



Игра Стива Джексона
Иллюстрации Джона Ковалика

Манчкин™



«Манчкин» — это лихая пародия на классику ролевых игр. Здесь нет места пафосным речам, натужному героизму и отыгрышу персонажа. С нами вы сможете зачистить фэнтезийные подземелья и добраться до 10-го уровня, не отвлекаясь на всю эту ролеву шелуху!

В комплект игры входят 95 карт Дверей, 73 карты Сокровищ, кубик и правила.

Подготовка

На поиск приключений 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 посмотреть 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 несёшь. 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. 10.

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 «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 превышает этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя эффекты карт могут сделать боевую силу (см. стр. 2) 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** (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 10). 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, любым удобным для всех способом (например, 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 картами 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**», стр. 3). 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. 11), 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 подраться 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 смылся от него, ты не получаешь права очистить 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 смыться (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 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 есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру, бонусы против определённого класса или расы. Не забывай их учитывать.

Во время боя ты можешь играть прямо с руки разовые шмотки (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 придётся биться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и тех разовых карт, которые захочешь сыграть.

Победив монстра, сбрось его карту, а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки, а потом возьми сокровища. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди примерно 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубовным 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 смиываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты либо за счёт свойства класса или расы, но потом смеешься от его выжившего напарника, 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 любой игрок — 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*



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.

Подрезкой может воспользоваться твой манчкин, если он вор.

Бродячая тварь подкидывает в идущий бой ещё одного монстра.

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

поможет увеличивать боевую силу, сбрасывая карты, и победить чудовище при ничейном исходе боя. Если тебе встретился **Закоп под вампира**, и на помощь пришёл клирик, он сможет автоматически отогнать монстра. Но когда в помощниках эльф, а перед вами **Сочающаяся слизь**, её боевая сила из-за эльфийской брезгливости увеличивается на 4 (если, конечно, ты сам не эльф — тогда сила монстра *уже* выросла, и повторно увеличивать её не надо).

Если тебе успешно помогли, монстр убит. Выполни особые указания с его карты (если они там есть), получи сокровища и сбрось монстра. **Ты** получаешь уровни за каждого убитого врага, а твой помощник — **нет**. Карты Сокровищ тынешь *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 уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки. Более того, даже успешная смывка не всегда проходит без последствий.

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



Смысла? 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

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



Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина. Каждый соперник берёт из этих карт по одной 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.

Сокровища

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.

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

Пример боя со всеми подсчётами

Толик — воин 4-го уровня с **Бензопилой кровавого расчленения** (+3 к боевой силе). Он вышибает дверь в логово **Сетевого тролля** (10-й уровень). Толик со своей силой 7 пока проигрывает.

Толик: А ведь я для другого боя эту карту держал...

Он играет **Ракету магического назначения** и получает на этот бой бонус +5. Его боевая сила равна 12, и Толик, казалось бы, побеждает тролля...

Толик: Ага, презренный тролль, умри ж!

Сонечка: Не говори «гоп»! Ты его только разозлил!

Сонечка накладывает на **Сетевого тролля** усилитель **«Разъярённый»**, добавляя 5 к его боевой силе. Толик снова проигрывает (соотношение сил 12 к 15).

Толик: Тысяча чертей!

Сонечка: Хочешь помощи? (Она эльф 2-го уровня в **Башмаках могучего пенделя**, так что её помощи на +4 хватило бы для победы).

Толик: Нет, ты не получишь этот уровень, коварная эльфийка! Я впадаю в буйство.

Свойство воина позволяет повышать силу за счёт сброса карт. Толик сбрасывает **«Вора»** и **«Бродячую тварь»** с руки, а также **«Яппиток»** (только для эльфов) со стола, получая за каждую карту +1 к силе.

Сонечка: Не, ну «Яппиток» мог мне отдать...

Толик: Ничего не получишь! Короче, у нас ничья, 15:15, а я воин, так что кранты твоему разъярённому троллю! Или кто-то ещё хочет встать между чудовищем и справедливостью?!

Все молчат. Толик получает уровень и сокровища: три карты основногоклада тролля и ещё одну добавочную за **«Разъярённого»**. 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: эльф-волшебник 8-го уровня в **Наколениках развода**, **Башмаках могучего пенделя** и с **Посохом напалма**.

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. «Шмотки», стр. 10), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других карт и свойств, снижающих силу.



Счётчики уровней: Это не читерство, это правила!

Тебе наверняка понравится наш счетчик 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?!

Раса: персонаж может быть человеком, эльфом, дварфом или хафлингом — если ты сыграл карту одной из этих рас. Если у тебя в игре нет карты Расы, твой манчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами. Свойства расы указаны на соответствующей карте. 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 применить их свойства.

Карту Расы можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть эльфом!». Оставшись без карты расы, твой манчкин становишься 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 двум одинаковым расам.

Класс: персонаж может быть воином, волшебником, вором или клириком — если ты сыграл карту одного из этих классов. Свойства класса указаны на соответствующей 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 воровать, если он сам или его цель находятся в бою, а бой начинается, как только раскрыта карта монстра. 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 двум одинаковым классам.

Шмотки

У каждой шмотки есть название, размер и цена в гольдах. Также у шмоток есть 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



любое количество мелких шмоток и только одна большая. Мелкой считается любая шмотка без слов «Большой» или «Большая». Нельзя просто сбросить большую шмотку, чтобы сыграть новуо: ты должен продать её, обменять, дожидаться, когда она пропадёт из-за непотребства 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, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Манчкин вправе *сыграть* любую шмотку, но вот *использовать* он умеет далеко не каждую. Так, **Палица остроты** бесполезна для всех, кроме клириков: эта шмотка даёт бонус только манчкину-клирику.

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 бою и во время смывки этого делать *нельзя*. Ещё ты не можешь сбрасывать шмотки без причины. Чтобы избавиться от ненужных карт, тебе придётся *продать* их за уровни, *отдать* сопернику, применить свойство класса или расы, 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 тут же входят в игру, и ты не можешь продать их до начала своего хода.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мои Пламенные латы, только не помогай Толику дракона валить!»

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

Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки на 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

Вытянутый в открытую в фазе выбивания дверей, монстр тут же атакует того, кто его побеспокоил.

Полученный любым другим путём монстр 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 любой бой.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует несколько монстров, хозяин усилителя должен указать, на кого из них играет карту. *Исключение:* если на монстра сыграна карта «Гадкая парочка», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его «вторую половинку». Так, если на монстра сыграть в любом порядке карты «Престарелый», «Разъярённый» и «Гадкая парочка», ты окажешься в бою против психующего монстра-пенсионера и его престарелой супруги в гневе. Удачи...

Шмотки

Ты можешь ввести в игру любую карту Шмотки, как только её получил или 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 применять из-за классовых, расовых или анатомических ограничений. Такие карты поворачивай 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

Вытянутое в открытую в фазе выбивания дверей, проклятие оказывает пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Вытянутое втёмную или полученное иным путём, проклятие может быть сыграно на любого игрока в любой момент партии. В **любой** момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как проклятие подействовало (или отражено), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не избавишь его от 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. Так, проклятие «Потеряй надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броника.

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

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

Расширения. 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).

Автор игры Стив Джексон Иллюстратор Джон Ковалик

Помощник по развитию: Моника Стивенс

Директор по производству: Филип Рид

Царь-Манчкин: Эндриу Хэкард

Арт-директор: Уилл Скуновер

Художник-постановщик: Алекс Фернандес

Предпечатная проверка: Моника Стивенс

Полиграфическую базу обеспечил Филип Рид

Директор по маркетингу: Пол Чэпмен

Директор по продажам: Росс Джепсон

Игру тестировали: Стив Бринич, Мо Чэпмен, Пол Чэпмен, Ален Дуосон, Джексы Д. Фостер,

Эль Григо, Рассел Годвин, Сьюзен Рэти и Кэт Робертсон

Наше глубочайшее спасибо сотням, или тысячам, а то и миллионам манчкинов, которые играли в «Манчкин», рассказывали о нём друзьям и предлагали нам варианты карт всё время с момента первого издания. Мы вас всех любим!

Но знали бы вы, как нас пугаете...

Ускоренная игра

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «**Подслушиваем под дверью**». В начале хода возьми карту Двери втёмную. Можешь сразу сыграть её, если хочешь. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — выбивай дверь. Если чистишь нычки, тяни втёмную 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.



Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов • Главный редактор: Петр Тюленев • Перевод: Алексей Перерва • Редактура: Александр Киселев
Верстка: Сергей Ковалев • Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru) • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Дмитрий Мольдон.

© 2012 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

Munchkin, 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* © 2001, 2002, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011 Steve Jackson Games Incorporated.
Версия правил 1.6 (ноябрь 2011).