

Испанец. *Эль Дорадо.* Каждая шмотка, которую ты продаёшь за уровни, стоит на 100 пиастров выше номинала.

Француз. *Прик'гой, отступаю!* Если проигрываешь бой с помощником, у тебя +1 на смывку. Более того, ты успешно смываешься от любого монстра, если твой бросок *лучше*, чем у помощника (даже если обычно этого результата недостаточно для смывки).

Свойства классов

Торговец. *Полиглот.* У тебя в игре может быть два акцента без «Двуязыкости». А с ней — сколько угодно акцентов.

Флотский. *Крейсерская скорость.* За каждый твой корабль у тебя +1 на смывку. Этот бонус суммируется с другими модификаторами. И ты по-прежнему вправе пользоваться «Дисциплиной».

Пират. *На сундук мертвеца!* Когда другой манчкин умирает, ты первым выбираешь карту из его добра, даже если в игре есть более развитые персонажи. Если за столом несколько эпических пиратов, все они выбирают долю раньше остальных, в порядке убывания уровня (споры, как обычно, решаются кубиком). А если умираешь *ты*, Дэйви Джонс забирает твой труп, и никто не сможет получить с тебя ни одной карты.

Манчкин Зомби

Свойства моджо

Атомный. *Тотальный отжиг.* Все твои надетые предметы (броник, головняк и обувка) дают добавочный бонус +1 и урон огнём/пламенем. Если ты **В огне**, *ничто* не может тебя погасить.

Вуду. *Восстающее моджо.*

Когда на тебя действует проклятие, можешь сбросить с руки карту монстра, чтобы отменить его, либо сбросить монстра и другую карту с руки, чтобы забрать это проклятие на руку.

Заразный. *Моровое поветрие.* Свойство «Сдох-выдох» теперь даёт тебе +3 за каждую сброшенную карту, и ты можешь сбросить сколько угодно карт с руки.



Эпические скакуны

Твой скакун достигает эпического статуса и теряет его одновременно с тобой. Эпический скакун позволяет тебе добыть и носить ещё одну Большую шмотку. Сбрось лишнюю Большую шмотку, если вместе со своим скакуном теряешь эпический статус.

Советы по эпической игре

Не умирай. Эпическому манчкину это не в масть. Растеряешь все шмотки, а без них карабкаться к 20-му уровню ну совсем грустно.

Помогай монстрам. Играй усилители на своих врагов. В эпическом режиме тебе вполне может хватить боевой силы, чтобы в одиночку одолеть Великого Ктулху с его клоном и подняться за это на четыре уровня разом — реально эпический подвиг!

Русское издание: ООО «Смарт»

Перевод: Алексей Перерва • **Редактура:** Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова • 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.

ЭПИЧЕСКИЙ МАНЧКИН™

Твои приключения завершаются слишком быстро? Ты только-только почувствовал себя уверенно в этом подземелье, отрастил третью руку, добыл арсенал убийственных шмоток, приобшился к нескольким классам и расам, изучил стили, обзавёлся наёмниками... а игра закончилась! Не падай духом, на подходе «Эпический манчкин»! Сейчас мы научим тебя играть по новым правилам!

Эти правила относятся не к какому-то конкретному «Манчкину», а сразу ко всем играм этой культовой серии (по крайней мере, ко всем тем наборам, которые вышли на русском языке до конца 2011 года). Поэтому не пугайся, если встретишь здесь незнакомый термин — скорее всего, он из той игры, которая прошла мимо тебя или вообще не выпускалась в России. Просто пропусти ненужный кусок правил и читай дальше.

Начало игры

Играй по обычным правилам, пока кто-нибудь не достигнет 10-го уровня (теперь для этого не обязательно убивать монстра). С этого момента любой манчкин с уровнем от 10-го до 19-го считается эпическим героем и играет по эпическим правилам. Если манчкин опустится ниже 10-го уровня, эпические силы покинут его, и он снова будет играть по обычным правилам.

В «Манчкине 7» ты найдёшь карты, которые позволяют пользоваться эпическими свойствами даже тем, кто ещё не дорос до 10-го уровня!

Победа в игре

Получить 19-й и 20-й уровни можно только за убийство монстра. Игра идёт до 20-го уровня. Как только любой манчкин достигает этой планки, он становится победителем и партия завершается.

Вышиваем гверь!

Когда твой эпический манчкин вышибает дверь, вскрой две карты Дверей и разыграй их следующим образом:

1) Сначала срабатывают ловушки и проклятия (в выбранном тобой порядке).

2) Затем примени всё остальное, кроме комнат, монстров и усилителей монстров. Да, если ты раскрыл карту Расы, Класса, Акцента, Стиля, Силы, Подданства, Подготовки, Моджо, ты вправе сыграть её прямо сейчас, до начала боя.

3) Теперь действуют комнаты. Если ты вытянул одну карту Комнаты, она влияет на бой. Если раскрыл *две* карты Комнаты, первая раскрытая влияет на бой, а вторую заberi на руку.

4) Монстры и монстр-бонусы. Если раскрыл двух монстров, бейся с обоими. Если вытянул монстра и монстр-бонус (то есть, либо усилитель монстра вроде «Радиоактивного», либо карту наподобие «Гадкой парочки»), дублирующую монстра), бонус немедленно применяется к открытому монстру. Если вытянул монстр-бонус без монстра, такая карта уходит тебе на руку. Усилители усилителей монстров сразу забирай на руку, не применяя.

Эпические свойства

Персонажи эпических уровней получают дополнительные свойства классов и рас (а также их аналогов из других игр серии)!

Манчкин

Свойства рас

Гном. *Пройдоха.* Если ты успешно смылся из боя, возьми две карты Сокровищ втёмную.

Дварф. *Длань господня.* Можешь держать на руке сколько угодно карт.

Орк. *Харчкин.* Когда встречаешь монстра 1-го уровня (за дверью или при поиске неприятностей), просто *сожри* его! Твои соперники *никак* не могут помешать твоему пиршеству. Это монстр первого уровня, ты его схарчил, все приложенные к нему бонусы сбрасываются, ты облизываешься, остальные утираются, и вся любовь. Ты получаешь уровень, причём это *может* быть победный уровень — в конце концов, ты же *убил* монстра, пока жрал его!

Хафлинг. *Барыга.* Раз в свой ход можешь продать не одну, а *две* шмотки за удвоенную цену, либо одну шмотку за *утроенную* цену.

Человек. *Приручала.* Да, на эпических уровнях даже у людей есть расовое свойство. Вместо того чтобы биться с монстром 5-го уровня или ниже, можешь сделать из него питомца (если у тебя ещё нет такого). Выложи его на стол перед собой. Применить питомца можно в любом бою: либо пожертвовать им, чтобы помочь манчкину (не обязательно себе), либо натравить его на другого игрока. В первом случае сбрось прирученного монстра и добавь бьющемуся манчкину бонус, равный уровню питомца. Во втором случае отправь питомца в бой по правилам «Бродячей



Автор игры Стив Джексон

Иллюстратор Джон Ковалик

Правила «Эпического манчкина» придумал Пол Чэпмен

Также свою лепту внесли Стив Джексон, Филип Рид и Эндрю Хэкард

Редактура и развитие: Стив Джексон

Тестировали игру и подкидывали идеи:

Микаэла Барретт, Эрик Зейн, Моники Стивенс,

Ян Хендрикс, Эндрю Хэкард, Миа Шерман

и Джайлз Шильдт.

Epic Munchkin, Munchkin, 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. *Epic Munchkin* © 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 2.5 (14 апреля 2011).

Самую свежую версию правил «Эпического манчкина» можно бесплатно скачать с сайтов www.worldofmunchkin.com/epic (по-английски) и www.hobbygames.ru (по-русски).

твари»: он присоединяется к уже бьющимся монстрам, все его свойства действуют, на него влияют усилители, при поражении манчкин должен смываться и от него тоже. После применения любым способом питомец сбрасывается, независимо от исхода боя, и позже ты сможешь завести нового. Если перестаёшь быть человеком или теряешь эпический статус, сбрось своего питомца.

Эльф. *Подстрелка.* Можешь стрелять из лука в любой бой, в котором не участвуешь сам (в том числе как помощник). Работает почти так же, как воровская подрезка: сбрось карту, чтобы дать монстру или манчкину −2 к боевой силе. В отличие от вора, эпический эльф может выпустить до двух стрел в ход (и дать суммарный штраф −4). А эпический эльф-вор может дважды выстрелить и один раз подрезать, если у него есть три карты для сброса.

Свойства классов

Бард. *Бардова пруха.* Заменяет «Бардову удачу»: при победе тяни *двумя* сокровищами больше положенного и тут же сбрось *два* любых сокровища по своему выбору.

Воин. *Качок.* Можешь нести и применять две Большие шмотки. Двуручные шмотки для тебя считаются одноручными.

Волшебник. *Избежитель.* Когда на тебя действует проклятие (сам вытянул или друзья помогли), можешь сбросить карту с руки, чтобы попытаться смывться от проклятия. Сделай обычный бросок смывки. Не смылся? Можешь сбросить ещё одну карту и сделать вторую попытку — и продолжать пытаться, пока не добьёшься успеха, не истратишь все карты с руки или не сдашься.

Вор. *Грабёж средь бела дня.* Раз в свой ход можешь сбросить одну карту с руки и украсть одну карту с руки соперника (кубик бросать не надо). Вытягивай карту вслепую. В бою этим свойством воспользоваться нельзя.

Клирик. *Мольба о чуде.* В любой момент, даже в бою, можешь сбросить две карты с руки либо со стола, чтобы взять втёмную верхнюю карту из колоды Сокровищ. Если ты вправе воспользоваться этой картой, можешь тут же сыграть её.

Следопыт. *За одного битого.* В любой момент игры, когда монстр уходит в сброс (даже в чужой ход), можешь сбросить все карты с руки (не меньше трёх карт) и забрать сброшенного монстра. Ты куроццаешь его автоматически: монстр становится твоим скакуном с боевым бонусом, рав-

ным числу сокровищ, положенных за победу над ним.



Звёздный манчкин

В старых изданиях «Звёздного манчкина» карты Дверей назывались Шлюзами, а Сокровищ — Трофеями.

Свойства рас

Киборг. *Ассимиляция.* Вместо того чтобы биться с монстром, можешь сбросить три карты и ассимилировать его. В этом случае монстр становится твоим дроном: положи его перед собой. За ассимиляцию ты не получаешь ни уровня, ни сокровищ. Ты можешь сбросить дрона, чтобы автоматически смывться от монстра (как напарника) или отменить действие нацеленной на тебя ловушки.

Котейка. *Гипер-любопытство.* Ты можешь применять «Любопытство» к любой или к обоим раскрытым дверям. Если за одной дверью монстр, а за другой — нет, можешь применить «Любопытство» к не-монстру до боя. Если монстра нет вообще, можешь вышибить ещё пару дверей. При этом ты не обязан решать, будешь вышибать четвертую дверь или нет, пока не увидишь, что за третьей.

Мутант. *Полный урод.* Можешь пользоваться шмотками в одной из следующих комбинаций:

- три головняка;
- три обуви;
- два головняка и две обуви;
- две добавочные руки;
- два головняка и одна добавочная рука;
- две обуви и одна добавочная рука.

Как и обычные мутанты, в любой момент игры (кроме боя) можешь переключаться между этими комбинациями.

Человек. *Приручала.* Да, на эпических уровнях даже у людей есть расовое свойство. Вместо того чтобы биться с монстром 5-го уровня или ниже, можешь сделать из него питомца (если у тебя ещё нет такого). Выложи его на стол перед собой. Применить питомца можно в любом бою: либо пожертвовать им, чтобы помочь манчкину (не обязательно себе), либо натравить его на другого игрока. В первом случае сбрось прирученного монстра и добавь бьющемуся манчкину бонус, равный уровню питомца. Во втором случае отправь питомца в бой по правилам «Бродячей твари»: он присоединяется к уже бьющимся монстрам, все его свойства действуют, на него влияют усилители, при поражении манчкин должен смываться и от него тоже. После применения любым способом питомец сбрасывается, независимо от исхода боя, и позже ты сможешь завести нового. Если перестаёшь быть человеком или теряешь эпический статус, сбрось своего питомца.

Свойства классов

Гаджестянщик. *Подловиттер.* Твой «Лом ловушек» теперь действует и на ловушки, сыгранные против тебя другими манчкинами! Дальше — больше: если сбросишь три карты, можешь перенаправить ловушку на любого другого игрока!

Купец. *Коммерсант.* Можешь применять свойство «Торг» к одной или сразу нескольким шмоткам из трёх верхних карт в сбросе Сокровищ.

Сенс. *Это не та еда, которую вы ищете.*

В бою можешь сбросить все карты с руки (не меньше двух карт), чтобы запутать одного из монстров, с которым бьёшься. Передай запутанного монстра соседу слева. Когда он в свой ход вышибет дверь, подосланное тобой чудовище присоединится к тому, что окажется на вскрытой карте. Если бьёшься с несколькими монстрами, выбери, кого из них запутать. В бою, в котором ты применяешь эту силу, ты не вправе просить помощи и не получаешь свой привычный бонус +2 за бой в одиночестве.

Охотник. *Лучший из лучших.* Если успешно помог кому-нибудь убить монстра, после боя можешь взять втёмную две карты Дверей или одно Сокровище. Если убил монстра в одиночку, можешь взять одну Дверь втёмную.

Манчкин Фу

Свойства классов

Каждый класс из «Манчкина Фу», в котором ты состоишь, даёт тебе право владеть ещё одним добавочным стилем.

Монах. *Ясночуй.* В любой момент можешь изучать карты на руках твоих соседей справа и слева. Кроме того, они показывают тебе все карты, которые берут из колод втёмную.

Ниндзя. *Мы ещё встретимся!* Если бьёшься с несколькими монстрами, которые суммарно более чем вдвое превышают твой уровень (и уровень возможного помощника), можешь выскользнуть из боя и оставить их с носом. Это свойство позволяет автоматически смывться тебе, но не твоему помощнику.

Самурай. *В одно движение.* В бою можешь сбросить все карты с руки (не меньше трёх карт), чтобы убрать из боя одного монстра. Это считается убийством, но если в итоге тебе придётся смываться из этого боя от приятелей покойного, ты получишь только один уровень — и никаких сокровищ.

Якудза. *Авторитет.* У тебя может быть сколько угодно бугаёв (а также миньонов, напарников и наёмников).

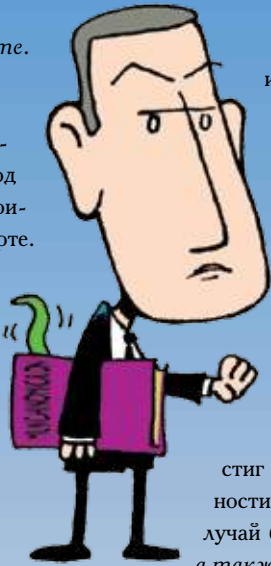
Суперманчкин

Свойства классов

Мистик. *Вселенский контроль.* Чтобы перебросить любой сделанный тобой бросок кубика, тебе достаточно сбросить *одну* карту, а не две.

Мутант. *Лабораторная крыса — завоеватель мира.* Непотребства не могут лишить тебя сил.

Технарь. *Помощник.* Когда другой игрок теряет, сбрасывает или продаёт шмотку, можешь забрать её себе, сбросив три карты. Если за одну карту спорят два эпических технаря, пусть бросят по кубику. Тот, у кого результат выше, сбрасывает карты и забирает шмотку. Естественно, и «Читерский кубик», и свойства мистика могут повлиять на этот бросок.



Экзот. *Чумовое привыкание.* Утратив силу из-за ловушки или непотребства, можешь просмотреть сброс и взять оттуда первую попавшуюся силу меньшего ранга взамен потерянной.

Манчкин Ктулху

Свойства классов

Культист. *Истовость.* Конец близок, а вокруг столько неверующих! Пора им узреть истину! +1 к боевой силе за каждого не-культиста в игре.

Монстробой. *Шмяк! Бряк! Кряк!* Ты постиг тайное боевое искусство, которое в седой древности называлось... как его там... Раскатайка! Получай бонус +3 против монстров 10-го уровня и ниже, а также бонус +2 против монстров 11-го уровня и выше. От «Паники» ты больше не страдаешь.

Профессор. *Шогауз и Ньярфрон.* Ты — ходячая библиотека, кладёшь информации о любом существующем исчадии. Получай бонус +1 против любого монстра. Всякий раз, когда карта требует от тебя стать культистом, ты можешь побороть зов культа, кинув кубик и сбросив столько карт, сколько выпало. Если не можешь или не хочешь сбросить нужное число карт, стань культистом.

Сыщик. *Любопытная Варвара.* Твой нос постоянно рискует быть оторванным. Всякий раз, когда один из твоих соперников отдаёт карту другому (по любому поводу), можешь посмотреть, что это за карта, и, если захочешь, забрать её себе в обмен на две карты со своей руки.

Пиратский манчкин

Свойства акцентов

Британец. *Царица морей.* Добавочный бонус за каждый твой корабль увеличивается до +3, а ещё ты получаешь +1 за каждый корабельный усилитель у тебя в игре.

Голландец. *Каарабел-виртуоз.* Можешь обменять свой корабль на верхний корабль в сбросе в любой момент хода, даже в бою. Сохраняешь право переставить на новый корабль усилители со старого.

