



# Манчкин®

## ПРАНҚ ЮРСКОГО ПЕРИОДА

В этом дополнении встречаются карты двух особых типов:

- наёмнички (ты наверняка уже встречал парочку, но мы добавили ещё нескольких);
- скакуны (впервые они появились в «Манчкин 4: Тяга к коняге»).

Перед игрой перемешай карты «Пранк юрского периода» с картами из обычного «Манчкина»: двери вместе с дверьми, сокровища — с сокровищами. Это дополнение разработано для замешивания в базовую колоду, но при желании можно добавить и несколько предыдущих дополнений.

Если после игры будешь разбирать колоды обратно, имей в виду, что карты «Пранк юрского периода» отмечены значком ↓.

### Наёмнички

Наёмнички, напарники (из «Звёздного» и «Суперманчкина»), бугаи (из «Манчкина Фу») и миньоны (из «Вампирского манчкина») — все они по сути одно и то же и подчиняются следующим правилам.

Наёмнички могут встретиться в колоде дверей (как в этом выпуске) или сокровищ. Наёмничка можно сыграть в любой момент, даже в бою. У тебя в игре может быть только один наёмничек. Можешь забрать на руку взятого в открытую наёмничка, если не можешь или не хочешь вводить его в игру. Сбросить наёмничка можно в любой момент.

За исключением **Рекси** наёмнички не являются шмотками, так что ими нельзя меняться.



Наёмничек умеет жертвовать собой. Проиграв бой, вместо броска на смывку можешь сбросить наёмничка со всем, что он несёт на себе, и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смыться). В бою тебе помогали? Решай, смоешься ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

### Пол наёмничка

Ох, не стоило поднимать эту тему...

Пол наёмничка не играет роли, если речь не идёт о вручении ему чисто мужской/чисто женской шмотки или о бонусе монстра. Тогда пол наёмничка определяется по иллюстрации. Даже законченный манчкин поймёт, кто там мужчина, кто женщина, а кто ни то ни сё.

### Наёмнички и жульничество

«Чит!» можно использовать, чтобы взять лишнего наёмничка или дать наёмничку шмотку, которую он сам не вправе применять (но почему бы тогда не сыграть карту на себя?).



### Скакуны

Нет никого ближе и дороже манчкинскому сердцу, чем его могучий скакун. Прежде всего, из-за кавалерийских бонусов!

Скакуны водятся в колоде дверей. Игрок может владеть только одним скакуном, если не применять «Чит!». Скакуны подчиняются тем же правилам, что и обычные шмотки. Если что-то влияет на шмотку, им можно повлиять и на скакуна.



Скакуны несут себя сами. Скакун — большая шмотка, но не идёт в счёт больших шмоток, которые ты несёшь (а иные скакуны даже увеличивают предел больших шмоток в твоём инвентаре!). Надпись «Большой» на карте нужна, чтобы знать, как ловушки и проклятия влияют на скакуна, и чтобы не дать вора́м прикарманить его и скрыться с места преступления.

## Усилители шмоток/скакунов

Карты «Милый» и «Колочечко-розовый» могут усиливать скакунов. Последняя также может усиливать и обычные шмотки. Усилители можно играть только на карты соответствующего типа (усилители шмоток — только на шмотки, усилители скакунов — только на скакунов), и после этого их нельзя снять с усиленной карты (пока та не выйдет из игры).

## Бой со скакуном

Если ты вытянул скакуна в открытую, можешь вызвать его на бой как обычного монстра. В этом случае его уровень равен удвоенному боевому бонусу (если бонус не указан, скакуна нельзя монстрифицировать). Победа над скакуном-монстром приносит 1 сокровище и 1 уровень. Непотребство любого скакуна-монстра простое: потеряй уровень.

Особая прелесть этого правила — в том, что многие соперники про него и не вспомнят, пока ты не применишь его для победы. Ткни их носом в правила. Чтобы помнили.



## Автор игры Стив Джексон Иллюстратор Джон Ковалик

**Президент и главный редактор:** Стив Джексон  
**Главный исполнительный директор:** Филип Рид  
**Исполнительный директор:** Сьюзен Буэно  
**Креативный директор:** Сэм Митчке  
**Манчкинский редактор:** Эндрю Хэкард  
**Директор по производству:** Сабрина Гонсалес  
**Художник-постановщик:** Алекс Фернандес  
**Руководитель проекта:** Дэррил Сильва  
**Арт-директор:** Шелли Галей  
**Начальник производства:** Рэнди Шойнеманн  
**Директор по продажам:** Росс Джепсон

Munchkin, Jurassic Snark, 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. Munchkin 9 – Jurassic Snark is copyright © 2018 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. Rules version 1.0 (October 2018).



## 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  
**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto: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](http://hobbyworld.ru)



## Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vorpos@hobbyworld.ru](mailto:vorpos@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).