

Манчкин®

Disney

ГРАВИТИ ФОЛЗ 1



ПРАВИЛА ИГРЫ

Это самое лучшее лето в твоей жизни, манчкин! Маленький городок в штате Орегон хранит множество секретов, которые тебе предстоит раскрыть. Выбери одного из 10 любимых героев, таких как Диппер, Венди или старик МакГакет, и отправляйся навстречу приключениям.

Перед тобой самостоятельная игра на основе классического «Манчкина». В состав игры входят 10 планшетов персонажей, 97 карт дверей, 71 карта сокровищ, кубик и правила.

ПОДГОТОВКА

В бой идут от трёх до шести манчкинов. Помимо карт и кубика, каждому из них понадобится 10 жетонов (монет, фишек), чтобы следить за уровнем своего персонажа. Также каждый игрок получает случайный планшет персонажа и кладёт его перед собой (а остальные планшеты нужно убрать в коробку).

Раздели карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь) и **сокровищ** (на рубашке сундук с сокровищами), перетасуй их и сдай всем игрокам **по четыре карты** из каждой колоды. Положи колоды посередине стола.

Карты

Карты сбрасываются лицевой стороной вверх; у дверей своя стопка сброса, у сокровищ – своя. Ты можешь посмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. 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 тайна, друг и шмотки. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре должны быть видны всем игрокам.

Планшет персонажа: тоже лежит перед тобой, но не считается картой в игре, поэтому его нельзя просто так сбросить, украсть или потерять (кроме эффектов, которые напрямую влияют на планшет персонажа).



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 задать вопрос по электронной почте vorpros@hobbyworld.ru или нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru. Ну, или спроси в манчкиновской группе vk.com/munchkinofficial. Но это когда спорить совсем надоест.

Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — персонаж 1-го уровня без друзей и тайн.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — одну карту тайны, одну карту друга 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.

Начало игры, конец игры

Первым ходит тот, кто последним смотрел «Гравити Фолз». Или решите этот вопрос как-то ещё, например поочерёдными 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 тайну;
- ♣ сыграть карту «Получи уровень» или друга;
- ♣ сыграть проклятие.

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

- ♣ обмениваться 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 тайну (в любой момент хода);
- ♣ продать шмотки за уровень (в любой момент хода, кроме боя);
- ♣ сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 9).



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! Раскрой верхнюю **дверь** из колоды. 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 у него длительный эффект). Если вышла любая другая 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, вышибив 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. 11).

Чисть нычки: возьми вторую карту **двери** из колоды на руку, *не показывая соперникам*.

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, друзей и разных волшебных штучек. Также у него есть уровень, тайна и персонаж. Например, манчкина можно описать так: Диппер, персонаж 8-го уровня, в сапогах и с шуруповёртом, владеющий тайной вселенского портала.

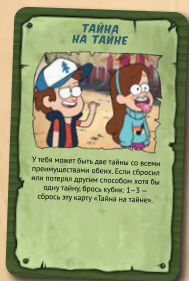
УРОВЕНЬ: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки»), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других карт, снижающих силу.

ТАЙНА: твой манчкин может иметь тайну. Свойства тайны указаны на карте. Верхнее свойство постоянное: манчкин обретает его, едва ты играешь карту тайны, и лишается его при сбросе или потере этой карты. Чтобы сработало нижнее свойство, ты должен сбросить карту тайны по собственной инициативе. Если же ты лишаешься карты тайны из-за другого игрока (например, её крадут), нижнее свойство не работает.

Сбросить тайну и применить её нижнее свойство можно в любой момент игры, даже в бою. Ты можешь сыграть карту новой тайны, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Манчкин не может иметь сразу несколько тайн без карты «Тайна на тайне».

Тайна на тайне


Эту карту можно играть в тех же ситуациях, когда это допустимо для тайн, однако ты не можешь сыграть её, если у тебя нет ни одной тайны. Если ты сыграл «Тайну на тайне» только с одной тайной, то для тебя ничего не изменится. Если же ты сыграешь после этого вторую тайну, то сможешь пользоваться преимуществами обеих. Третью тайну таким способом иметь всё равно нельзя. Если ты сбросил или потерял другим способом хотя бы одну тайну, брось кубик: если выпало 1–3, сбрось «Тайну на тайне».








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  (если написано «Без цены», значит, она ничего не стоит, но это всё равно шмотка).

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

Нести ты можешь любые шмотки в любом количестве, но «надеть» — не больше одного головняка , одного бреника , 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. Кроме того, ты можешь «надеть» любое количество шмоток, у которых не прописан конкретный тип (головняк, обувка и т. д.).

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). Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства других твоих карт. Также лишить тебя шмотки может проклятие, кража 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, кражи или непотребства.



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**). Иначе тебе придётся отдать их самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого останутся лишние большие шмотки, сбрось их.

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 **свитер**, только не помогай Венди бить **Живограза!**»

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**, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с надписью «Без цены» стоят **0**). Если сбрасываешь шмотки, скажем, на **1100**, сдача не положена. Но если сбросишь шмоток на **2000** разом, получишь сразу два уровня. Продавать шмотки можно как из игры, так и с руки. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.

Разовые сокровища **1 РАЗ**

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

Стикеры считаются усилителями шмоток. Однажды приклеив стикер к шмотке, его нельзя переклеить. Теряя шмотку, теряешь и стикер, приклеенный к ней. Если ты продаёшь шмотку за уровень, то и стикер продаёшь тоже.

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 определённого персонажа. Не забывай их учитывать.

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

Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить исход сражения. 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» ниже).

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, а также добавить другие эффекты. 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.

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 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!

Команда Билла



В этой игре есть монстры **из команды Билла**. Любого монстра из команды Билла можно сыграть с руки в бой, где есть другой монстр из команды Билла, *без помощи* карты «**Бродячая тварь**».

СМЕШИВАНИЕ С ДРУГИМИ <<МАНЧКИНАМИ>>

Если задумаешь смешать «Манчкин Гравити Фолз» с другими наборами, некоторые монстры заиграют новыми красками. Так, **Призрак Арчибальда Кордроя**, **Призраки Даскертонов** и **Зомби** будут считаться **андедами**, подчиняясь всем правилам андедов. А **Летучие глазаши** будут считаться **топырём!**

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 **Стэн** в бою против **Дарлин**. Тогда боевая сила монстра увеличивается на 2.

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. Карты сокровищ тянешь ты, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника, а затем делишь их согласно договорённости.

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.

Монстры с руки могут быть добавлены в бой при помощи карты «Бродячая тварь» либо по правилу команды Билла.

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 — например, Робо-Геден даёт 2 уровня) и забери 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 один на один, тани 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 помощью 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.

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. 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, планшет персонажа, тайну (тайны), карту «**Тайна на тайне**», карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти. Как только ты умер, тебе уже не нужно смываться от других монстров в бою (если таковые были).

Если хочешь, можешь сбросить планшет персонажа и заменить его на другой из коробки. Но тогда ты должен сбросить все карты, включая тайны, и у тебя остаётся только уровень.

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 ты сноваходишь в игру. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня, планшета персонажа и тайны... 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 тайну и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

ДРУЗЬЯ

Друзья могут встретиться в колоде дверей или сокровищ. Друга можно сыграть в любой момент, даже в бою. У тебя в игре может быть только один друг. Можешь забрать на руку взятого в открытую друга, если не можешь или не хочешь вводить его в игру. Сбросить друга можно в любой момент. Друзья не являются шмотками, так что ими нельзя меняться. Друг может дать тебе боевой бонус и особые свойства.

Друг умеет жертвовать собой. Проиграв бой, вместо броска на смывку можешь сбросить друга и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою. В бою тебе помогали? Решай, смоется ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

ТРАНСПОРТ



Транспорт находится в колоде сокровищ. У манчкина может быть только один транспорт. Транспорт подчиняется тем же правилам, что и обычные шмотки. Если что-то влияет на шмотку, этим можно повлиять и на транспорт. Транспорт несёт себя сам. Транспорт — большая шмотка, но не идёт в счёт больших шмоток, которые ты несёшь.

В остальном транспорт подчиняется всем правилам скакунов из других наборов «Манчкина». Если ты смешиваешь несколько наборов, считай, что транспорт и скакун — это одно и то же.

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 эффект другой карты. 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 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 «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? Ктулху и зомби в Гравити Фолз? Никаких проблем!

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

УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добавь 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 — вышибай 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:
ПАВЕЛ ИЛЬИН**

**ПРИ УЧАСТИИ
ИВАНА ТУЗОВСКОГО И ДМИТРИЯ МОЛЬДОНА**

Основано на игре «Манчкин» Стива Джексона

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

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.

© 2022 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 2014-2022 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. *Munchkin*, the *Munchkin* characters, Warehouse 23, the pyramid logo, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license.

Русское издание © 2022 Steve Jackson Games Incorporated
munchkin.game



© Disney. Волшебство продолжается на Disney.ru

