



Манчкин[®] Зомби

ЕДААААААААА!!!!

Эй, манчкин! Ты в курсе, что мёртв? Хотя когда это тебя останавливало... Итак, манчкины стали зомби и теперь набирают уровни, пожирая мозги врагов!

«Манчкин Зомби» — 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 состав игры входят 94 карты дверей, 74 карты сокровищ, кубик и правила.

Врагами в этой игре стали обычные люди, которым хочется выжить в мире зомби. А правила всё равно называют их монстрами. Тебе — зомби — лучшей пищи и не надо. Есть и другие враги — зомби вроде тебя, только дикие. На вкус не хуже прочих.

ПОДГОТОВКА

На поиск еды 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 заколоченная дверь) и **сокровищ** (на рубашке гора всякого барахла), перетасуйте их и сдайте всем игрокам **по четыре карты** из каждой колоды.



Карты

Если в ходе игры тебе нужно сбросить карту, положи её лицом вверх в соответствующую стопку сброса. 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 моджо, силы и шмотки. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. В любой момент ты можешь смотреть карты, выложенные перед соперниками.

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. 4).

Карты из игры нельзя забрать на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.

Противоречия между правилами и картами

На этих страницах изложены базовые правила «Манчкина Зомби». 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 превышает этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила (см. стр. 7) 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 почитать сайт munchkin.sjgames.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com.

Но это когда спорить совсем надоест.

Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — зомби 1-го уровня без моджо. Это кино про зомби, так что никаких классов здесь нет. Манчкины бывают мужского или женского пола. Изначально пол твоего манчкина совпадает с твоим собственным.



Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — одну карту **моджо** и сколько угодно карт **шмоток** (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 6). 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 (хе-хе-хе). 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 расу или класс;
- ☛ сыграть карту «Получи уровень»;
- ☛ сыграть проклятие.

В любой момент игры, кроме боя, 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:

- ☛ выложить новую силу или моджо (в любой момент хода);
- ☛ продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- ☛ выложить шмотку (большинство шмоток нельзя выкладывать в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 7).



ФАЗЫ ХОДА

В начале своего хода ты можешь играть карты, снимать и надевать шмотки, меняться картами с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) **Вышибаем дверь!** Вскрой верхнюю дверь из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 7). Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 11), 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 или взять на руку.



2) **Ищем неприятности / Чистим нычки:** если в фазе 1 ты сражался с монстром, 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: сыгрой 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. 9).

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 *сыгрой* 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: 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. 7.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, брони и прочих полезных штук. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, моджо и силы. Например, манчкина можно описать так: «быстрый и скрытный атомный зомби 9-го уровня с когтями сияния и закупистой тележкой».

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, тебе нужно изменить текущий уровень своего манчкина на нужное число единиц. 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.

Моджо: это источник особых свойств зомби. Манчкин может быть атомным, заразным или вуду-зомби. Если у тебя в игре нет карты моджо, ты простой, скучный, заурядный зомби.



Свойства моджо указаны на его карте. Манчкин обретает их, едва ты играешь карту моджо, 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 моджо сами подскажут, когда применять их свойства.

Сбросить моджо можно в любой момент игры, даже в бою: «Не с моим иммунитетом быть заразным зомби». Сбросив моджо, ты станешь простым зомби, если только у тебя в игре нет другой карты моджо.

Силы: в игре 15 карт сил шести разновидностей. Ты обретаешь свойства силы, как только сыграл её карту, и лишаешься их при сбросе этой карты.

У каждой силы есть ранг от 2 до 4. Сумма рангов твоих сил не должна превышать твой уровень. Сил 1-го ранга в игре нет, поэтому в начале партии зомби не может получить силу.

Обращаясь с картами сил так же, как с картами моджо. Ими нельзя меняться с соперниками. Можешь сыграть силу с руки в любой момент, когда имеешь право её применить. Нельзя играть силу, если ты не вправе ей воспользоваться, однако ты можешь в любой момент сбросить силу у себя из игры, чтобы заменить её другой с руки. Если твой уровень падает и сумма рангов твоих сил становится выше него, сбрось силы так, чтобы сумма оставшихся была не выше уровня. Свойства одинаковых сил не суммируются. После смерти ты сохраняешь все силы (как и моджо). Некоторые силы срабатывают за счёт сброса других карт, с руки или из игры.

Не путай силы с боевой силой — это разные вещи!

Дважды моджо

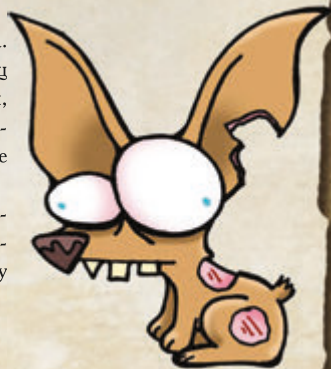
Сыграв карту «Дважды моджо», прикрепи её к своему моджо (если моджо нет, сыграть «Дважды моджо» нельзя). Теперь ты можешь иметь сразу два моджо одновременно (но не одинаковых!) — для этого сыгрой ещё одно моджо.

Если же у тебя только одно моджо, а второго нет, сыграй на него «Дважды моджо» и избавь своё моджо от всех его недостатков (например, монстры с бонусом против твоего моджо этот бонус не получают, а ты можешь надевать шмотки, запрещённые для твоего моджо). При этом, если свойство твоего моджо требует заплатить какую-либо цену за применение, плати — этого уж никак не избежать.

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, тани карты *в закрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища *в открытую*, чтобы все видели, что тебе досталось.

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



Шмотки

Большинство сокровищ — шмотки. У каждой шмотки есть цена в голдах (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 набок — 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 (исключение: большие шмотки, см. ниже), но надеть — не больше одного головняка, одного броники, одной обуви и одной двуручной (либо двух одноручных) шмоток (это ограничение можно проигнорировать, если так говорит сама карта шмотки или если у тебя есть «Чит!»). Так, у тебя в игре может быть два головняка, но надеть можно только один из них.

Есть ограничения и у отдельных шмоток: например, **хворохарканье** могут применять только заразные зомби. Если ты не заразный, бонуса от хворохарканья не получишь.

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 твоих моджо и сил. 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»). Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыграть другую, — первую большую шмотку ты должен продать, потерять из-за проклятья или непотребства, обменять или сбросить для активации свойства моджо или силы.

Если что-то (например, сила «Мощный») 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, 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 — 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 Рука, только не помогай Семёну бить Героя боевика!»

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

Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать можно как шмотки из игры, так и карты с руки. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.

Разовые шмотки

Разовые шмотки или разовые приёмы встречаются среди карт сокровищ. Почти любую разовую карту можно сыграть в любой бой как с руки, так и из игры, чтобы усилить либо манчинов, либо монстров. У некоторых разовых шмоток есть и другие эффекты, так что внимательнее читайте, что написано на карте. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые карты, которые были применены в этом бою, сбрасываются.

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. Также на карте обычно написано, остаётся она в игре или должна быть сброшена.

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.

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?!



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. 10). 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 моджо или силы. Не забывай их учитывать.

Во время боя ты (и не только ты) можешь играть разовые карты сокровищ и применять силы и моджо, чтобы помочь или помешать тебе в бою. В бою можно применить и некоторые карты дверей, такие как усилители монстров (см. стр. 8).

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

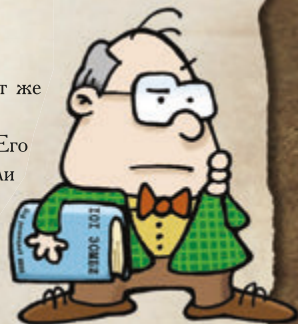
Победив монстра или монстров, сбрось их карты, а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки, а потом возьми сокровища. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди примерно 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубным скрежетом завистников.

Монстры

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

Полученный любым другим путём монстр уходит на руку. Его можно сыграть в фазе **поиска неприятностей** своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой «Бродячая тварь» (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. Также они изменяют количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить усилитель монстра 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 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* уровней и сокровищ!



Орды зомбей!

В этом наборе есть несколько диких зомбей-монстров. Все они **андеды**. Ты можешь подкидывать любых андедов с руки в любой бой, в котором участвует хотя бы один монстр-андед (манчкины не в счёт, хотя они и зомби). «Бродячая тварь» тебе не понадобится. 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.

Если смешиваешь «Манчкина Зомби» с другими наборами «Манчкина», тамошние андеды тоже могут присоединиться к орде! А клирик из базового «Манчкина» получает бонусы против любых монстров-андедев, даже если он сам зомби.

Зовём на помощь

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на подмогу. О помощи можно просить любого, да не каждый откликнется. Тем не менее проси, пока все не откажут или кто-нибудь не согласится. Ты вправе взять только одного помощника. Добавь его боевую силу к своей. Не забывай, что играть карты в текущий бой может любой игрок — и это помощью не считается!

Помощника можно (а чаще всего — нужно) подкупать своими шмотками в игре или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Например, если в бою против монашки тебе на помощь придёт вуду-зомби, этот монстр получит штраф -2 (конечно, если только ты сам не вуду-зомби — иначе монашка уже оштрафована, и вторично сделать это не выйдет). А вот при встрече с налоговиком помощь вуду-зомби может навредить: боевая сила этого монстра увеличится на 5! Правда, если ты и сам вуду-зомби, можешь спокойно принимать помощь родственника: 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.

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. Сыграй карту «Бродячая тварь» и добавь в идущий бой монстра с руки.

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

Награда

Убив монстра/монстров, получи по уровню за каждого (если на карте монстра не сказано иного) и заberi все их сокровища. 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, тяни карты *в закрытую*. 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.

Пример боя со всеми подсчётами

Лютая Люда играет атомным зомби 4-го уровня с когтями сияния (+3 к боевой силе). Вышибая дверь, она встречает пицценосца, монстра 6-го уровня. Боевая сила Люды 7, и она пока побеждает.

Люда: Обожаю пиццу с мозгами! ЕДАААААА!

Боец Юрец: От пиццы толстеют. Я спасу тебя от ожирения!

Юрец играет усилитель «С дробовиком», добавляя 5 к боевой силе пицценосца.

Люда проигрывает 11 к 7.

Люда: Гааааад! Моя припомнить тебе это, когда мочь!

Юрец: Прости. ЕДАААААА! Помочь тебе?

Юрец — зомби 5-го уровня без особых свойств и сил, но с «Рукой и ногой»: это ещё +5. Если Люда примет помощь, их боевая сила будет 17 против 11.

Люда: Определись, ты вредишь или помогаешь. (Люда читает карту «Пицценосец» и понимает причины такого поведения Юрца.)

Люда: Ага, любой, кто поможет мне схватить этого парня, получит уровень. Значит, сокровищ можно не предлагать. Ну, кто хочет помочь задарма?

Гик Ник: Моя сильный. Моя помощь за так. (3-й уровень + 4 за «Другого зомби» + 4 за «Скворечник», итого 11.)

Люда: Ник пока на 3-м уровне, хуже всех растёт. Пожалуй, приму его помощь. Давай сожрём его уже, Ник, если никто больше не влезет.

Никто не влезает. Пицценосец с дробовиком повержен. Люда получает уровень и три сокровища (два за монстра, одно за усилитель). Из-за помощника она тянет карты лицом вверх. Ник не получает сокровищ, зато особое правило монстра поднимает его на уровень. Игра продолжается.

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.

Смысл? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут навредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитай карту.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает.

Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Монстр *может* поймать обоих.

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймаёт.

Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, моджо, силы, карту «Дважды моджо» (если она у него в игре), а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего. Как только ты умер, тебе уже не нужно смываться от других монстров в бою (если таковые были).

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. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня, силы и/или моджо... 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 моджо, силы и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

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 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 моджо или силы. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий!

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Теряешь надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броники.

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»

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

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

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

Эпический «Манчкин»! Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические правила, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качай бесплатный pdf-файл с этим эпическим кодексом с сайтов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).

Ускоренная игра

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверь». В начале хода возьми карту двери в закрытую. 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.

Автор игры Стив Джексон Иллюстратор Джон Ковалик

Гостевую карту «Закусочная на колёсах»
нарисовал Алекс Фернандес

Ответственный РЕДАКТОР: Моника

Стивенс • **Главкомандующий:** Филип Рид

Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард • **Художник-постановщик:** Алекс Фернандес • **Полиграфическую базу обеспечил** Филип Рид • **Директор по маркетингу:** Пол Чэпмен • **Директор по продажам:** Росс Джепсон

Игру тестировали: Курт Брейфилд, Меринда Брейфилд, Джеймс Викари, Джонатан Греберт, Эрик Доу, Ричард Керр, Аарон Нессим, Кристофер Петерсон, Уилл Скуновер, Лорен Уайзмен и Илья Хорош. Благодарим участников PAX Prime 2010 и Con*Stellation 2010 за советы!

munchkin.sjgames.com/zombies

Munchkin, Munchkin Zombies, 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 Zombies © 2011, 2012, 2014, 2015 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правила 1.1 (апрель 2015).

Русское издание © 2015 Steve Jackson Games Incorporated.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Алексей Перерва

Редакторы: Пётр Тюленев, Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

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

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Дмитрий Мольдон.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru

