокляття було витягнуто втемну або воно потрапило до гравця якимось іншим чином, він може зіграти його на будь-кого з суперників у будь-який час. Будь-який, що неясно? Зроби подаруночок товаришу, коли він вже повірив в свою перемогу — а потім сиди і брідко регочи!

Зазвичай, після того як прокляття подіяло на жертву, воно скидається у відбій. Втім, деякі прокляття спрацюють пізніше або навіть мають тривалий ефект. Зберігай ці карти, доки не позбавишся прокляття або воно не подіє. Такі карти не можна скинути для активації расових чи класових здібностей, хоча ідея чудова.

Якщо в тексті прокляття йдеться про «наступний бій», а ти саме б'єшся з потворою, то наступним вважається цей бій!

Якщо під дію прокляття потрапляють декілька манаток, жертва сама вирішує, яку з них втратити.

Якщо прокляття стосується чогось, чого у тебе нема, не переймайся. Наприклад, якщо ти витягнув «Втрачаєш броню», а броні-то в тебе і нема, нічого не трапляється, просто скинь це прокляття.

Іноді може бути вигідно зіграти прокляття чи потвору на самого себе, або щоб «допомогти» іншому гравцю так, аби він втратив скарби. Це дуже по-манчкінськи. Тільки так і роби!

## КЛАСИ ТА РАСИ

Ці карти можна зіграти, щойно ти їх отримав, або у будь-який момент свого ходу. Те саме стосується карт «Суперманчкін» та «Напівкровка», але тобі все одно знадобиться клас, аби зіграти «Суперманчкіна», чи раса, щоб викласти «Напівкровку».



## Супер-мега-гіпер-Манчкін

В результаті досліджень було встановлено, що 8,4 з 9,7 гравців-манчкінів не можуть награтися у цю гру. Ось декілька ідей, як можна вивести «Манчкін» на нову висоту:

*Об'єднуй декілька наборів «Манчкін».* Ти можеш змішати як завгодно різні базові набори та додатки, аби створити багатожанрову сагу про мега-Манчкіна! Космічні ковбої? Кунг-фу вामпіри? Жодних проблем!

*Додатки.* Більшість базових наборів «Манчкін» мають додатки з новими потворами, скарбами та іноді навіть новими типами карт.

*Вийди на ЕПІЧНИЙ РІВЕНЬ!* Грати всього до 10 рівня — комусь цього явно недостатньо. Спеціально для таких фанатів ми розробили епічні правила. Вони нададуть тобі потрібне прискорення, щоб долетіти аж до 20-го рівня! Завантажуй pdf-файл епічних правил з сайту [e23.sjgames.com](http://e23.sjgames.com) — це абсолютно безкоштовно! Український переклад епічних правил можна знайти на сайті [munchkin.org.ua](http://munchkin.org.ua)

## Правила швидкої гри

Щоб гра йшла швидше, можна додати до ходу нульову фазу — «Підслухай під дверима». На початку свого ходу витягни одну карту дверей втемну. Можеш її зіграти, якщо хочеш. Потім наведи лад з картами і виламуєй двері, як завжди. Коли обшукуєш кімнату, тягни карту скарбів, а не дверей.

Можна також ввести правило «подвійної перемоги»: якщо гравець отримує 10-й рівень у бою, де йому хтось допомагав, помічник теж перемагає у грі, який би рівень в нього не був.

## Гра Стіва Джексона • Ілюстрації Джона Коваліка

Помічник з розробки: Моніка Стефенс

Директор з виробництва/замовник друку: Філіп Рід • *Манчкін*-Цар: Ендрю Хакард

*Манчкін*-підмайстер: Енджі Кройзер • Арт-директор: Вілл Скуовер

Керівник виробничого процесу: Семюел Мітчке • Художник: Алекс Фернандес

Підготовка до друку: Моніка Стефенс • Директор з маркетингу: Моніка Валентініеллі

Директор з продажу: Рос Джемсон

Гру тестували: Стів Брінч, Мо Чепмен, Пол Чепмен, Ален Доусон, Джессі Фостер,

Ел Гріго, Расел Годвін, С'юзен Реті та Кет Робертсон

Наша глибока подяка сотням, тисячам або навіть мільйонам манчкінів, які грали самі, розповідали про гру друзям і пропонували нові карти з моменту появи самої першої версії гри.

Ми всіх вас дуже любимо... але коли б ви знали, як же ви нас лякаєте!

Координатор проекту українського видання: Ігор Гуров

Переклад: Ігор Гуров, Анна Іванченко, Шаннар де Кассал, Єфрем Ліхтенштейн,

Володимир Різник • Верстка та підготовка до друку: Євген Балан

Дякуємо за допомогу в підготовці українського видання Єгора Зацепіна, Наталію Маркову,

Анастасію Пономаренко, Олега Гурова, Анатолія Карелова та Наталію Тимків.

*Munchkin*, Warehouse 23, e23, всевидяча піраміда та назви інших продуктів Steve Jackson Games Incorporated є торгівельними марками або зареєстрованими торгівельними знаками Steve Jackson Games Incorporated і використовуються Ігорем Гуровим за ліцензією. Персонажі Dork Tower © Джон Ковалік. *Munchkin* © 2001, 2002, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011, 2012 Steve Jackson Games Incorporated. Всі права захищені.

Версія правил 1.6 (грудень 2011)