

Манчкин[®] Вкусняшки[™]



ПРАВИЛА ИГРЫ

Кухня никогда уже не будет прежней: манчкины переквалифицировались в поваров, а каждый рецепт — это монстр, которого нужно замочить. Получай уровни за сбалансированный рацион!

Перед тобой самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем.

В состав игры входят 108 карт дверей, 60 карт сокровищ, 12 фишек, 6 пластиковых подставок, 40 жетонов еды, игровое поле, шестигранный кубик и правила.



ПОДГОТОВКА

В бой идут от трёх до шести манчкинов. Каждый игрок получает две фишки одного цвета и ставит одну из них (пол игрока соответствует полу фишки, если только он не изъявит желание начать игру за противоположный пол) на первое деление поля, а вторую кладёт перед собой, чтобы все видели, фишкой какого цвета он играет.

Раздели карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь) и **сокровищ** (на рубашке горка сокровищ), перетасуй их и сдай всем игрокам **по четыре карты** из каждой колоды. Положи колоды и жетоны еды на соответствующие места игрового поля.

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. 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 — твой класс (если есть), раса и шмотки, которые ты несёшь. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре — это общедоступная информация, они должны быть видны всем игрокам.

Рука: карты, которые ты держишь на руке, не находятся в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на руку. В конце своего хода ты можешь держать на руке не больше пяти карт (см. «От щедрот» на стр. 4).

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

ПРОТИВОРЕЧНЯ 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 превышает этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила (см. стр. 8) 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, жетоны) 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. Во «Вкусняшках» 10-й уровень также можно получить, собрав 4 разных жетона еды.

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

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры твой манчкин — человек **1-го уровня** без класса (хе-хе-хе). Манчкины бывают мужского и женского пола. Изначально пол твоего манчкина совпадает с твоим собственным, если только ты не объявишь, что это не так. При игре во «Вкусняшки» пол персонажа не имеет значения, но при смешивании с другими наборами это может быть важно.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой по одной карте **класса** и **расы** 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

Игрок, который последним ходил в ресторан, ходит первым. В случае ничьей можете поспорить о том, какой ресторан был круче, пока кому-нибудь не надоест это слушать и он не вышибет дверь.

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 либо собрав 4 разных жетона еды (или с помощью карты, которая *ясно и однозначно* позволяет победить другим путём).

КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

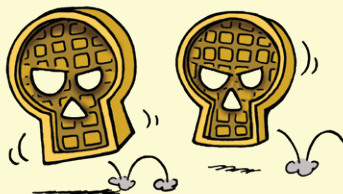
- сбросить класс или расу;
- сыграть карту «Получи уровень»;
- сыграть проклятие.

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 новый класс или расу (в любой момент хода);
- продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 6).



ФАЗЫ ХОДА

Твой ход начинается сразу же, как заканчивается ход предыдущего игрока. В начале своего хода ты можешь играть карты, «снимать» и «надевать» шмотки, меняться шмотками с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) Вышибаем дверь! Вскрой верхнюю **дверь** из колоды и положи её на стол в открытую. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 8). 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, выбив дверь, НЕ встретил монстра, у тебя на выбор 2 варианта: **искать неприятности** или **чистить нычки**.

Ищи неприятности: сыграй с *руки* карту монстра и подерись с ним по обычным правилам, как если бы ты обнаружил его за дверью. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут (см. стр. 10).

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

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. 8.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

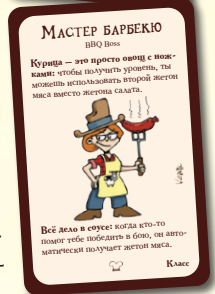
Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и артефактов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, раса и класс. Например, манчкина можно описать так: эльф молекулярный повар 8-го уровня в гурмаске и с отбивательной булавой.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, передвигай свою фишку по игровому полю. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки» на стр. 6). Если ты накопил 4 разных жетона еды, ты автоматически получаешь 1 уровень (см. стр. 11). 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.

Класс: при некотором везении твой персонаж может получить кулинарную специализацию и стать мастером барбекю, молекулярным поваром, работником забегаловки или французским шефом, для этого тебе надо сыграть карту одного из этих классов.

Свойства класса указаны на соответствующей карте. Манчкин обретает классовые свойства, едва ты играешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Карты сами подскажут, когда применять их свойства.

Карту класса можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть молекулярным поваром!» Твой манчкин становится бесклассовым до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту класса.



Манчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без карты «**Суперманчкин**», и даже с ней он не вправе принадлежать к одному классу дважды.

Раса: персонаж может быть человеком, эльфом, dwarфом или хафлингом, если ты сыграл карту одной из этих рас. Если у тебя в игре нет карты расы, твой манчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами.

Всё, что сказано выше про классы, действительно и для рас.

Манчкин не может принадлежать к нескольким расам сразу без карты «**Полукровка**», и даже с ней он не вправе принадлежать к одной расе дважды.



СУПЕРМАНЧКИН И ПОЛУКРОВКА

Эти карты можно играть в тех же ситуациях, когда это допустимо для классов и рас, однако ты не можешь сыграть их, если не принадлежишь ни к одному классу («Суперманчкин») или ни к одной расе («Полукровка»).

Если ты сыграл «Суперманчкин» только с одним классом, то ты получаешь все преимущества этого класса (можешь «надевать» шмотки, годные только для этого класса, монстры со штрафами против класса получают эти штрафы) и не получаешь никаких недостатков (ты можешь «надевать» шмотки, запрещённые для этого класса, а монстры не получают бонусы против твоего класса). Однако если классовое свойство требует какой-либо платы, тебе придётся платить по полной — всё же ты не настолько уж супер!

Если же ты сыграл «Суперманчкин», имея два класса, то ты получишь все преимущества со всеми недостатками двух этих классов.

Всё вышесказанное применимо к расам и карте «Полукровка».



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

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

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

Есть ограничения и у отдельных шмоток: например, гурмаска бесполезна для всех, кроме молекулярных поваров. Если ты не молекулярный повар, пользоваться гурмаской ты не можешь (если только не используешь «**Чит!**»).

Нельзя просто так сбросить шмотку только потому, что захотелось левой пятке. Шмотки можно продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому манчкину, если ему нужнее (см. ниже). Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоих классов и рас. Также лишить тебя шмотки может проклятие или непотребство монстра.

Большие шмотки: у тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая (мелкой считается любая шмотка без слова «Большой», «Большая», «Большие» в левом нижнем углу карты). Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыграть другую, — первую большую шмотку ты должен продать, потерять из-за проклятья или непотребства, обменять или сбросить для активации свойства класса или расы.

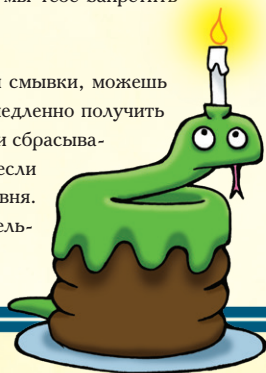
Если что-то (например, если ты дварф) позволяло тебе держать в игре больше одной большой шмотки и ты теряешь это свойство, тебе надо либо тут же исправить ситуацию, либо избавиться от всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь продать лишние шмотки (их общая стоимость должна быть не ниже 1000 голдов). Иначе тебе придётся отдать их самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

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 мои **фруктоботы**, только не помогай Вове печь этот „Змеевик“».

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

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



РАЗОВЫЕ СОКРОВИЩА

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

ДРУГНЕ СОКРОВИЩА

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

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

БОЙ

Когда бьёшься с монстром (или готовишь блюдо — это одно и то же), 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*, получить уровень (или два за победу над особо могучими противниками), жетон еды 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 класса, расы или пола. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против того или иного класса (расы или пола) учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина, соответствующие этому условию.

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

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

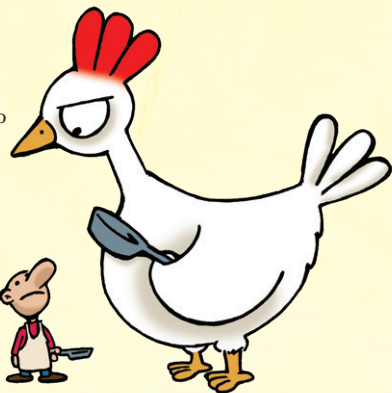
Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время: представь, что в коробке осталась последняя конфета и ты ждёшь, пока кто-то другой не скажет, что тоже хочет её съесть. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища, жетон еды 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. Также они изменяют количество сокровищ и жетонов еды, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить сколько угодно усилителей монстров в любом бою.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого играет карту.

Исключение: если на монстра сыграна карта «Форменный беспредел», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, сделанного по такой же форме. Так, если на монстра сыграть в *любом порядке* карты «**Фламбе**», «**По бабушкиному рецепту**» и «**Форменный беспредел**», ты окажешься в бою против монстра фламбе по бабушкиному рецепту и сделанного по такой же форме второго монстра фламбе по бабушкиному рецепту. Удачи...

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 сможешь от его выжившего напарника, ты не получишь *никаких* уровней и сокровищ!

АНДЕДЫ

В этой игре есть монстры-**андеды**. Любого андеда можно сыграть с руки в бой, где есть другой андед, *без помощи карты «Бродячая тварь»*. Если у тебя есть карта, которая делает монстра андедом, можешь сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.

ЗОВЁМ НА ПОМОЩЬ

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

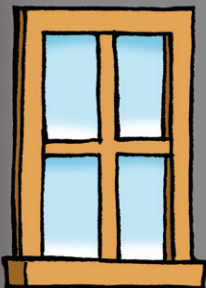
Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, ты дерёшься с монстром из армейского сухпайка и тебе вызвался помочь работник забегаловки. Тогда бонус армейского сухпайка не учитывается. Но если тебе помогает молекулярный повар и вы встретили хтонь-дог, то боевая сила монстра увеличивается на 4. Однако, если ты сам молекулярный повар, боевая сила хтонь-дога увеличивается на 4 только один раз, независимо, сколько именно молекулярных поваров против него будут.

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

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



ИЗ



ИЗ

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 андедов.

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

НАГРАДА

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

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

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

СБАЛАНСИРОВАННЫЙ РАУНД

В этой игре есть и дополнительная награда — жетоны еды! Всего есть 4 типа жетонов: мясо, салат, напиток и десерт. На картах монстров они обозначены соответствующими словами. Мясо и салат встречаются чаще, чем напиток и десерт.

Когда ты **убиваешь** монстра, возьми указанный на его карте жетон еды. Если жетонов не хватает, используй что-нибудь другое вместо жетона. Держи свои жетоны на виду, чтобы все видели, сколько каких жетонов у тебя есть.

На картах некоторых монстров указаны два типа жетонов, но это не означает, что ты получаешь их оба — ты должен выбрать только один из них. Однако, если ты молекулярный повар, то ты забираешь их оба!

Если тебя позвали на подмогу в бой, то жетон может быть частью сделки. Например, ты можешь договориться, что получишь жетон, а другой участник боя будет первым выбирать сокровище. При этом во время партии нельзя просто так меняться жетонами еды, красть их или отдавать — это можно сделать только по эффекту подходящей карты.

Как только ты собираешь 4 разных жетона еды, ты должен тут же вернуть их в резерв и получить 1 уровень. Это **МОЖЕТ** быть победный уровень.

СМЫВАЕМСЯ!

Если никто не согласился вступить в бой на твоей стороне или даже с подмогой тебе не хватает сил одолеть монстра из-за козней других манчкинов, придётся смываться.

Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки. Более того, даже успешная смывка не всегда проходит без последствий.

Брось кубик. Выпадет 5 и больше — смоешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку. Бывают и такие монстры, которые тебя не преследуют: в этом случае смывка считается автоматически успешной.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает (см. «Смерть» ниже).

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймает, если только ты не умрёшь в процессе.

Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Если они не могут решить, кто смывается первым, — пусть бросают кубик. Монстр может поймать обоих.

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

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой класс (классы), расу (расы), уровень, карты «**Суперманчкин**» и «**Полукровка**» (если они у него в игре), и карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего, кроме экипировки. Как только ты умер, тебе уже не нужно смываться от других монстров в бою (если таковые были). Хотя какое-то утешение.

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина (кроме тех карт, которые перечислены выше и должны остаться), а также все свои жетоны еды. 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 или один из жетонов на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то карт не хватит, ничего не напишешь. Когда все соперники получили по карте или жетону еды, 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, класса или расы... 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 класс, расу и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Рома — французский шеф 5-го уровня в поварском колпаке (который даёт ему +3 к боевой силе). Он вышибает дверь и встречает сомнительное мясо — монстра 10-го уровня. Боевая сила Ромы 8, а у монстра 10. Так что Рома пока проигрывает.

Рома: О-ла-ла! Но я же мастег! Я пгиготовлю сомнительное мясо с загадочным инггредиентом.

Он играет карту «Загадочный инггредиент» с одним жетоном еды. Это даёт Роме ещё +4, теперь он выигрывает 12 против 10.

Рома: Это так пгосто, когда умеешь готовить!

Юля: А может, и нет. Это же фермерское сомнительное мясо.

Юля играет усилитель «Фермерский» на сомнительное мясо, тем самым добавив +3 к боевой силе монстра. Теперь Рома проигрывает 12 против 13.

Рома: Тысяча чегтей!!!

Юля: Ой, прости. Я это случайно. Тебе нужна помощь? (Юля играет эльфом 3-го уровня без снаряжения, но боевой силы 3 как раз достаточно, чтобы изменить ход битвы в пользу Ромы. Совместная сила Ромы и Юли будет 15, а у монстра всего 13.)

Рома: И подагить тебе уговень? Вот уж нет, мон ами! Может быть, кто-то дгугой хочет помочь?

Все остальные лишь посмеялись над ним. И громче всех — Юля.

Юля: Я помогу тебе бесплатно, раз уж я получу уровень.

Рома что-то недовольно бормочет, но признаёт, что это выгодная сделка. Будь у него ещё один жетон еды, он бы положил его на загадочный инггредиент и получил бы ещё +4, но у Ромы не осталось жетонов.

Рома: Хогошо! Я пгинимаю твою помощь.

Теперь мы побеждаем, если никто не вмеши-
вается.

Никто ничего не сделал, так что Рома получает уровень и 3 сокровища (он берёт их в открытую, поскольку у него был помощник). Кроме того, Рома берёт 1 жетон мяса (как указано на карте сомнительного мяса), а игрок слева от Ромы даёт ему ещё один жетон из резерва (как указано на карте «Фермерский»). Юля получает 1 уровень, поскольку она эльф, но не получает сокровищ. Бой завершён, и Рома ещё легко отделался.

Игра продолжается...



ПРОКЛЯТИЯ

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

Вытянутое взакрытую или полученное иным путём, проклятие может быть сыграно на *любого* игрока в *любой* момент партии. В **любой** момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как проклятие подействовало (или манчкин сумел его избежать), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не избавишь его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса или расы. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий! То же самое и для проклятий, действующих «в твой следующий ход», подействовавших на тебя во время твоего хода.

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

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

Бывают моменты, когда полезно сыграть проклятие или монстра на себя. Не менее полезно (иногда) ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишить его части сокровищ. В этом суть и дух манчкинизма. Не отказывай себе в таких приятных мелочах.

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ МАНЧКИН

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

Сочетание «Манчкинов». Смешивай базовые наборы и дополнения. Дикий Запад в космосе? Вампиры Шаолиня? Никаких проблем!

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



СМЕШИВАНИЕ «ВКУСНЯШЕК» С ДРУГИМИ МАНЧКИНАМИ

Мы знаем, что ты слишком безрассуден, чтобы готовить строго по рецепту. Ты берёшь всё, что попадётся под руку, и в результате получается суши, плов и суфле из космических фруктов.

То же самое можно сделать и с «Вкусняшками»: смешай этот набор с другими «Манчкинами» и их дополнениями. Но не забывай учитывать следующие правила:

- *Готовка — это полноценная работа.* У тебя не может быть одновременно класса из «Вкусняшек» и класса из других наборов, таких как воин или некромант, даже если ты продумал историю своего персонажа до мелочей. Если только ты не используешь карту «**Суперманчкин**».
- *Монстры вкусные, но у большинства из них нет жетонов еды.* Только монстры из «Вкусняшек» дают тебе жетоны, когда ты их убиваешь. Это делает правила **сбалансированного рациона** и жетоны еды практически бесполезными при смешивании наборов. Поэтому мы рекомендуем после убийства монстра, который не даёт жетон еды, бросать кубик и при выпадении 4–6 брать 1 случайный жетон из резерва.

УСКОРЕННАЯ ИГРА

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

Также можете применить правило разделённой победы: если игрок получает 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, какого бы уровня он ни был на самом деле, тоже побеждает в игре.

СЧЁТЧИКИ УРОВНЕЙ: ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО, ЭТО ПРАВИЛА!

Тебе наверняка понравится наш счётчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, забей в поисковик «Munchkin level counter» или загляни на сайт levelcounter.sjgames.com. Это приложение не только считает уровни, но и даёт тебе *игровые бонусы*, которые заставят твоих друзей позлеть от зависти. Разве не в этом суть манчкинизма?!

Разработчик: Стив Джексон

Иллюстратор: Джон Ковалик

Президент и главный редактор: Стив Джексон

Главный исполнительный директор: Филип Рид

Директор по производству: Сьюзен Буено

Креативный директор: Сэмюэл Митчке

Манчкинский редактор: Уилл Скуовер

Помощник манчкинского редактора: Девин Льюис

Руководитель производства: Сабрина Гонсалес

Художники-постановщики: Алекс Фернандес и Сабрина Гонсалес

Администратор производства: Дэррил Сильва

Помощник администратора: Шелли Галей

Начальник производства: Рэнди Шойнеманн

Директор по продажам: Росс Джепсон

Директор по лицензированию: Ален Доусон

Игру тестировали: Анжела Бреснахан, Майк Бреснахан, Джон Бучек, Кент Даер, Трэвис Даер, Эль Григо, Синди Капли, Майк Капли, Бранди Молер, Скотт Пича

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

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
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 voпрос@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*, *Crazy Cooks*,
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*
Crazy Cooks is copyright © 2022 by Steve Jackson Games Incorporated.

All rights reserved. Rules version 1.0 (August 2018).

munchkin.game



Русское издание © 2022 Steve Jackson Incorporated