

МАНЧКИН[®]

WARHAMMER[®] 40,000



ПРАВИЛА ИГРЫ

КАРТЫ

Карты сбрасываются лицевой стороной 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 перед тобой — твои армия (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.

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 (см. «От щедрот» на стр. 5).

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. 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 в карте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что она превыше этих правил!).

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

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

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры твой манчкин — гражданский 1-го уровня без армии.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой одну карту армии и сколько угодно карт шмоток (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 7). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй. За императора!

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

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

Каждый ход состоит 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).

КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

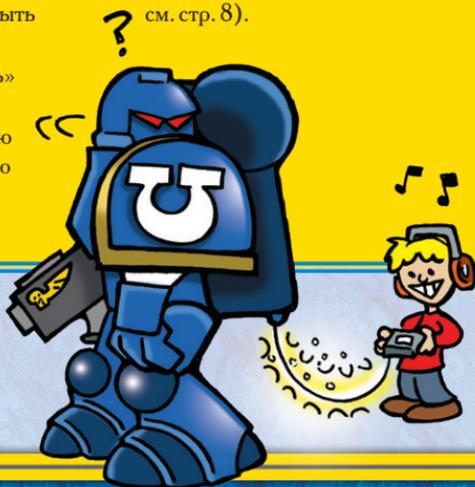
- сбросить армию;
- сыграть карту «Получи уровень»;
- сыграть проклятие.

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 армию (в любой момент хода);
- продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 8).



ФАЗЫ ХОДА

Твой ход начинается сразу же, как заканчивается ход предыдущего игрока. 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 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 манчкина (если может) и сбрасывается (или остаётся лежать перед тобой, если это не противоречит другим правилам, или взять на руку карта, можешь тут же сыграть её, если это не противоречит другим правилам, или взять на руку).

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 на 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 обнаружил его за дверью. 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, а сам ты — тиранид, можешь тут же подрасть с этим монстром.

3) **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.

Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается 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 побеждаешь. Если ниже или равна — побеждает монстр. Подробные правила боя смотри на стр. 9.



ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и гаджетов. Помимо шмоток, у него есть две характеристики: уровень и армия. Например, манчкина можно описать так: ультрадесантник 8-го уровня в силовом доспехе и вальхалльском шлеме с мизерикордией.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, передвигай свою фигурку по игровому полю. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки» на стр. 7), 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, снижающих силу.

Армия: твой манчкин может вступить в одну из следующих армий: альдари, Гвардия Смерти, некроны, орки, тираниды или Ультрадесант. Если перед тобой не лежит карта армии — ты никчёмный гражданский.

Свойства армии указаны на её карте. Манчкин обретает их, едва ты играешь карту армии, и лишается их при сбросе этой карты. Карты армий сами подскажут, когда применять их свойства. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты. Если нет указания, откуда именно надо сбрасывать, то их можно сбрасывать как с руки, так и из игры.

Сбросить армию можно в любой момент игры, даже в бою: «Не желаю быть гвардейцем смерти». Ты можешь сыграть карту новой армии, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Манчкин не может принадлежать к нескольким армиям сразу без карты «Альянс», и даже с ней он не вправе принадлежать к одной армии дважды.

АЛЬЯНС

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

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

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



СОКРОВИЩА

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

ШМОТКИ

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

Если ты выложил шмотку на стол, считается, что ты её «несёшь». Но бонус тебе приносят только «надетые» шмотки. Любые карты «ненадетых» шмоток поворачивай набок — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Во время боя и при смывке нельзя «надевать»/«снимать» шмотки.

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

Есть ограничения и у отдельных шмоток: например, плазменный выжигатель бесполезен для всех, кроме Ультрадесанта. Если ты не ультрадесантник, пользоваться 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 манчкину, 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 слова «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 проклятья или непотребства. Тачки — 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 исправить 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 самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Тачки: некоторые карты помечены словом «тачка». Тачки 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 тачки, если только какая-нибудь карта не утверждает иное.

Если тачка даёт бонус или штраф на смывку, замени этим значением свой бонус или штраф (не забывай, что штрафы от проклятий или непотребств накладываются в любом случае). Смываясь из боя на тачке со штрафом, можешь сбросить её перед броском смывки, чтобы не получать этот штраф.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. Обмену подлежат только шмотки в игре — шмотки с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, когда вы оба не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки остаются в игре, и ты не можешь продать их, если сейчас не твой ход.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мой **лазблестер**, только не помогай Боре бить этого ужаса Тзинча».

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

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с надписью «без цены» стоят 0 голдов). Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать шмотки можно как из игры, так и с руки. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.

РАЗОВЫЕ СОКРОВИЩА

Некоторые карты сокровищ помечены словом «разовая». Большинство из них применяются во время боя, чтобы усилить либо манчкинов, либо монстров. У некоторых есть другие эффекты, так что внимательнее читай, что написано на карте. Если разовая карта является шмоткой, то её можно применять как с руки, так и из игры. Сразу после применения разовые карты перестают быть твоими и не могут быть целью проклятий, даже если их эффект ещё не выполнен. Применённые разовые карты сбрасываются в конце боя (независимо от его исхода) либо сразу после применения их эффекта. Если у разовых шмоток есть цена, их можно продавать за уровни, как и обычные шмотки.

ДРУГИЕ СОКРОВИЩА

Прочие сокровища (такие как «Получи уровень») не являются шмотками. На большинстве из них прямо сказано, когда их можно применить. Также на карте обычно написано, остаётся она в игре или должна быть сброшена. Особый случай:

- Карту «Получи уровень» можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже в бою. Сбрось карту после применения. *Исключение:* нельзя сыграть «Получи уровень», чтобы добраться до 10-го, победного уровня.

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 (стр. 12). Если же твоя боевая сила выше силы монстра (учти, что монстры выигрывают ничью), можешь его *убить* и получить 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. Если явно не сказано иное, то ты и сокровища при этом не получаешь. Если в бою не осталось ни одного монстра, то бой немедленно заканчивается.

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад 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 манчкина, соответствующие этому условию.

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

В ходе боя ты не можешь продавать, «надевать», «снимать», обменивать шмотки или играть с руки карты сокровищ, если в этих правилах или на самих картах не сказано иного.

Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубным скрежетом завистников. В любом случае по окончании боя сбрось монстра (монстров), а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки.

МОНСТРЫ

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

Полученный 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»** (см. «Бой с несколькими монстрами» на следующей странице).

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



УСИЛИТЕЛИ МОНСТРОВ

Несмотря на их название, такие карты 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 на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого играет карту.

Исключение: если на монстра сыграна карта «Близнец», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его близнеца. Так, если на монстра сыграть 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 тварь») 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, 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, но потом смоешься 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 тварь». Если у тебя есть карта, которая делает 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, 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 (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилам обмена) или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, заранее договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

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

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

Но если вы встретили **Нурглика**, то боевая сила монстра увеличивается на 4. Но если ты сам был альдари, боевая сила Нурглика увеличивается на 4 всего один раз, неважно, сколько именно альдари против него бьются.

Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (см. **Награда** ниже). Не забудь выполнить особые указания с карты монстра (если они там есть). Ты получаешь уровни за каждого убитого врага, а твой помощник — нет, если только он не орк и вы не выиграли с перевесом силы в 10 или больше (в таком случае он получит 1 уровень независимо от количества монстров). Карты сокровищ тянешь *ты*, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника, а затем делишь их согласно договорённости.

Есть несколько карт, позволяющих заставить другого игрока помогать тебе в бою. Эти карты не действуют, если на кону 10-й уровень. Если же ты заставил кого-то помогать, когда это было допустимо, а потом бой превратился в бой за победный уровень, то помощник просто выходит из боя без последствий. Однако, если кто-то добровольно помогает тебе, он не может выйти из боя просто так, даже если это бой за победу в игре. Так что помогайте внимательно!

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 повлиай 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.

Монстры с руки могут быть добавлены в бой при помощи карты «Бродячая тварь» либо по правилу андедов или хаоситов.

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

НАГРАДА

Победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и заberi сокровища всех побеждённых монстров (если какая-либо карта не говорит иного). Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если на монстра были сыграны усилители, сокровищ будет больше (или меньше). Если бился с врагом в одиночку, твни карты *взакрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища *в открытую*, чтобы все видели, что тебе досталось.

Если ты победил монстра, но не убил, уровня не получишь. Получишь ли сокровища — зависит от твоих методов монстроотпугивания.

Карты сокровищ можно сыграть сразу же, как ты их получил, даже если ты бился не сам, а всего лишь помогал другому манчкину.

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 шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку. Бывают и такие монстры, которые тебя не преследуют: в этом случае смывка считается автоматически успешной.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а 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 манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Если они не могут решить, кто смывается первым, — пусть бросают кубик. Монстр может поймать обоих.

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

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, армию, карту «Альянс» и карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, а 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 таковые были). Хоть какое-то утешение.

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина (кроме тех карт, которые перечислены выше и должны остаться). Если у тебя были какие-то соединённые карты, например шмотка с «**Читом!**», эти карты разъединяются. Каждый соперник берёт 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. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня и армии... но карт у тебя нет (разве что ты получишь карты от щедрот или просто в подарок).

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

ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Миша — альдари 4-го уровня с кнутом укротителя (который даёт +2 к боевой силе). Он вышибает дверь и встречает розовый ужас Тзинча — хаосита 8-го уровня с бонусом +4 против адьдари. Даже со своим бонусом +3 против хаоситов Миша проигрывает 9 против 12.

Миша: Силы хаоса должны быть повержены!

Он играет освящённую гранату, которая обычно даёт +3, но против хаоситов даёт +5. Теперь Миша 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 играет усилитель «Гримдарковый», тем самым добавив монстру +10 к боевой силе. Теперь Миша 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...

Миша играет усилитель «Прокси», который уменьшает боевую силу монстра на 10. Теперь Миша 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 Миша получает уровень и 2 сокровища — усилитель «Гримдарковый» добавляя 2 сокровища монстру, но усилитель «Прокси» 2 сокровища отнял.

Игра продолжается...



ПРОКЛЯТИЯ

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

Вытянутое взакрытую 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 манчкин сумел его избежать), 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 армии. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий! То же самое и для проклятий, действующих «в твой следующий ход», подействовавших на тебя во время твоего хода.

Если у манчкина есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, жертва сама решает, какой именно вещью пожертвовать.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Теряешь надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броники. Однако у некоторых проклятий есть альтернативный эффект на такой случай. Читай карту внимательно!

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.

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ МАНЧКИН

Британские учёные доказали, 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 дополнения. Дикий Запад в космосе? Вампиры Шаолиня? Никаких проблем!

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



УСКОРЕННАЯ ИГРА

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

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?!



Разработчик: Эндрю Хэкард

Основано на игре «Манчкин» Стива Джексона и игре «Warhammer 40 000» от Games Workshop

Художник: Джон Ковалик

Президент и главный редактор: Стив Джексон

Исполнительный директор: Филип Рид

Креативный директор: Эммоуэ Митчке

Директор по производству: Сьюзен Буэно

Ответственный редактор и предпечатная проверка: Миранда Хорнер

Манчкинский редактор: Эндрю Хэкард

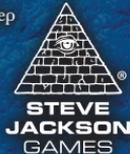
Директор по производству: Сабрина Гонсалес

Художники-постановщики: Алекс Фернандес и Габби Руенс

Арт-директор: Шелли Галей

Руководитель проекта: Дэррил Сильва

Директор по продажам: Росс Джексон



Эндрю выражает благодарность Майклу Найту, Джону Ковалику, и Бену Уильямсу за неоценимую помощь в разработке. Все оставшиеся ошибки являются результатом ретического воздействия.

Ведущий тестировщик: Райан Джей. Нимс

Игру тестировали: Майкл Абрахамсон, Адам Блевинс, Брайан Бреннан, Исая Кейси, Бет Дэвис, Карл ДеСото, Джефф Дауд, Кент Даер, Трэвис Даер, Марк Феуэлла, Уильям Флодинг, Ксандер Хаузер, Стив Джексон, Дэвид «Рыцарь» Кнингсаекер, Алекс Лейбович, Али Мартин, Леви Руона, Эйден Скотт, Кэрин Скотт, Моника Стивенс, Чарльз Уэлкер, Бен Уильямс и Джоан Уитрок
munchkin.game

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

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

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете,

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Перепечатка и публикация правил, компонентов

и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

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

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru

или задавайте нашему 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