

МАНЧКИН®

WARHAMMER®

40,000



ПРАВИЛА ИГРЫ

«В гримдарковом будущем не остаётся ничего, кроме как мочить монстров, хапать сокровища и подставлять друзей...»

Перед тобой с мостоятельн я игр н основе кл ссического «Манчкина», совместим я к с ним, т к и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем.

В сост в игры входят 94 к рты дверей, 74 к рты сокровищ, 12 фигурок с подст вк ми, игровое поле, шестигр нный кубик и пр вил .



ПОДГОТОВКА

В бой идут от трёх до шести м нчкинов. К ждый игрок получ ет две фигурки одного цвет и ст вит одну из них (пол игрок соответствует полу фигурки, если только он не изъявит жел ние н ч ть игру з противоположный пол) н первое деление поля, вторую ст вит перед собой, чтобы все видели, фигуркой к кого цвет он игр ет.

Р зделик ртын колоды **дверей** (н руб шкедверь) и **сокровищ** (н руб шкегруд добр), перет суй их и сд й всем игрок м **по четыре к рты** из к ждой колоды. Положи колоды н соответствующие мест игрового поля.



КАРТЫ

Карты сбрасываются лицевой стороной вверх; у дверей своя стопка сбросов, у сокровищ — своя. Ты можешь просмотреть стопку сбросов, только если сыграл на карту, позволяющую тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту к каждой стопке.

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

Карты в игре: это карты перед тобой — твои рмяя (если есть) и шмотки, которые ты несёшь. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре — это общедоступная информация, они должны быть видны всем игрокам.

Руки: карты, которые ты держишь в руке, не ходят 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 (см. «Отщедрот» на стр. 5).

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



ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

В этих страницах изложены базовые правила. Указание некоторых карт противоречит базовым правилам — и в таком случае всё всегда карт предвзвешено. Однако смело игнорируй все спорные карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только в карте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что оно превышает этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень монстров ниже 1, хотя его боевая сила (см. стр. 9) может быть нулевой и даже отрицательной.
2. Ты получишь уровень после боя, только если *убил* монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровищ, уровни) посреди боя. Выигранный бой, прежде чем тянуть карты к награде.
4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* за убийство монстра, и ты не можешь звать другого игрока помочь тебе в таком бою.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. При желании можешь почитать с [сайт munchkin.sjgames.com](http://munchkin.sjgames.com) или завести обсуждение на forums.sjgames.com или vk.com/munchkinofficial. Но это когда спорить совсем не доест.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры твой персонаж — обычный 1-го уровня без рми.

Изучи доспехи, которые тебе выдают. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой одну карту рми и сколько угодно карт шмоток (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 7). Сомневаешься, стоит ли играть доспехом к рту? Полистай при необходимости в поисках ответа или проявляй осторожность и играй. Замечание!

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

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

Каждый ход состоит из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, переди право хода соседу слева.

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

КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

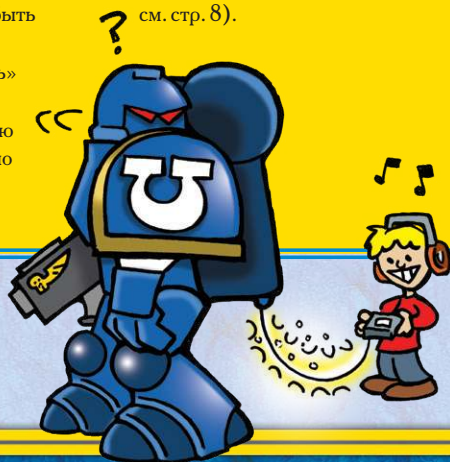
- сбросить рмию;
- сыграть карту «Получи уровень»;
- сыграть проклятие.

В любой момент игры, когда ты не в бою, ты можешь:

- обменяться шмотками с другим игроком (он тоже не должен быть в бою);
- «снять» одни шмотки, «надеть» другие;
- сыграть только что полученную карту (некоторые карты можно сыграть и в бою, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- сыграть новую рмию (в любой момент ход);
- проложить шмотки из уровня (в любой момент ход, кроме боя);
- сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые ресурсы — можно, см. стр. 8).



ФАЗЫ ХОДА

Твой ход не чинется сразу же, как закончившись ход предыдущего игрока. В начале своего хода ты можешь играть только карты, «снятые» и «снятые» шмотки, меняться шмотками с другим игроком и продвигать шмотки с уровня. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) **Вышиб дверь!** Вскрой верхнюю **дверь** из колоды и положи её на стол в открытую. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 9). Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 14), оно тут же действует на твоего мнчин (если может) и сбрасывается (или остаётся лежать перед тобой, если у него длительный эффект). Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её, если это не противоречит другим правилам, или взять другую.

2) **Ищем неприятности / Чистим нычки:** если в фазе 1 ты встретил монстра, пропусти эту фазу и переходи к фазе 3.

Если ты, выбив дверь, НЕ встретил монстра, у тебя не выбор 2 варианта: **искать неприятности** или **чистить нычки**.

Ищи неприятности: сыграй с руки карту монстра и подерись с ним по обычным правилам, как если бы ты обрубил его за дверь. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут (см. стр. 10).

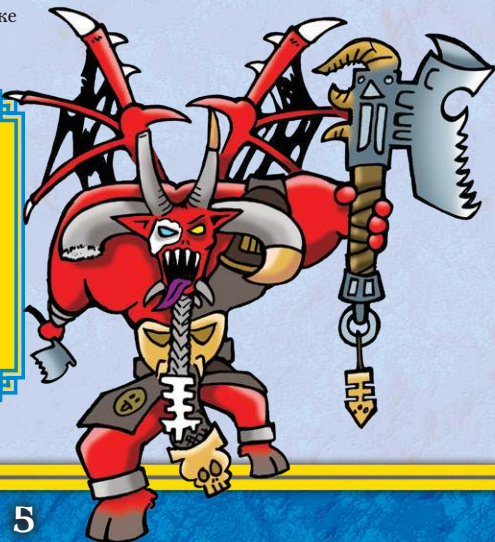
Чисть нычки: возьми вторую карту **двери** из колоды на руку, не показывая соперникам. Если там тебе достался монстр, с ним ты — тирнид, можешь тут же подраться с этим монстром.

3) **Отщедрот:** если у тебя на руке больше пяти карт, либо сыграй лишние карты, либо отдай излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если струсил с мого слобогомнчин оспривют несколько игроков, разделит карты между ними столько ровно, сколько получится. С выбери, кто получит больше карт, если поровну разделить не получится. Если твой мнчин с мый низкоуровневый (или один из твоих), просто сбрось лишние карты.

Как только твоя щедрость иссякнет, сразу же не чинется ход другого игрока.

БОЙ: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Когда бьёшься с монстром, сравни свою боевую силу (твой уровень плюс бонусы и штрафы) и его. Если твоя боевая сила выше силы монстра, ты победишь. Если ниже или равна — проиграл монстр. Подробные правила боя смотри на стр. 9.



ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Мнчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и гаджетов. Помимо шмоток, у него есть две характеристики: уровень и рмяя. Например, Мнчкин можно описать так: ультрантисник 8-го уровня в силовом доспехе и в льхльском шлеме с мизерикордией.

Уровень: мер боеготовности и общей крутизны персонажа. Если к рты или привил требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, передвигай свою фигурку по игровому полю. Мнчкин рстёт в уровне з убийство монстров, применение особых к рт и продажу шмоток (см. «Шмотки» на стр. 7), непотребств монстров, проклятия и некоторые другие к рты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня Мнчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других к рт, снижающих силу.

Армия: твой Мнчкин может вступить в одну из следующих рмий: Лядри, Гвардия Смерти, некроны, орки, тирниды или Ультрантисники. Если перед тобой не лежит к рты рмии — ты никчёмный грядиский.

Свойства рмии зависят от её к рте. Мнчкин обретает их, едва ты играешь к рту рмии, и лишается их при сбросе этой к рты. К рты рмий с миподскрут, когда применять их свойства. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить к рты. Если нет указаний, откуда именно надо сбросить, то их можно сбросить к ксеруки, так и из игры.

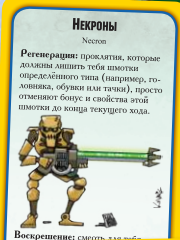
Сбросить рмию можно в любой момент игры, даже в бою: «Не желаю быть гвардейцем смерти». Ты можешь сыграть к рту новой рмии, к к только получишь её либо в любой момент своего хода. Мнчкин не может принадлежать к нескольким рмиям сразу без к рты «Альянс», и даже с ней он не вправе принадлежать к одной рмии дважды.

АЛЬЯНС

Эти к рты можно играть в тех же ситуациях, когда это допустимо для рмий, однако ты не можешь сыграть их, если не принадлежишь ни к одной рмии.

Если ты сыграл «Альянс» только с одной рмией, то ты получишь все преимущества этой рмии (можешь «надевать» шмотки, годные только для этой рмии, монстры со штрафами против этой рмии получают эти штрафы) и не получишь никаких недостатков (монстры не получают бонусы против этой рмии). Однако если свойство рмии требует койлибо платы, тебе придётся платить по полной, солдат.

Если же ты сыграл «Альянс», имея две рмии, то ты получишь все преимущества со всеми недостатками обеих этих рмий.



СОКРОВИЩА

Сокровища бывают от постоянного действия и речевого применения. Если ты не находишься в бою, то можешь сыграть любую карту сокровищ при её получении или в любой момент своего хода (если в приложении ниже или на странице не говорится иное).

ШМОТКИ

Большинство сокровищ — шмотки. Карта считается шмоткой, если у неё есть цена в голдах (если написано «Без цены», значит, ничего не стоит, но это всё равно шмотка).

Если ты выложил шмотку на стол, считается, что ты её «несёшь». Но бонус тебе приносят только «н детские» шмотки. Любые карты «нен детских» шмоток поворачиваются набок — так будет понятно, что сейчас с тобой, что нет. Во время боя и при срывке нельзя «н девать»/«снимать» шмотки.

Нести ты можешь любое количество мелких шмоток и одну большую (см. ниже), но «н деть» — не больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной (либо двух одноручных) шмоток (если только карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать «**Чит!**»). Так, у тебя в игре может быть два головняка, но «н деть» можно только один из них.

Есть ограничения и у отдельных шмоток: например, пламенный выжигатель бесполезен для всех, кроме Ультр десанта. Если ты не ультр десантник, пользуетесь выжигателем ты не можешь (если только не используешь «**Чит!**»).

Нельзя просто так сбросить шмотку только потому, что захотелось левой пятке. Шмотки можно продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому игроку, если ему нужнее (см. ниже). Также лишить тебя шмотки может проклятие или непотребство монстра.

Большие шмотки: у тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая (мелкой считается любая шмотка без слов «Большой», «Большая», «Большие» в левом нижнем углу карты). Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыграть другую, — первую большую шмотку ты должен продать, обменять, потерять из-за проклятия или непотребства. Точки — исключение, см. ниже.

Если что-то (например, «**Чит!**») позволяло тебе держать в игре больше одной большой шмотки и ты теряешь это свойство, тебе надо либо тут же испровит ситуацию, либо избавиться 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 с самым низкоуровневым соперником из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Точки: некоторые карты помечены словом «точка». Точки обычно являются большими шмотками, но даже если это так, они не идут в счёт больших шмоток, которые ты несёшь, ведь это они везут тебя, а не наоборот.

Одновременно у тебя может быть не больше одной т чки, если только к к я-нибудь к рт не утвержд ет иное.

Если т чк д ёт бонус или штр ф н смывку, з мени этим зн чением свой бонус или штр ф (не з бьв й, что штр фы от проклятий или непотребств н кл дьв ются в любом случ е). Смыв ясь из боя н т чке со штр фом, можешь сбросить её перед броском смывки, чтобы не получ ть этот штр ф.

Обмен: ты можешь обменив ться шмотк ми (но не другими к рт ми!) с соперник ми. Обмену подлеж т только шмотки в игре — шмотки с руки менять нельзя. Обменив ться можн в любой момент, когд вы об не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки ост ются в игре, и ты не можешь прод ть их, если сейч с не твой ход.

Т кже ты можешь подкуп ть шмотк ми соперников: «Вот тебе мой л збл стер, только не помог й Боре бить этого уж с Тзинч ».

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

Прод ж шмоток: в любой момент своего ход , кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с н дписью «без цены» стоят 0 голдов). Если сбр сьв ешь шмотки, ск жем, н 1100 голдов, сд ч тебе не положен . Но если сбросишь шмоток н 2000 голдов р зом, получишь ср зу дв уровн я. Прод в ть шмотки можно к к из игры, т к и с руки. 10-й уровень нельзя купить з шмотки.

РАЗОВЫЕ СОКРОВИЩА

Некоторые к рты сокровищ помечены словом «р зов я». Большинство из них применяются во время боя, чтобы усилить либо м нчкинов, либо монстров. У некоторых есть другие эффекты, т к что вним тельнее чит й, что н пис но н к рте. Если р зов я к рт является шмоткой, то её можно применять к к с руки, т к и из игры. Ср зу после применения р зовые к рты перест ют быть твоими и не могут быть целью проклятий, д же если их эффект ещё не выполнен. Применённые р зовые к рты сбр сьв ются в конце боя (нез висимо от его исход) либо ср зу после применения их эффект . Если у р зовых шмоток есть цен , их можно прод в ть з уровни, к к и обычные шмотки.

ДРУГИЕ СОКРОВИЩА

Прочие сокровищ (т кие к к «Получи уровень») не являются шмотк ми. Н большинстве из них прямо ск з но, когд их можно применить. Т кже н к рте обычно н пис но, ост ётся он в игре или должн быть сброшен . Особый случ й:

- К рту «Получи уровень» можно сыгр ть н себя или другого м нчкин в любой момент, д же в бою. Сбрось к рту после применения. *Исключение:* нельзя сыгр ть «Получи уровень», чтобы добр ться до 10-го, победного уровня.

БОЙ

Когда бьёшься с монстром, смотри на его и свою силу. **Боевая сила** — это сумма уровня и модификаторов (как положительных, так и отрицательных) от шмоток и других предметов. Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты *проигрываешь бой* и должен смыться (стр. 12). Если же твоя боевая сила выше силы монстра (учти, что монстры выигрывают ночью), можешь его *убить* и получить уровень (или даже победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько укажет уровень монстра.

Иногда предмет позволяет тебе избиваться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты не получишь. Если явно не сказано иное, то ты и сокровищ при этом не получишь. Если в бою не осталось ни одного монстра, то бой немедленно заканчивается.

У монстров есть особые свойства, влияющие на склад сил, к примеру бонусы против определённой армии. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против той или иной армии учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два монстра, соответствующие этому условию.

Во время боя и ты, и другие игроки могут применять зовы сокровищ, играть проклятия и применять свойства армий, чтобы помочь или помешать тебе в бою. В бою можно применить и некоторые предметы дверей, такие как усилители монстров (см. ниже).

В ходе боя ты не можешь провалиться, «надеяться», «сняться», обменявшись шмотками или играя руками предметов сокровищ, если в этих предметах или с ними не сказано иного.

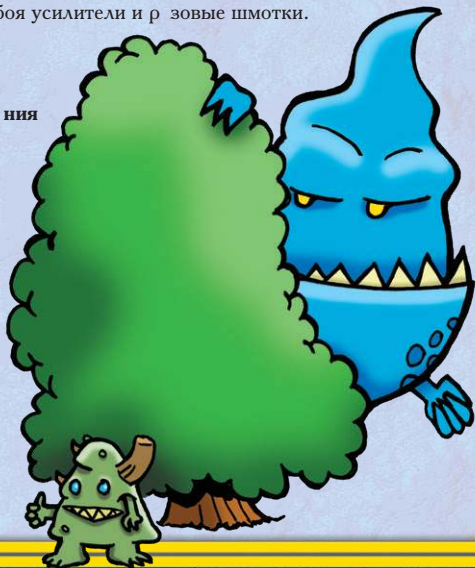
Когда победишь монстра, твой соперник мёртв — выжди некоторое приемлемое время. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убьёшь монстра, переходишь на новый уровень, получишь сокровищ и наслаждаешься зубным скрежетом вистников. В любом случае по окончании боя сбрось монстра (монстров), так же все сыгранные в ходе боя усилители и зовы шмотки.

МОНСТРЫ

Вытянутый в открытую в фазе **вышибания** дверей монстр тут же тревожит того, кто его побеспокоил.

Полученный другим путём монстр уходит в руку. Его можно сыграть в фазе **поиск неприятностей** своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой **«Бродячая тарелка»** (см. «Бой с несколькими монстрами» на следующей странице).

Каждый предмет монстра считается одним предметом, даже если в нём стоит множественное число.



УСИЛИТЕЛИ МОНСТРОВ

Несмотря на их низкие, тем не менее, характеристики могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Также они изменяют количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить сколько угодно усилителей монстров в любом бою.

Усилители, сыгранные одним монстром, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого играют карты.

Исключение: если на монстра сыграны карты «Близнец», все сыгранные на него усилители влияют на монстра, и на его близнеца. Так, если на монстра сыграны в любом порядке карты «Модифицированный», «Андед» и «Близнец», ты окажешься в бою против модифицированного андеда и его модифицированного андеда-близнеца. Удачи...

БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «Бродячая твоя») позволяют сопернику бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти **суммарную боевую силу** всех врагов. Любые особые условия (например, требования победить монстра только уровнем) распространяются на весь бой в целом. Есть карты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и справиться с остальными, но нельзя биться с одним и сбежать от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом сбежишь от его выжившего напарника, ты не получишь никаких уровней и сокровищ!

АНДЕДЫ И ХАОСИТЫ

В этой игре есть монстры-андеды и монстры-хаоситы. Любого андеда или хаосита можно сыграть с руки в бой, где есть другой монстр того же типа, без помощи карты «Бродячая твоя». Если у тебя есть карта, которой я делюсь монстра-андедом или хаоситом, можешь сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.

ЗОВЁМ НА ПОМОЩЬ

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на подмогу. О помощи можно просить любого, даже неактивный откликнется. Тем не менее проси, пока все не отступит 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 любой игрок — это помощник не считается!

Помощник можно (хотя все же — нужно) подкупить своими шмотками в игре (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилу обмена) или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, заранее договоритесь, как будете делить сокровища после победы.

Кроме того, можно предложить сыграть с руки карты, которые ты можешь сыграть по правилу. Например, можно сыграть на помощника карту «Получи уровень».

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, тебе взялся помочь льдырь. Тогда в бою с хаоситом вы получите бонус +3.

Но если вы встретили **Нурглик**, то боев я сил монстр увеличив ется н 4. Но если ты с м был льд ри, боев я сил Нурглик увеличив ется н 4 всего один р з, нев жно, сколько именно льд ри против него бьются.

Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстр и бери сокровищ (см. **Н гр д** ниже). Не з будь выполнить особые ук з ния с к рты монстр (если они т м есть). Ты полу- ч ешь уровни з к ждого убитого вр г, твой помощник — нет, если только он не орк и вы не выигр ли с перевесом силы в 10 или больше (в т ком случ е он получит 1 уровень нез висимо от количеств монстров). К рты сокровищ тянешь ты, д же если монстр погиб из-з особых свойств твоего помощник, з тем делишь их согл сно договорённости.

Есть несколько к рт, позволяющих з ст вить другого игрок помог ть тебе в бою. Эти к рты не действуют, если н кону 10-й уровень. Если же ты з ст вил кого-то помог ть, когд это было допустимо, потом бой превр тился в бой з победный уровень, то помощник просто выходит из боя без последствий. Оди ко, если кто-то добровольно помог ет тебе, он не может выйти из боя просто т к, д же если это бой з победу в игре. Т к что помог йте вним тельно!

ВМЕШАТЕЛЬСТВО 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.

Монстры с руки могут быть доб влены в бой при помощи к рты «Бродяч я тв рь» либо по пр виду ндедов или х оситов.

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

НАГРАДА

Победив в бою, получи по уровню з к ждого убитого монстр (если н к рте монстр не ск - з но иного) и з бери сокровищ всех побеждённых монстров (если к к я-либо к рт не гово- рит иного). Внизу к ждой к рты монстр ук з но, сколько сокровищ пол г ется победителю. Если н монстр были сыгр ны усилители, сокровищ будет больше (или меньше). Если бился с вр гом в одиночку, тyani к рты *взакрытую*. Если у тебя был помощник, н бир й сокровищ *в открытую*, чтобы все видели, что тебе дост лось.

Если ты победил монстр, но не убил, уровня не получишь. Получишь ли сокровищ — з висит от твоих методов монстроотпугив ния.

К рты сокровищ можно сыгр ть ср зу же, к к ты их получил, д же если ты бился не с м, всего лишь помог л другому м нчкину.

СМЫВАЕМСЯ!

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

Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки. Более того, даже успешная смывка 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 дать тебе штраф или бонус к смывке. Бывают и такие монстры, которые тебя не преследуют: в этом случае смывка считается в том тически успешной.

Догнав мнчкина, монстр творит с ним какое-нибудь непотребство: лишает шмоток или уровней, то и убивает (см. «Смерть» ниже).

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймает, если только ты не умрёшь в процессе.

Если в бою сражались два мнчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Если они не могут решить, кто смывается первым, — пусть бросят кубик. Монстр может поймать обоих.

После того как ты соберёшься со всеми бросками, можно сбросить монстра (монстров) и прочие сыгранные во время боя карты.

СМЕРТЬ

Умерев, мнчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, рмию, карты «Альянс» и карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего, кроме экипировки. Как только ты умер, тебе уже не нужно смываться от других монстров в бою (если твои были). Хотя кое-то утешение.

Мродёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами прошлого мнчкина (кроме тех карт, которые перечислены выше и должны остаться). Если у тебя были какие-то соединённые карты, например шмотка с «**Читом!**», эти карты соединятся. Каждый соперник берёт в руку по одной из этих карт на свой вкус, а чиньяса хозяина с самого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации решаются броском кубика). Если кому-то карту не хватит, ничего не попишешь. Когда все соперники получили по карте, остаются сыгранные.

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

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помочь другим в боях за счёт своего уровня и рмии... но карту у тебя нет (рзвечто ты получишь карты от щедрот или просто в подарок).

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

ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Миш — ляд ри 4-го уровня с кнутом укротителя (который даёт +2 к боевой силе). Он вышибет дверь и встретит розовый уж с Тзинч — хосит 8-го уровня с бонусом +4 против ляд ри. Д же со своим бонусом +3 против хоситов Миш проигрывает 9 против 12.

Миша: Силы хаоса должны быть повержены!

Он игрит освящённую гр и ту, котор я обычно даёт +3, но против хоситов даёт +5. Теперь Миш выигрывает 14 против 12.

Миша: Возвращайся в Великий Разлом, глупое варпово отродье!

Кристина: Думаешь, всё так просто? Нет, это grimдарковое отродье из grimдаркового будущего!

Кристина игрит усилитель «Гримдарковый», тем с мым добивает монстру +10 к боевой силе. Теперь Миш снова проигрывает 14 против 22.

Миша: Ересь!

Кристина: Может быть, нам стоит объединиться, чтобы побить эту глумливую тварь? (Кристина играет ультрадесантником 5-го уровня в силовом доспехе, её боевая сила равна 12.

Вместе с Мишей у них будет 26. Это больше, чем 22 у розового ужаса.)

Миша: К счастью для меня, у меня нет фигурки розового ужаса, так что я использую вместо него прокси...

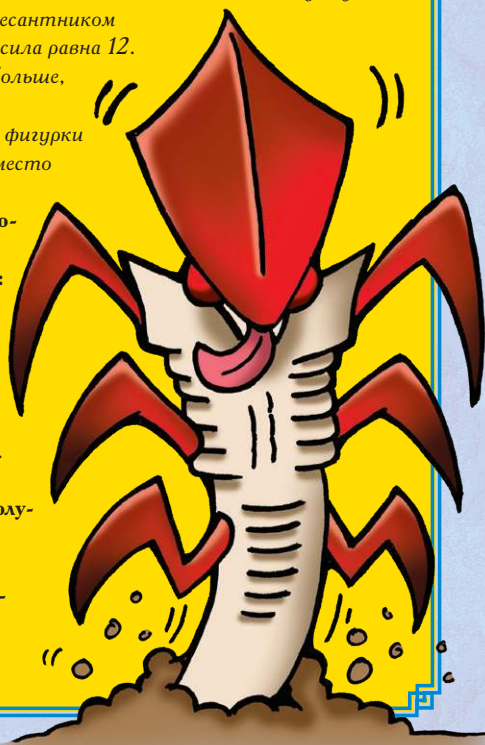
Миш игрит усилитель «Прокси», который уменьшает боевую силу монстра на 10. Теперь Миш снова выигрывает 14 против 12.

Кристина: На своём столе я никому не позволяю играть ненастоящими фигурками...

Миша: Я убиваю розового ужаса, если никто больше не собирается мне мешать. Есть желающие?

Никто ничего не сделал, так что Миш получил уровень и 2 сокровища — усилитель «Гримдарковый» добывает 2 сокровища монстру, но усилитель «Прокси» 2 сокровища отнял.

Игра продолжается...



ПРОКЛЯТИЯ

Вытянутое в открытую в ф зе вышиб ния дверей, проклятие ок зыв ет своё п губное влияние н м нчкин , выбившего дверь.

Вытянутое вз крытую или полученное иным путём, проклятие может быть сыгр но н лю- бого 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 м нчкин сумел его избеж ть), 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 к тивиров ть свойство рмии. Если в бою ты получ ешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», т ким боем счит ется текущий! То же с мое и для проклятий, действующих «в твой следующий ход», по- действов вших н тебя во время твоего ход .

Если у м нчкин есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, жертв с м реш ет, к кой именно вещью пожертвов ть.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмотк м или другим к рт м, которых у тебя нет. Т к, проклятие «Теряешь н детей броник» не будет иметь ник ких последствий для м нчкин , у которого и т к нет броник . Одн ко у некоторых проклятий есть льтерн тивный эффект н т кой случ й. Чит й к рту вним тельно!

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

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ МАНЧКИН

Брит нские учёные док зли, что 8,4 из 9,7 м нчкинов недост точно удовлетворены игрой. Примн 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. Дикий З п д в космосе? В мпиры Ш олина? Ник ких проблем!

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



УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добвьте в стандартный ход фзу 0 — «Подслушиваем под дверь». В начале ход возьми карту двери из крытую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале ход, потом переходи к фзу 1 — выбивай дверь. Если чистишь пычки, тяни из крытую карту **сокровищ**, не двери.

Также можете применить правило разделённой победы: если игрок получит 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, к кому бы уровня он ни был не имеет дела, тоже побеждает в игре.

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, зайди 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 заставляют твоих друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть мнчкинизма ?!



Р зр ботчик: Эндрю Хэк рд

Основной игрок «Мучкин» Стив Джексон и игрок «Warhammer 40 000» от Games Workshop

Художник: Джон Ковалик

Президент и главный редактор: Стив Джексон

Исполнительный директор: Филип Рид

Креативный директор: Эммоу Митчелл

Директор по производству: Сьюзен Буэно

Ответственный редактор и предпечатный контроль: Мирна Хорнер

Мучкинский редактор: Эндрю Хэк рд

Директор по производству: Сьюзен Буэно

Художники-пост-продакшн: Алекс Фернандес и Габриэль Руэн

Арт-директор: Шелли Глей

Руководитель проекта: Дэррил Сильв

Директор по продажам: Росс Джексон



Эндрю выдержит больше года, но Мичулу Нитту, Джону Ковалику, и Бену Уильямсу за неоценимую помощь в разработке. Все остальные ошибки являются результатом творческого воздействия.

Ведущий тестировщик: Рэй и Джей. Нимс

Игру тестировали: Майкл Абрахамсон, Адриан Блевинс, Брайан Бренн, Исидора Кейси, Бет Дэвис, Кэриль ДеСото, Джефф Дудман, Кент Дугер, Трэвис Дугер, Марк Феуэлла, Уильям Флоринг, Ксандер Хьюз, Стив Джексон, Дэвид «Рыцарь» Кнингем, Алекс Лейбович, Али Мартин, Леви Руэн, Эйдан Скотт, Кэрин Скотт, Моник Стивенс, Чарльз Уэлкер, Бен Уильямс и Джон Уиттрок

munchkin.game

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Митюш

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Страничный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великс

Корректор: Ольга Портун

Консультанты по вселенной Warhammer 40'000: Desperado, Леонид 'Locke' Кислякин

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете,

чтобы она была издана, напишите на newgame@hobbyworld.ru

Если вы уже год выдерживаете Илья Купинском.



Перепечатка и публикация привилегий, компонентов

и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия привилегий 1.0

hobbyworld.ru

Остался ли вопрос по привилегиям?
Мы с радостью вам поможем!

Напишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru

или задайте их лично сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Munchkin is © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, and 2014-2019 by Steve Jackson Games Incorporated.

All rights reserved. Munchkin, the Munchkin characters, the pyramid logo, and related rights in and to the mechanics of Munchkin Warhammer 40 000 are proprietary to Steve Jackson Games Incorporated, and are either ©, TM, or ®.

All rights reserved to their respective owners. Warhammer 40 000 © Copyright Games Workshop Limited 2019.

Warhammer 40 000, the Warhammer 40 000 logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, 40 000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either © or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Rules version 1.0 (March 2019).

Русское издание © 2019 Steve Jackson Incorporated