



Манчкин[™] Зомби

ЕДАААААААА!!!!!!

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. 11).

В состав игры входят 168 карт, 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, считающая 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

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.

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.

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 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 превыше этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила (см. стр. 3) 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 **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. 9.

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

Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — зомби 1-го уровня без моджо. Это кино про зомби, так что никаких классов здесь нет.

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. 8). 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).



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, общици 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 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

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 смыться (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 моджо или силы. Не забывай их учитывать.

Во время боя ты можешь играть прямо с руки разовые шмотки (а также другие разовые карты). Разумеется, ты можешь применять и те разовые шмотки, которые уже находятся у тебя в игре. 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, надевать, снимать, 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 поменять 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.

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!

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. Добавь в идущий бой монстра с руки.

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

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.

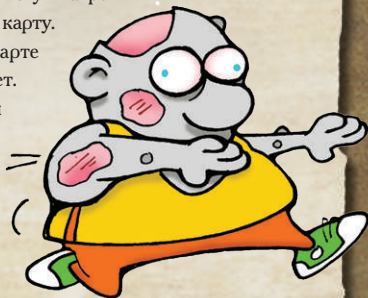
Смыслы? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут навредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитай карту.

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 поймают.

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.

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 напишешь. 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 моджо, силы и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.



Пример боя со всеми подсчётами

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

Люда: Обожаю пищу с мозгами! ЕДАААААА!

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

Юрец играет усилитель «С дробовиком», добавляя 5 к боевой силе Пищценосца. Люда проигрывает 11 к 7.

Люда: Гаааааа! 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 «Пищценосец» и понимает причины такого поведения Юрца).

Люда: Ага, любой, кто поможет мне схавать 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. Пищценосец 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.

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.

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. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки», стр. 8), 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.

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.

Счётчики 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?!





Манчкин не может обладать несколькими моджо сразу без карты «Дважды моджо», и даже с ней он не вправе пользоваться двумя одинаковыми 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.

Обращайся 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!

Шмотки

У каждой шмотки есть название, размер и цена в годлах. Также у шмоток есть бонус к боевой силе и/или другие полезные свойства.

Карта Шмотки не приносит пользы, пока находится на руке: её надо сыграть, иными словами — ввести в игру. У тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая. Мелкой считается любая шмотка без слова «Большой».

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

Манчкин вправе сыграть любую шмотку, но вот использовать он умеет далеко не каждую. Так, «Фетиш» бесполезен для всех, кроме вуду-зомби: эта шмотка даёт бонус только вуду.

Помимо ограничений по моджо и силам, существуют и анатомические: манчкин не может одновременно использовать больше одного головняка, одного бронека, одной обувки и одной



двуручной либо двух одноручных шмоток, если особые карты не отменяют тот или иной лимит. Так, у тебя в игре может быть два голвяка, но боевой бонус и особые свойства ты получишь только от одного из них. Поворачивай горизонтально те карты Шмоток, которые сыграл, 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 моджо или силы, либо дожидаться подходящего проклятия или непотребства.

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.



Когда играть карты

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».

Каждая карта Монстра считается одним врагом, даже если в названии стоит множественное число.



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). Подкинутые андеды присоединяются к тем монстрам, которые уже будут (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 анеды тоже могут присоединиться к орде! А клирик из базового «Манчкина» получает бонусы против любых монстров-андедев, даже если он сам зомби.

Усилители монстров

Несмотря на их название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. 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.

Шмотки

Ты можешь ввести 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 — выложить на стол перед собой. Среди них могут быть даже те шмотки, которые ты не вправе надеть из-за ограничений по моджо, силам или частям тела. Поворачивай такие карты горизонтально, чтобы отметить, что они не используются. Такие шмотки не дают тебе ни боевого бонуса, ни особых свойств.

Исключение: у тебя в игре может быть только одна большая шмотка, если только сила или другая карта не позволяет тебе держать их несколько.

Другие сокровища

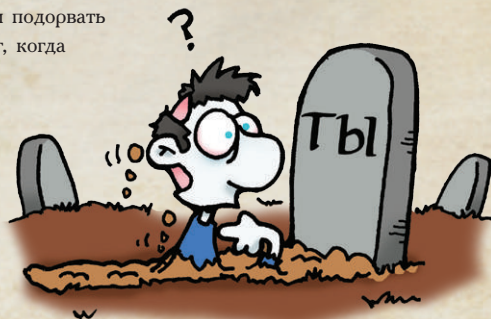
Карты Сокровищ, не являющиеся шмотками (такие как «Получи уровень»), могут быть сыграны в любой момент, если их текст не указывает иной способ применения. Выполни инструкции карты и сбрось её, если только она не даёт тебе постоянный бонус (как делают это шмотки).

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 действовало (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, бывшие 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.

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.

Моджо и силы

Ты можешь сыграть любую такую карту, как только её получил, или в любой момент своего хода. Аналогичным образом разыгрывается «Дважды моджо», однако ты не можешь сыграть её, если у тебя ещё нет ни одного моджо.



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 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).

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, тани 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.

Манчкин: не только Зомби!



**Мочи монстров, хапай сокровища и подставляй друзей
в любой игре всемирно известной серии!**



**Автор игры Стив Джексон
Иллюстратор Джон Ковалик**

Гостевую карту «Закусочная на колёсах» нарисовал Алекс Фернандес

Ответственный рЕДАААААктор: Моника Стивенс • Главнокомандующий: 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, Мерида Брейфилд, Джеймс Викари, Джонатан Греберт, Эрик Доу,
Ричард Керр, Аарон Нессим, Кристофер Петерсон, Уилл Скуовер, Лорен Уайзмен и Илья Хорош.

Благодарим участников PAX Prime 2010 и Con*Stellation 2010 за советы!

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод: Алексей Перерва • Редактура: Петр Тюленев
Вёрстка: Анна Горюнова, Дмитрий Собянин • Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса
Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru) • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Дмитрий Мольдон.

© 2012 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

Munchkin, Munchkin Zombies, Warehouse 23, e23, всеядящая 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 © 2007, 2010, 2012 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.01 (июль 2011).