



МАНЧКИН КТУЛХУ

Звезды встали на места...

...И манчкины уже вышибают двери в миры, о которых человечество не должно было даже знать! Сыщики, монстробои, профессора и культисты выходят на бой с монстрами из иных измерений. В конце концов, раз это монстры, у них должны быть сокровища! И манчкину ли бояться безумия?! Важна только ПОБЕДА!!!

«Манчкин Ктулху» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем (см. стр. 12).

В комплект игры входят 168 карт, кубик и правила.

Подготовка к игре

В бой 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, считающаяся до 10, чтобы следить за уровнем своего персонажа.

Разделите карты на колоды **дверей** (на рубашке портал и щупальце) и **сокровищ** (на рубашке чемодан с сокровищами), 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 просмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки.

Для карт класса «Культист» заведи отдельную стопочку сброса (см. стр. 8).

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 — твой класс и добытые шмотки. 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.

Противоречия между правилами и картами

На этих страницах изложены базовые правила «Манчкина Ктулху». 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 его боевая сила 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. 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 поискать ответ на сайте worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем надоест.

Когда можно сыграть карту с руки, зависит от вида этой карты. Подробности — на стр. 10.

Карты из игры нельзя забирать на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай.

Создание персонажа

Твой манчкин начинает игру персонажем **1-го уровня** без класса (и мы никогда не устаем это повторять).

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — одну карту **класса** и сколько угодно карт **шмоток** (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 9). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй!

Начало игры, конец игры

Решите, кто ходит первым, любым удобным для всех способом (постарайтесь обойтись без жертвоприношений). 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 тебе победить иначе). Кроме того, в «Манчкине Ктулху» можно победить и другим путём: если все игроки стали культистами, самый высокоуровневый из них сразу же выигрывает.

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»). Ты не можешь продолжать ход, пока не завершишь бой. Если враг убит, получи уровень (или два за серьёзного противника — это будет указано на карте монстра) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 10), 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 смываться (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. Не забывай их учитывать.

Во время боя ты можешь играть разовые шмотки (например «Гной») прямо с руки — как и другие разовые карты. Разумеется, ты можешь применять и те разовые шмотки, которые уже выложены перед тобой как добытые. 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, снимать, надевать, 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. Убив или победив монстра иным способом, 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 зубными 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 смываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь никаких сокровищ!



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.

Бродячая тварь. Добавь в идущий бой монстра с руки.

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

Пример боя со всеми подсчётами

Маргоша — культист 4-го уровня. Пару ходов назад она сыграла на себя усилитель монстра «Пениящийся» (культисты так умеют) и получила +3 к боевой силе. Кроме того, в игре есть ещё один культист — Женья, — поэтому у Маргоши ещё +2. За очередной выбитой дверью юную культистку встречают Грозные Выдержанные — монстр 12 уровня со слабостью -2 против женщин. Боевая сила Грозных равна 10, а Маргоши — 9, поэтому она пока проигрывает.

Маргоша: «М-м-м, тушёнка!»

Она играет карту «Консерва», добавляя 3 к своей боевой силе. Теперь она побеждает Грозных со счётом 12:10.

Маргоша: «ИЦа я их выжму!»

Костик: «О Хастур милостивый...»

Маргоша: «Да это же просто виноградинки!»

Женья: «Прости, но в моей секте за такие шуточки выгоняют».

Он играет проклятие «Амнезия», и Маргоша лишается класса, а также усилителя «Пениящийся». Из-за этого она проигрывает: 7:10.

Маргоша: «Мы ещё посмотрим, чья это секта».

Оказывается, у Маргоши на руке есть ещё одна карта «Культист». Она играет её, возвращается в класс и снова получает +2 за другого культиста в игре. Усилитель «Пениящийся», однако, остаётся потерян в пространстве и времени, поэтому Маргоша всё ещё проигрывает — 9:10.

Костик: «Надо же, все кроме меня культисты! Спасибо, Маргоша, ты подарила мне уровень!»

Маргоша: «На здоровье. А теперь — спать!»

Она играет «Заснувший на миллион лет», монстр получает -5 к силе, и Маргоша выигрывает: 9:5!

Костик: «Мог бы тебе помешать, да после халявного уровня как-то невежливо будет».

Женья: «С меня хватит, что ты больше не пенишься. А то всю мантию закапала».

Маргоша: «Если вы закончили упражняться в остроумии, я, с вашего позволения, всё-таки выжму эти виноградинки».

Никто не против. Маргоша побеждает Грозных Выдержанных, получает уровень и два сокровища (три базовых минус одно за «Заснувшего...») и сбрасывает карту Монстра.

Игра продолжается...



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 добытыми шмотками или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, кто будет первым выбирать сокровища после победы.

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника и наоборот. Например, если в бою против Шоггота тебе на помощь придёт сыщик, этот монстр получит штраф -2 (конечно, если только ты сам не сыщик — иначе Шоггот уже оштрафован, и вторично сделать это не выйдет). А вот при встрече с Поверхностными помощь профессора может навредить: боевая сила этого монстра увеличится на 2. Правда, если ты и сам профессор, можешь спокойно принимать помощь коллеги: 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 тянешь *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 шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные, и могут дать тебе штраф или бонус на смывку.

Смылся? Не спеши сбрасывать монстра. Иные чудища 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, уровень, карту «Суперманчкин» (если она у него в игре), а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего. Усилители монстров, сыгранные на культиста, после его смерти сбрасываются.

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 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 *открытую*, чтобы все видели, что тебе досталось.

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

Характеристики героя

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и прочих полезных штук. Помимо шмоток, у него есть две характеристики: уровень и класс. Например, манчкина можно описать так: «сыщик 9-го уровня в гноестойкой накидке, с ложнощупальцем и полным рюкзаком динамита».

В начале партии пол твоего манчкина совпадает с твоим.

Счётчику 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?!





Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки», стр. 9), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, тебе надо изменить текущий уровень своего манчкина на нужное число единиц. 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.

Класс: манчкин может быть профессором, сыщиком, монстробоем или культистом — если выложит перед собой карту одного из этих классов.

Свойства класса указаны на его 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.

Сбросить класс можно в любой момент игры, даже в бою: «Надоела мне альма матер, ухожу из профессоров!» **Исключение:** *нельзя* по своему желанию перестать быть культистом (см. «Культисты»). Лишившись класса, манчкин становится персонажем без класса (как в начале игры) до тех пор, пока не сыграет новый.

Манчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без карты «Суперманчкин», и даже с ней он не вправе состоять в двух одинаковых классах.

Культисты

Ты не можешь перестать быть культистом по собственному желанию. Избавить от этого класса могут только карты — например непотребства монстров или проклятия типа «Теряешь класс!» (да, ты *можешь* сыграть такую карту сам на себя). Словом, попасть в секту легко, а вот выйти из неё трудно.

Карты «Культист» сбрасываются не в обычный сброс дверей, а в отдельную стопку, причём эта стопка полноценным сбросом не считается (скажем, если тебе надо взять верхнюю карту сброса, ты *не можешь* взять карту из культистской стопки).

Некоторые карты требуют от тебя стать культистом. Если получил такой приказ, возьми карту из культистской стопки на замену текущему классу. В стопке пусто? Считай, что тебя пронесло: можешь сохранить свой класс — до поры до времени. Если ты уже культист, для тебя ничего не меняется: дважды культистом стать невозможно.

В колоде шесть «Культистов» — хватит на всех! — а многие карты действуют на представителей этого класса особым образом. Не удивляйся, если к концу игры культистами станут все!



Ещё кое-что о культе

Если в игре только один культист, ничто не может избавить его от этого класса — кроме «Божественного вмешательства», но это карта из другой игры. Кстати, если её всё-таки найдут и сыграют, она сможет вывести из культа всех.

Если культистами стали все манчкины, кроме одного, этот не-культист тут же повышает уровень, который *может* оказаться победным.

Если же культистами стали все, игра сразу же завершается, и побеждает тот (или те), у кого уровень самый высокий.

Шмотки

У каждой шмотки есть название, бонус к боевой силе (или иное игровое свойство) и цена в голдах.

Карта шмотки не приносит пользы, пока находится на руке: её надо сыграть, и тогда твой манчкин добудет эту шмотку. Манчкин вправе *добыть* любую шмотку, но вот *использовать* он умеет далеко не каждую. Так, «Некрономикон» бесполезен для всех, кроме профессоров: эта шмотка даёт бонус только манчкину-профессору.

Помимо ограничений по классу, 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 может быть добыто два головняка, но боевой бонус и особые свойства ты получишь только от одного из них.

Поворачивай горизонтально те карты шмоток, которые добыл, но не используешь.

В начале хода 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 либо дождаться подходящего проклятия или непотребства.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. Обмену подлежат только добытые шмотки — 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 моя верная Трёхстволка, только не помогай Ваське с Ктулхой воевать!»

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

Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки на сумму 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 добытые шмотки, 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 беспокоил.

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.

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 любом бою.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует несколько монстров, хозяин усилителя должен указать, на кого из них играет карту.

Шмотки

Ты можешь добыть (то есть, ввести с руки 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 (добыть) — выложить перед собой на стол. Среди них могут быть даже те шмотки, которые ты не вправе надеть из-за классовых или анатомических ограничений. Поворачивай такие карты горизонтально, чтобы отметить, что они не используются. Такие шмотки не дают тебе ни боевого бонуса, ни особых свойств.

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 (как делают это шмотки).

Проклятия

Вытянутое в открытую в фазе выбивания дверей, проклятие оказывает своё 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 манчине, пока не избавишь его от проклятия или оно не пройдет 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, быющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Теряешь надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчина, у которого и так нет брони.

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

Ты можешь сыграть карту класса, как только получишь её, либо в любой момент своего хода. Аналогичным образом разыгрывается «Суперманчкин», однако ты не можешь сыграть его, если не состоишь ни в одном классе.

Монстры-готы

Монстр с именем, заканчивающимся на «гот», может призывать на помощь себе подобных. Когда такой враг вступает в бой, игрок, который вытянул или сыграл его карту, может добавить в драку другого «гота» с руки. Если он не вводит монстра, то передаёт это право соседу слева, и процесс повторяется, пока либо в бою не появится второй «гот», либо все игроки не спасуют. Как только новый «гот» присоединится к первому, сражение начинается.

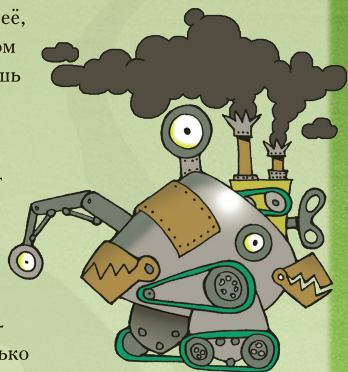
«Гот», призванный в драку вышеописанным образом, не получает права позвать следующего сотоварища. А вот если «гот» появился в бою за счёт карты «Бродячая тварь», любой другой особой карты или свойства, он может вызвать ещё одного «гота».

Андеды

Некоторые монстры из этой игры — андеды. Ты можешь подкидывать любых андедов с руки в любой бой, в котором участвует хотя бы один андед. Подкинутые андеды присоединяются к тем монстрам, которые уже бьются (как если бы ты сыграл их с помощью карты «Бродячая тварь»). Если у тебя есть карта, делающая монстра андедом, можешь сыграть её в паре с любым монстром с руки, чтобы подкинуть его в бой к андеду.

Ктулху, подьем!

Монстром 20-го уровня в этой игре стал Великий Ктулху. Да, мы уже его будили для участия в «Звёздном манчине». Ну что тут скажешь? Звезды расположились так, что он вернулся. И предупреждаем заранее: он придёт снова.



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 игры, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические правила, которые позволяют 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 • Старший помощник: Филип Рид • Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард • Наёмничек: Энджи Кройзер
Арт-директор: Уилл Скуновер • Художник-постановщик: Алекс Фернандес • Предпочтательная проверка: Моника Стивенс • Полиграфическую базу обеспечил Филип Рид • Директор по маркетингу: Пол Чэпмен
Директор по продажам: Росс Джепсон

Игру тестировали: Фокс Барретт, Джимми Брэгдон, Николас Вачек, Томас Вейгель, Шэдлин Вольф, Эрик Зейн, Ричард Керр, Биргер Крамер, Уилл Скуновер, Моника Стивенс, Лорен Уайзмэн, Эндрю Хэкард, Пол Чэпмен и Рэнди Шейнеманн.

Ян Хендрикс, Фидель Лайнез и Крис Окли заслужили безумную благодарность своими сумасшедшими предложениями.

Munchkin, Munchkin Cthulhu, 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 Cthulhu © 2007, 2010, 2012 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.51 (январь 2012).

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.

Чтобы манчкины пополняли ряды культа ещё быстрее, перед началом игры положите в культистскую стопочку сброса одну-две карты «Культист». Теперь игрокам будет непросто отделаться от повеления стать культистом!

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Алексей Перерва

Редактор: Петр Тюленев

Дизайнеры-верстальщики:

Анна Горюнова, Дмитрий Собяннин

Предпочтательная подготовка: Иван Суховей

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

В работе над переводом помогли Иван Болгов, Иван Бутаев, Павел Гуров, Кирилл Зайцев, Алексей Замский, Владимир Игнатов, Артём Калинин, Иван Кроливец, Михаил Лаврухин, Денис Михеев, Игорь Потапов, Алексей Рязанов, Алексей Тарасенко, Алексей Чебыкин, Владислав Чопоров и Марат Якупов.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Дмитрий Мольдон.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru