

Манчкин БИГ БОСС

Правила ИГРЫ



STEVE JACKSON GAMES



СОСТАВ:

- 168 карт базового набора «Манчкин» (у этих карт нет символа набора)
- 108 карт дополнения «Манчкин 2: Дикий Топор» (с символом )
- 112 карт дополнения «Манчкин 3: Клирические ошибки» (с символом )
- 90 карт из наборов «Вампирский манчкин», «Пиратский манчкин», «Манчкин: Ктулху», «Манчкин: Апокалипсис», «Суперманчкин» и др. (с символом )
- 150 совершенно новых карт: впервые на русском языке! (тоже с символом )
 - 60 новых карт дверей и сокровищ
 - 30 карт дополнения «Манчкин: Боссы» (с уникальной рубашкой боссов)
 - 60 карт дополнений «Манчкин: Побочные квесты» и «Манчкин: Побочные квесты 2» (с уникальной рубашкой побочных квестов)
- 38 карт подземелий из дополнений «Манчкин 6: Безбашенные Подземелья» и «Манчкин 6.5: Бабайки из склепа» (большие карты с символом )
- 32 карты порталов из дополнения «Манчкин 6: Безбашенные Подземелья» и «Манчкин 6.5: Бабайки из склепа» (карты дверей с символом )
- 20 самых популярных промокарт, вышедших с 2015 года (с символом ) (кстати, некоторые из них впервые на русском языке!)
- 52 пустые карты различных размеров
- Правила игры
- 28 карт-разделителей для органайзера
- 2 поля для размещения карт и подсчёта уровней
- 12 деревянных фигурок
- 6 кубиков
- 2 мощеметра (их надо собрать перед первой игрой)
- 5 уникальных книжных промозакладок, которые ты сможешь использовать в игре
- Эмалированный значок со Спайком — крепи на себя, это тоже промомерч
- Стикерпак «Манчкин» — хоть на лоб лепи, это не для игры, а для твоего удовольствия

СОЗДАТЕЛИ:

Разработчики: Стив Джексон, Эндрю Хэкард, Девин Льюис и Уилл Скуновер

Иллюстратор: Джон Ковалик

Президент и главный редактор:

Стив Джексон

Исполнительный директор: Мередит Плако

Директор по производству: Сьюзен Буено

Старший редактор: Эллисон Пейдж

Редактор: Уилл Скуновер

Помощник в разработке: Девин Льюис

Руководитель производства:

Сабрина Гонсалес

Художники-постановщики:

Алекс Фернандес, Сабрина Гонсалес,

Габби Руенс и Бен Уильямс

Руководитель маркетинга: Кэти Даффи

Руководитель проекта: Дэррил Сильва

Начальник производства:

Рэнди Шойнемани

Директор по продажам: Росс Джепсон

Руководитель по работе с клиентами:

Эми Цвик

Благодарим от всего сердца тестировщиков, художников и всех тех, кто участвовал в развитии «Манчкина». Ну и миллионам манчкинов, которые играли, советовали своим друзьям и предлагали идеи для новых карт уже с первого выпуска игры: мы тоже вас любим, а ещё так же сильно боимся.

Munchkin, Munchkin Big Box, 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 Big Box is copyright © 2025 by Steve Jackson Games Incorporated. Dork Tower characters are copyright © John Kovalic. All rights reserved. Версия правил 1.0 (март 2025).

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

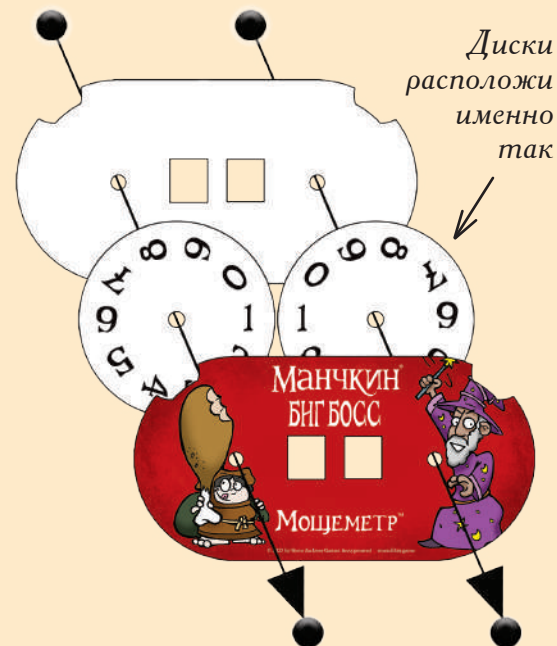
Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

КАК СОБРАТЬ МОЩЕМЕТР

Истинный манчкин собирает мощеметр сам — ну или добывает в бою. Обратите внимание: у каждого мощеметра должно быть 2 стороны — манчкинов (красная или белая) и монстров (фиолетовая или коричневая). Не составляй мощеметр из двух манчкинских или двух монстровых сторон!



Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Алиса Литвиненко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Валерия Беляева

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



«Манчкин» — это лихая пародия на классику ролевых игр. Здесь нет места пафосным речам, натужному героизму и отыгрышу персонажа. С нами ты сможешь зачистить подземелья и добраться до 10-го уровня, не отвлекаясь на всю эту ролевую шелуху!

ПОДГОТОВКА

В бой идут от трёх до шести манчкинов. Каждый выбирает 2 фигурки одного цвета и ставит одну из них на первое деление поля, а вторую кладёт перед собой, чтобы не забыть, какого он цвета.

Числа на поле помогут следить за развитием манчкинов. Когда твой манчкин получает или теряет один или несколько уровней, двигай его фишку вперёд или назад на нужное число комнат. Ниже первого уровня опуститься невозможно. Убив монстра и получив за него 10-й уровень, ты побеждаешь в игре. Конечно же, в одной комнате спокойно могут стоять несколько манчкинов.

Если ты играешь впервые, возьми только 168 карт базового набора. Если же ты уже тёртый манчкин, комбинируй карты из «Биг Босса» так, как твоей душе угодно. «Боссы», «Побочные квесты» и «Подземелья» — это отдельные дополнительные модули: их можно добавлять в игру все вместе, по отдельности или не добавлять вовсе.

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 на соответствующие ячейки поля уровней.

Если играешь с **подземельями**, замешай в колоду все 32 портала (в противном случае их нужно убрать в коробку) и положи в центр стола 1 раскрытое подземелье. Выбрать его можно по-разному:

- вытянуть вслепую, или
- дать выбирать победителю прошлой партии, или
- дать выбирать проигравшему в прошлый раз, или
- просто договориться между собой.



Поле уровней



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. 9) 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. Выиграй 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.game или завязать обсуждение на forums.sjgames.com или vk.com/munchkinofficial. Но это когда спорить совсем надоест.

В любом случае, стартовое подземелье наверняка надолго на столе не задержится. Перетасуй остальные карты подземелий и положи лицевой стороной вниз на отведённую под них ячейку поля карт — пусть ждут, когда через порталы в них повалят манчкины...

Если играешь с **боссами**, перетасуй карты боссов и положи их лицевой стороной вниз на отведённую под них ячейку поля карт.

Если играешь с **побочными квестами**, перетасуй их и раздай всем игрокам по 3 квеста взакрытую. Пока квесты не будут выполнены, их владельцы должны держать их на столе перед собой лицевой стороной вниз (мы не звери, можешь смотреть свои невыполненные квесты сколько хочешь, главное, другим не показывай). Положи остальные карты квестов лицевой стороной вниз на отведённую под них ячейку поля карт.



Карты

Если в ходе игры тебе нужно сбросить карту, клади её лицевой стороной вверх на соответствующую ячейку «Сброс» на одном из полей. 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 какая-то из колод 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, раса и шмотки. 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.

Когда что можно

В любой момент игры ты можешь:

- сбросить класс или расу;
- сыграть карту «Получи уровень» (см. стр. 9) или наёмничка (см. стр. 12);
- сыграть проклятие.

В любой момент игры, когда ты не в бою, 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:

- 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. 8).

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. 5).

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

Закладки

В этой коробке есть 5 прикольных закладок. Это прономерч (это важно). Использовать их в игре необязательно, но если решил играть с ними, есть несколько правил:

1) При подготовке к игре можно распределить закладки поровну любым способом (на выбор или случайно) ИЛИ играть каждый с теми закладками, которые принёс из своих запасов.

2) Если ты кому-то отдаёшь закладку — это навсегда, и он заберет её с собой, если вы не договорились иначе.

3) Как и когда ты можешь применять в игре закладку, написано на её обороте (у каждой закладки — свои правила).

4) В книжки их тоже можно вкладывать.

Разделители

Ты, наверное, уже нашёл ламинированные карточки? Это разделители: в шикарный органайзер этого набора поместится не только «Биг босс», но ещё как минимум 5—6 альтернативных баз или все номерные дополнения, которые не входят в состав этой коробки. Вот и разделяй карты блестящими штучками — пиши маркером названия, стирай, если передумал, пиши снова и разделяй.

Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — человек 1-го уровня без класса (хе-хе-хе). Манчкины бывают мужского или женского пола. Пол твоего манчкина совпадает с твоим собственным, если только ты не объявишь, что это не так.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной карте расы и класса 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 будет ходить первым, любым удобным для всех способом. Можете бросить кубик, а потом долго спорить по поводу результатов броска и верного толкования этого предложения.

Каждый ход состоит из нескольких фаз (читай чуть дальше). 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). Если ты играешь с побочными квестами и боссами, то у тебя точно есть шанс победить другими путями, чуть позже расскажем какими.

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! Раскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 9). Если ты раскрыл карту **проклятия** (см. стр. 13), оно тут же действует на своего 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 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 манчкину 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.

Не учитывай побочные квесты, когда считаешь карты на руке во время этой фазы — у них свои правила.

Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого игрока.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и артефактов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, класс и раса. Например, манчкина можно описать так: эльф-волшебник 8-го уровня в наколенниках развода, башмаках могучего пенделя и с посохом напалма.



Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки» на стр. 8), 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.

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. 9.

Класс: твой манчкин может быть **воином, волшебником, вором** или **клириком**.

Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обретает их, едва ты играешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Карты классов сами подсказуют, когда применять их свойства. Запомни, что **вор** не может воровать, если он сам или его цель находятся в бою, а бой начинается, как только раскрыта карта монстра. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты. Если нет указания, откуда именно надо сбрасывать, то их можно сбрасывать как с руки, так и из игры.

Сбросить класс можно в любой момент игры, даже в бою: «Не же лаю быть **волшебником**». Ты можешь сыграть карту нового класса, как только получишь её либо в любой момент своего хода. 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 **эльфом, дварфом** 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 двум одинаковым расам.



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».

ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Карты подземелий вдвое больше обычных карт: во-первых, так на них влезает больше картинок и правил, а во-вторых, ты точно не спутаешь их с другими картами. Использовать их в игре необязательно.

Пока подземелье в игре, оно влияет на всех манчкинов, если не ограничено текстом карты портала (о них позже), открывшего подземелье.

Подземелья могут дать тебе уровень за то, что ты в нихходишь, выходишь из них или совершаешь в них определённые действия. Победный уровень так не получить, если только текст карты не гласит иначе.

При сбросе карты подземелья выполни все инструкции по сбросу лишних карт, отмене эффектов и т. п.

Ты можешь находиться в нескольких подземельях сразу. Все карты подземелий, лежащие лицевой стороной вверх, находятся в игре. Сброшенные подземелья складывай лицевой стороной вниз на отдельную ячейку «Сброс» на поле карт.

Противоречивые подземелья: если правила одного подземелья прямо противоречат правилам другого, выполняй инструкции карты, которая сыграна последней.

Переход между подземельями: покидая одно подземелье и входя в другое, манчкин ни на секунду не остаётся вне подземелья вообще. Это значит, что особое правило, действующее в обоих подземельях, но не в обычном «Манчкине», останется в силе при переходе из одного пещерно-коридорного комплекса в другой.

(Если ты думаешь, что нам не стоило заморачиваться и изобретать правило для настолько диких ситуаций, ты явно новичок в «Манчкине».)

Смена подземелья без портала: в любой момент своего хода ты можешь сбросить четыре карты с руки и «найти выход». Тяни новую карту подземелья. Затем можешь (но не обязан) сбросить старое подземелье.

Альтернативное правило: если тебе реально нравится какое-нибудь подземелье, просто выложи его в начале игры и выкини к рожнам все порталы. Ну или не сбрасывай это «основное» подземелье, даже если карта портала требует этого. Хоум-рулы рулят!



ПОРТАЛЫ

Порталы — это двери, только крайне неординарные. Вытянув карту портала в открытую, ты обязан тут же выполнить все её распоряжения. По велению портала ты можешь войти в новое подземелье, покинув старое или оставшись в нём. Да, ты можешь находиться в нескольких подземельях сразу. Исполнив все указания карты портала, тяни другую карту двери в открытую.

Если ты вытянул портал взакрытую, выбирай, что будешь делать:

- либо раскрыть и разыграть этот портал, а затем взять дверь *взакрытую*;
- либо забрать портал на руку, чтобы сыграть его позже.

Ты можешь сыграть портал с руки только в свой ход, если ты не в бою и ещё не играл карту портала в этот ход. При розыгрыше выполни инструкции портала и тут же вытяни дверь взакрытую.



Помни: разыгрывая портал, ты всегда тянешь новую карту двери ему на замену. Если портал был взят в открытую, дверь также тянется в открытую. Если портал вытянут взакрытую, карту двери после его применения тоже тяни взакрытую.



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 или на самой карте не говорится иное).

Шмотки

Большинство сокровищ — шмотки. Карта считается шмоткой, если у неё 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 в любом количестве (исключение: большие шмотки, см. ниже), но *надеть* — не больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной (либо двух одноручных) шмоток (если только какие-то карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать «**Чит!**» или **наёмничек**). Так, у тебя в игре может быть два головняка, но надеть можно только один из них.

Есть ограничения и у отдельных шмоток: например, **палица остроты** бесполезна для всех, кроме клириков. Если ты не клирик, бонуса от палицы остроты не получишь (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. дальше). Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоих классов и рас. Также лишит 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, потратить из-за проклятия или непотребства, обменять или сбросить для активации свойства класса или расы.

Если что-то (например, принадлежность к расе **дварфов**) 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 пламенные латы, только не помогай Толику дракона валить!»

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 шмотки

Разовые шмотки (как и разовые приёмы) встречаются среди карт сокровищ. Их можно применять как с руки, так и из игры. Многие из них можно играть во время боя, чтобы усилить либо манчкинов, либо монстров. У некоторых разовых шмоток есть и другие эффекты, так

что внимательнее читай, что написано на карте. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые карты, которые были применены в этом бою, сбрасываются.

Другие 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. Особые случаи:

- 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.
- Наёмника можно сыграть в любой момент, в ход любого игрока. Но дать наёмнику понести шмотку, когда ты уже в бою, нельзя.

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. 12). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, можешь его *убить* и получить 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. Как только от последнего монстра избавились, бой тут же 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.

Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда

побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время, например 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. 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**» на стр. 10).

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

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОЩЕМЕТРА

Когда партия начнёт приближаться к концу, в боях станет всё сложнее отслеживать боевую силу монстров и манчкинов — их значения будет постоянно скакать из-за зелий, усилителей монстров и других бонусов.

Попытка удержать все эти числа в голове просто-напросто взорвёт тебе мозг (и запачкает стены), поэтому в эту коробку мы положили парочку полезных вещиц, которые возьмутся за запоминание чисел вместо тебя. Как только бой станет сложным, возьми мощеметры. Работают они просто: положи один стороной манчкинов вверх (красной или белой), а другой стороной монстров вверх (фиолетовой или коричневой), и каждый раз, когда боевая сила одной из сторон будет меняться крути числа на мощеметрах в нужные стороны.



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 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 «Гадкая парочка», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его «вторую половинку». Так, если на монстра сыграть в любом порядке карты «Престарелый», «Разъярённый» и «Гадкая парочка», ты окажешься в бою против психующего монстра-пенсионера и его престарелой супруги в гневе. 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 смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь *никаких* уровней и сокровищ.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов помешать чужому счастью.

Разовые карты могут помочь любому участнику боя — как манчкину, так и монстру. Выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки.

Усилители монстров дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища. Их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе.

Монстры с руки могут быть добавлены в бой при помощи карты «Бродячая тварь» либо по правилу андедов.

Подрезкой может воспользоваться твой манчкин, если он вор.

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

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 помощью 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, 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, тебе взялся помочь воин. Его буйство поможет увеличивать боевую силу, сбрасывая карты (максимум 3 за бой, а не за каждого монстра), и победить чудовище при ничейном исходе боя. Если тебе встретился **закос под вампира** и на помощь пришёл клирик, он сможет автоматически отогнать монстра. Но когда в помощниках эльф, а перед вами **сочащаяся слизь**, её боевая сила из-за эльфийской брезгливости увеличивается на 4 (если, конечно, ты сам не эльф — тогда сила монстра уже выросла, и повторно увеличивать её не надо).

Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (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, ведь эльфы получают 1 уровень за каждого монстра, которого они помогли убить). Карты сокровищ тянешь ты, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника, а затем делишь их согласно договорённости.

Некоторые карты и способности позволяют тебе заставить другого манчкина помочь тебе в бою. Эти способности не работают, если ты борешься за победный уровень. А вот если ты заставил кого-то тебе помочь в бою не за победный уровень, а потом он вдруг стал боем за победный уровень (например, тебе докинули ещё одного монстра), твой помощничек может выйти из боя без всяких штрафов. Однако, если тебе помогают по своей воле, помощничек не сможет выйти из боя просто потому, что ты сейчас выиграешь! В общем, иногда лучше договориться.



ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Толик — воин 4-го уровня с **бензопилой неотвратимого возмездия** (+3 к боевой силе). Он вышибает дверь в логово **сетевого тролля** (10-й уровень). Толик со своей силой 7 пока проигрывает.

Толик: А ведь я для другого боя эту карту держал...

Он играет **ракету магического назначения**

и получает на этот бой бонус +5. Его боевая сила равна 12, и Толик, казалось бы, побеждает тролля...

Толик: Ага, презренный тролль, умри ж!

Сонечка: Не говори «гоп»! Ты его только разозлил!

Сонечка накладывает на **сетевого тролля** усилитель «**Разъярённый**», добавляя 5 к его боевой силе. Толик снова проигрывает (соотношение сил 12 к 15).

Толик: Тысяча чертей!

Сонечка: Хочешь помощи? (Она эльф 2-го уровня в **башмаках могучего пенделя**, так что её помощи на +4 хватило бы для победы.)

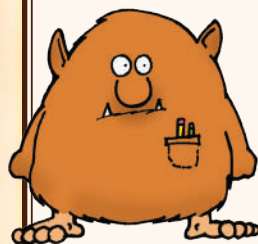
Толик: Нет, ты не получишь этот уровень, коварная эльфийка! Я впадаю в буйство.

Свойство воина позволяет повышать силу за счёт сброса карт. Толик сбрасывает «**Вора**» и «**Бродячую тварь**» с руки, а также «**Яппиток**» (только для эльфов) со стола, получая за каждую карту +1 к силе.

Сонечка: Не, ну «Яппиток» мог мне отдать...

Толик: Ничего не получишь! Короче, у нас ничья, 15 : 15, а я воин, так что кранты твоему разъярённому троллю! Или кто-то ещё хочет встать между чудовищем и справедливостью?!

Все молчат. Толик получает уровень и сокровища: три карты основного клада тролля и ещё одну добавочную за «**Разъярённого**». Игра продолжается.



Награда

Победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и забери 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, тни 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.

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.

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

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. Монстр может поймать обоих.

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



НАЁМНИЧЕК

Наёмничка можно сыграть в любой момент, даже в бою. У тебя в игре может быть только один наёмничек. Можешь забрать на руку взятого в открытую наёмничка, если не можешь или не хочешь вводить его в игру. Сбросить наёмничка можно в любой момент.

Наёмничек умеет жертвовать собой. Проиграв бой, вместо броска на смывку можешь сбросить наёмничка со всеми его шмотками и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смыться). В бою тебе помогали? Решай, смоемся ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

Если в описании непотребства прямым текстом не указан наёмничек, оно его не затронет. При определении того, что монстр делает с тобой после боя, не обращай внимания на расу, класс, пол наёмничка: непотребство — это личное дело манчкина!

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, класс (классы), расу (расы), карты «Суперманчкин» и «Полукровка», 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).

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина (кроме тех карт, которые перечислены выше и должны остаться). 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 на свой вкус, начиная с хозяина самого высоко-



уровневого 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), не растут в уровне и не могут победить в игре.

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня, класса и 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.

ПРОКЛЯТИЯ

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

Вытянутое в закрытую 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.

Важно: 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 тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь. Если только речь не идёт о потере броники, головняка или обуви. В этих случаях придётся потерять все броники, все головняки и всю обувь соответственно.

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.

ПОБОЧНЫЕ КВЕСТЫ

Карты побочных квестов использовать в игре необязательно. На каждой карте квеста написаны задание и награда, которую ты получишь за его выполнение. Выполнив задание побочного квеста, тут же раскрой его и оставь лежать перед собой лицевой стороной вверх, чтобы получить заслуженную награду. Иногда наградой может быть уровень, но только не победный — если, конечно, текст карты **чётко** не гласит иное.



В начале своего хода, *следующего за тем ходом*, когда ты выполнил побочный квест (или даже сразу несколько, если тебе повезло), возьми в закрытую столько карт квестов, сколько нужно, чтобы у тебя их снова стало три. Если колода побочных квестов закончилась, перетасуй стопку сброса побочных квестов и положи её на место колоды. Теперь это колода квестов.

Если ты умер, сбрось свои побочные квесты до того, как соперники начнут мародёрствовать (побочный квест «**Несвоевременная кончина**» — исключение, у него отдельные правила, указанные на нём самом). Когда возродишься и будешь брать себе новую руку, не забудь также взять 3 новых побочных квеста.

Роли

В некоторых побочных квестах ты увидишь слово «роль» — это общее название для классов, рас, подданств и т. д. Если не указано иное, то все роли, упомянутые в тексте побочного квеста, должны быть одного типа.

Сброс побочного квеста

В любой момент своего хода ты можешь сбросить один из своих побочных квестов, если вдруг тебе он чем-то не понравился (например, его совершенно невозможно выполнить, картинка у него несмешная, мало ли). Для этого вместе с квестом сбрось ещё три карты с руки. В начале своего следующего хода ты сможешь взять новый квест ему на замену.

Исключение: на некоторых картах побочных квестов указано, что их можно сбросить и вытянуть новый на замену, если ты не замешал в игру определённое дополнение. Например, если тебе попался квест «**Всесильный**», а ты играешь без карт сил.

Ускоренная игра

Чтобы игра пошла быстрее, можешь добавить правило: любой игрок, выполнивший не менее трёх побочных квестов, побеждает в игре, если убьёт следующего монстра, с которым столкнётся. Если этот манчкин умудрился продуть и упустить шанс, то ему придётся выполнить ещё 1 побочный квест, прежде чем получить право снова попытать удачу по этому правилу.



Боссы

Боссы — особый тип карт: это не двери и не сокровища, их нельзя брать на руку или просматривать благодаря эффектам карт, позволяющим прочесывать колоды карт и сбросы. Использовать эти карты в игре необязательно.

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Британские учёные доказали, что 8,4 из 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. Лавкрафтовские зомби? Стиппанк апокалипсис? Никаких проблем!

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

Для «Биг босса» идеально будет добавить «Манчкин: Апокалипсис», «Манчкин: Ктулху», «Вампирский манчкин», «Суперманчкин» (1 или 2), «Пиратский манчкин», «Манчкин: Зомби», «Манчкин: Тяга к коняге» и «Манчкин: В хвост и в гриву». Тогда все карты будут работать с максимальной мощностью — ведь в игре будут силы, наёмнички, напарники, миньоны, акулы и карты с разными рубашками.

УСКОРЕННАЯ ИГРА

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

Бои с боссами

В любой момент игры в свой ход вместо вышибания двери ты можешь объявить, что хочешь биться с боссом. Если ты играешь с фазой «Подслушиваем под дверью», то сделай это первым делом в начале хода, как и в обычной игре.

Если решил сразиться с боссом, то раскрой верхнюю карту из колоды боссов. Некоторые карты боссов будут указывать тебе раскрыть карту босса из сброса — это ок. Но изначально ты должен раскрывать карту босса **только из колоды**. Большинство карт боссов являются особыми усилителями монстров: на них указаны модификатор к уровню, минимальный уровень,

который должен получиться у монстра с этим модификатором, а иногда ещё и другие эффекты. Эти эффекты применять **обязательно**.

Кто же будет твоим боссом? Как только ты применил эффекты на карте босса, раскрывай карты из колоды дверей по одной, пока не найдёшь монстра. Все остальные карты, раскрытые в поисках монстра, сбрось. Эффекты, позволяющие тебе брать карты из сброса дверей, работают, только если наверху сброса лежит монстр. Эффекты, позволяющие тебе просматривать колоду дверей, работают как обычно, но если только одна из просмотренных тобой карт является монстром, то у тебя нет выбора — придётся биться с ним.

Сначала определи уровень монстра как обычно, учитывая все модификаторы, указанные на его карте, а уже затем добавь модификатор, указанный на карте босса. Если полученное значение оказалось меньше минимального уровня босса, то монстр вместо этого получает указанный минимальный уровень. После этого примени к силе босса все остальные бонусы и штрафы, в том числе и те, что указаны в тексте карты босса.

Особые правила боя с боссом:

- Только победа одной из сторон может завершить бой с боссом. Никакие карты или способности не могут избавиться от него или заставить другого игрока биться с ним и т. п. Другие монстры в этом бою боссами не считаются (даже «гадкая парочка» босса), и на них это правило не действует.
- Если боссом является монстр, на карте которого написано, что с тобой он биться не будет (потому что ты эльф, например), — проигнорируй это. Боссы дерутся со всеми, они контракт подписывали!
- Босса нельзя убить «автоматически»... А ну не ной и сразись с ним нормально!
- Биться с боссом ты обязан в одиночку, и никто не может заставить тебя принять помощь. Если ты уже страдаешь от проклятия или непотребства, которое заставляет тебя просить о помощи, то с боссом ты биться вообще не сможешь — вначале избавься от этого эффекта, а уже потом лезь.
- Убив босса, ты немедленно побеждаешь в игре!
- Однако если ты не сможешь убить босса, то чувство стыда уничтожит в тебе всё желание убежать — вместо броска на смывку ты тут же автоматически теряешь уровень. Если ты уже самый низкоуровневый манчкин или один из них, то уровня ты не теряешь — тебе и без этого сейчас нелегко. Если в бою были ещё другие монстры, то смывайся от них по обычным правилам после того, как босс с тобой закончил.

В том редком случае, когда колода боссов закончилась, перетасуй стопку сброса боссов и положи её на ячейку для соответствующей колоды на поле карт.



СМЕШИВАНИЕ С ДРУГИМИ «МАНЧКИНАМИ»

У карт этого набора такая же рубашка, как у обычного «Манчкина», поэтому он идеально подходит для смешивания с любыми дополнениями для него. Используй при этом правила смешивания из «Манчкин 7: Двуручный чит» (правила всегда можно скачать с сайта hobbyworld.ru). Если решишь разобрать колоды по дополнениям, имей в виду, что карты этого набора отмечены значком , промокарты — значком , а карты «Дикого топора» и «Клирических ошибок» —  и  соответственно. Карты базового «Манчкина» идут без дополнительного значка, как ты и привык.



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. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 9). Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 13), оно тут же действует на своего 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 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

КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

- сбросить класс или расу;
- сыграть карту «Получи уровень» (см. стр. 9) или наёмничка (см. стр. 12);
- сыграть проклятие.

В любой момент игры, когда ты не в бою, 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:

- 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. 8).

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.

Не учитывай побочные квесты, когда считаешь карты на руке во время этой фазы, — у них свои правила.

Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого игрока.



STEVE
JACKSON
GAMES

munchkin.game

