

МАНЧКІН®

WARHAMMER

40,000

НА ОСНОВІ ГРИ
СТІВА
ДЖЕКСОНА



РОЗРОБКА
ЕНДРЮ ГАККАРДА
ІЛЮСТРАЦІЇ
ДЖОНА КОВАЛІКА

ПРАВИЛА ГРИ

У зловісній п'їтмї далеко-
го майбутнього тїльки ї за-
лишиться що мочити потвор,
хапати скарби та ошукувати
друзїв...

Комплект для гри мїстить 168
карт (94 карти дверей і 74 карти
скарбїв), один шестигранний кубик
і цї правила. Грати можуть від трьох
до шести осіб. Кожному гравцевї
знадобляться 10 однакових фїшок
чи монет для підрахунку рївнїв (або
лїчильник рївнїв).

Підготовка до гри

Розділи карти на двї колоди – две-
рей та скарбїв. Перемїшай кожну з
них окремо. Роздай гравцям по чо-
тири карти з кожної колоди.

Що робити з картами

Обидвї колоди ма-
ють по окремїй купї
відбою. Якщо хочеш
переглянути вдїбїй – зї-
грай вдповїдну карту, що
дозволяє таку дїю, але



СУПЕРЕЧНОСТІ МІЖ КАРТАМИ ТА ПРАВИЛАМИ

Наведено лише загальні правила. У більшості випадків, коли настанови правил карти не збїгаються, перевагу має карта. Проте слід їгнорувати будь-який ефект карти, що суперечить одному з нижченаведених правил – якщо тїльки карта кон-
кретно не вказує, що переважає над правилом!

1. Ніщо не може зменшити рївень гравця нижче 1-го, хоча вплив карт і може зробити бойову силу (с. 4) гравця або потвори меншою за одиницю.
2. Гравець отримує рївень пїсля бою, тїльки якщо вбив потвору.
3. Нагороди за перемогу над потворою (наприклад, скарби чи рївнї) не можна збирати під час бою. Перш нїж їх отримати, бїй потрібно завершити.
4. Щоб досягти 10-го рївня, необхідно вбити потвору. Ти не можеш примусити їншого гравця допомогти тобі це зробити.

Будь-які їнші розбїжностї слід доводити до галасливих суперечок, причому останнє слово залишається за володарем гри. Деякі вдповїдї можна знайти в роз-
дїлі «Munchkin FAQ» на сайті munchkin.game ... та сперечатися все одно веселїше.

взагалї-то це заборонено. Коли карти в колодї скїнчилися, перемїшай вдповїдний вдбїй.

Карти у грї: це карти на столї пер-
ед тобою, що вказують твою армію
(якщо така є) та манатки, що ти не-
сеш їз собою. Тривалї прокляття та
деякі їнші карти також залишають-
ся на столї пїсля того, як їх зїграно.
Всі гравцї мають бачити карти у грї,
це вдкрита їнформація.

Рука: карти, що ти маєш у руцї,
поки що не беруть участї у грї. Але
їх не можна позбутися просто так
– тїльки якщо було розїграно кар-
ти, що впливають саме на «руку». На-
прикїнци ходу в тебе в руцї може
залишатися не бїльше п'яти карт
(див. **Роздача слонїв**, с.4).

Карти у грї не можна повер-
нути в руку. Бажаєш їх по-
збутися – скїнь або
обмїняй.

Створення персонажу

Кожен починає
гру цивїльним 1-го
рївня. Подивись на
вїсім карт, отриманї
при роздачі. Якщо в тебе

є карта армії, можеш за бажанням
зїграти її, виклавши перед собою.
Якщо в тебе є манатки (с. 5), також
можеш їх зїграти. Якщо ти сумнїва-
єшся, чи можна зараз грати певну
карту – читай правила далї або не
заморочуйся і грай! *За Імператора!*

ПОЧАТОК ТА КІНЕЦЬ ГРИ

Киньте кубик.
Той, хто викине
бїльше, ходити-
ме першим. Якщо
декїлька гравцїв
викинуть максї-
мальний результат,
хай кидають далї,
поки хтось з них не
переможе.

Гравцї ходять по
черзї, кожен хїд має де-
кїлька фаз. Коли пер-
ший гравець закінчує
хїд, наступним ходить
гравець лїворуч від нього і так далї.

Перемагає той, хто першим до-
сягне 10-го рївня. Отримати цей рї-
вень можна лише коли ти вбив пот-
вору (або в тебе завалилися винят-
ковї карти, що дозволяють виграти
їншим чином).

ФАЗИ ХОДУ

Твїй хїд починається, щойно по-
переднїй гравець завершив свїй хїд.
Коли наведеш лад їз картами, пере-
ходь до першої фази.

1) Виламуй дверї

Вдкрїй верхню карту з колоди
дверей. Якщо це потвора, тобі дове-
деться з нею битися (див. с. 7). Якщо
це прокляття (див. с. 11), воно спра-
цьовує негаїно (коли має силу) і ски-
дається у вдбїй (або залишається на
столї, якщо має тривалий ефект).

Пам'ятка

- Цї дїї можеш зробити коли завгодно:
- ☞ Скинути армію.
- ☞ Зїграти карту «Отримай рївень».
- ☞ Зїграти прокляття.

Цї дїї можеш зробити в будь-який
момент, якщо ти не в бою:

- ☞ Помїнятися манаткою з їн-
шим гравцем (який також не
в бою).

☞ Змїнити екіпіровку.

- ☞ Зїграти карту, яку ти
щойно отримав (деякі
карти можна зїграти на-
вїть у бою, дивись нижче).

Цї дїї можеш зробити
лише під час свого ходу:

- ☞ Зїграти нову карту армії
(у будь-який момент).

☞ Продати манатки за рївнї (не
можна в бою).

- ☞ Зїграти манатку (бїль-
шесть манаток, окрім одно-
разових, не можна зїграти в
бою, див. с.7)



Якщо ти витяг якусь їншу карту,
можеш забрати її в руку або одразу
ж зїграти.

2) Шукай собі пригоди/ Обшукай кїмнату

Якщо ти насочив на потвору,
коли виламував дверї, пропусти цю
фазу і переходь до наступної.

Якщо потвори за дверями не було,
ти можеш на вибїр пошукати собі
пригод або обшукати кїмнату.

Шукай собі пригоди: зїграй по-
твору з руки і бийся з нею. Не варто
викликати потвора, яку ти навряд
чи подолаєш, хїба що ти впевнений,
що тобі допоможуть!

Обшукай кїмнату: вїзьми другу
карту з колоди дверей втемну собі
в руку. Тиранїдї (ї тїльки вони) мо-
жуть одразу побитися їз потворою,
отриманою таким чином.

3) Роздача слонів

Якщо наприкінці ходу в тебе у руці більше п'яти карт, розіграй зайві.

Якщо не можеш чи не хочеш – віддай їх гравцеві з найнижчим рівнем.

Якщо найнижчий рівень у кількох гравців, розділи між ними карти якомога рівніше, але сам вирішуй, кому дістанеться більше. Якщо найнижчий рівень саме в тебе, просто скинь зайві карти.

Тепер ходить наступний гравець.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Кожен герой-манчкін — це фактично комбінація зброї, броні та магичних речей із двома характеристиками: армією та рівнем. Наприклад, ти можеш описати свого персонажа як “Ультрамарина 8-го рівня з Силовою бронєю, Мізерікордією та Вальхаліанським шоломом.”

Рівень: показує, наскільки ти неміряно крутий. Коли карти та правила говорять про твій рівень, вони мають на увазі це число.

Ти отримувеш рівень, коли вбиваєш потвору або внаслідок дії карт. Також можеш продавати манатки, щоб купляти рівні (див. с. 7).

Ти можеш втратити рівень внаслідок дії карт. Твій рівень ніколи не може бути нижче 1-го. Втім, бойова сила може стати негативною, якщо тебе прокляли чи ще якимось чином покарали.

Армія: Персонажі можуть належати до армій Аелдарі, Вартових Смерті, Некронів, Оррків, Тиранідів

та Ультрамаринів. Якщо перед тобою немає карти армії - ти звичайний цивільний!

У кожної армії є особливі здібності, вказані на картах. Ти отримувеш здібності армії тоді, коли граєш карту і кладеш її перед собою, і втрачаєш їх, коли скидаєш цю карту у відбій.

Дивись на карті армії, коли можна використовувати ці здібності.

Ти можеш скинути карту армії у будь-який час, навіть у бою: «Не хочу більше бути Некроном».

Коли ти скидаєш карту армії, стаєш цивільним, аж доки не зіграєш іншу карту армії.

У тебе не може бути у грі більше однієї карти армії, якщо тільки ти не зіграв карту «Альянс».

Альянс

Цю карту можна зіграти так само, як і карту армії, якщо ти вже маєш армію у грі. Ти не можеш одночасно мати дві однакові армії.

Якщо в тебе лише одна армія у грі, «Альянс» надає тобі всі переваги цієї армії (можливість вдягати манатки, дозволені виключно для цієї армії, бонуси проти потвор тощо) та жодної вади (можеш вдягати манатки, заборонені для цієї армії, потвори не можуть отримувати проти тебе бонусів через твою армію). Проте якщо якась здібність армії потребує певної оплати – маєш платити, солдат!

Якщо ти зіграв “Альянс” на дві армії, матимеш і переваги, і вади обох армій.

СКАРБИ

Кarti скарбів розділяють на постійно діючі та одноразові. Будь-яку карту скарбів можна зіграти, щойно ти її отримав, або в будь-який момент свого ходу окрім бою (якщо на карті не сказано інше).



Манатки

Більшість карт скарбів складають манатки. Кожна манатка має вартість у золотих монетах («нічого не варта» означає нульову вартість манатки).

Карта манатки в тебе в руці не має користі, доки ти її не зіграєш, відтоді ти її «несеш». Аби манатка надавала тобі певного бонусу, ти маєш її «вдягнути». «Неодягнути» манатки у грі поверни горизонтально, аби їх було видно. Заборонено змінювати екіпіровку під час бою або втечі.

Манчкін може носити будь-яку манатку (окрім зайвих **Великих манаток**, дивись нижче), але вдягнути можна лише один кашкет, одну броню, пару шкарів і дві одноручні манатки (або одну дворучну), якщо тільки в тебе немає карти, що дозволяє ігнорувати ці обмеження, на кшталт «Шахрайства», чи ще яких. Якщо, наприклад, у тебе два кашкети, ти можеш вдягнути тільки один з них.

Для використання деяких манаток є певні обмеження. Наприклад, Плазмовим спалювачем може озброїтися лише Ультрамарин. Не можна скидати манатки у відбій «за власним бажанням». Ти можеш продати їх, щоб отримати рівень, обмінятися ними з іншими манчкінами, чи просто подарувати тому, хто захоче. А ще прокляття або паскудство може примусити тебе позбавитися чогось!

Великі манатки: Ти можеш нести скільки завгодно дрібних манаток, але тільки одну велику. Усі манатки, на яких не написано, що вони великі, вважаються дрібними. Не можна просто так скинути у відбій велику манатку, щоб зіграти іншу. Тобі спершу доведеться продати чи обміняти її, або втратити внаслідок дії прокляття чи паскудства. Єдине виключення – тягло.

Якщо щось дозволяє тобі носити більше ніж одну велику манатку, але ти втрачаєш цю здібність, то маєш миттєво виправити ситуацію або позбутися зайвих великих манаток. Якщо зараз твій хід і ти не в бою, можеш продати зайві манатки, але загальна вартість проданого має бути не менше ніж 1000 золотих. Інакше віддай зайву манатку гравцеві з найнижчим рівнем, який може її нести! Якщо в тебе і після цього залишилися зайві великі манатки, скинь їх у відбій.

Тягло: На деяких картах ти зустрінеш напис “Тягло”. Ти не можеш мати водночас більше одного тягла, хіба що замислив **Шахрайство!** або маєш іншу карту, що дозволяє тобі пересуватись одразу на декількох. Здебільшого тягла відносяться до великих манаток, але ж носити тобі їх не доводиться, тож і в обмеження на великі манатки їх не враховуєш.

Якщо тягло допомагає чи заважає тікати, цей бонус (або штраф) відмінняє усі інші, які ти можливо маєш на втечу. Якщо побажаєш, можеш скинути тягло у відбій та спробувати втекти на своїх двох.

Обмін: можеш обмінятися з суперниками манатками, що носиш з собою. Не можна міняти карти з руки. Мінятися можна будь-коли, головне щоб ти або твій партнер не були в бою. Виміняні манатки маєш одразу ж зіграти.

Ти можеш віддати манатку іншому гравцеві задарма, щоб його підкупити: «Давай я тобі подарую своєю Радієвий пугач, а ти залишиш Анжеліку сам на сам з Інкубом!»

Можеш показувати свою «руку» іншим. Наче хтось тобі може забронити!

Продаж: У будь-який момент свого ходу (окрім епізодів бою та втечі) ти можеш скинути у відбій манатки на суму не менше ніж 1000 золотих і отримати за це один рівень. Якщо ти скінеш манаток на 1100 золотих, здачі тобі ніхто не дасть. Але якщо наскребеш на 2000, отримаєш одразу два рівні, і так далі. Продати можна манатки зі столу та з руки. Не можна купити собі 10-й рівень.

Одноразові манатки

На деяких картах скарбів вказано, що вони одноразові. Переважно вони використовуються у бою для підсилення манчкінів або потвор, та можуть бути зіграні з руки або ж зі столу. Однак певні з них мають більш складну дію, тож читайте карти уважно! Після бою (або по закінченню дії ефекту карти) скиньте ці манатки у відбій. Щойно хтось зіграв одноразову манатку, вона стає нічійною і не може потрапити під дію прокляття чи паскудства, навіть якщо ефект від неї все ще відчувається.

Одноразові манатки, що мають певну вартість у золотих, також можна продати за рівні.

Інші скарби

Інші карти скарбів (наприклад, «Отримай рівень») не є манатками. Зазвичай на таких картах написано, коли їх можна грати, а також залишаються вони після цього у грі чи скидаються

у відбій. Карту «Отримай рівень» можна зіграти на себе чи на іншого гравця у будь-який момент, навіть у бою (хіба що на карті написано якесь обмеження). Скинь її після того як зіграв. **Виняток:** за допомогою цієї карти не можна отримати переможний рівень.

Бій

У бою з потворою порівняй її «бойову силу» зі своєю. Бойова сила — це рівень плюс усі модифікатори (позитивні чи негативні) від манаток та інших карт. Якщо бойова сила потвори така сама, що й у тебе, або більша, ти програєш бій і маєш тікати (див. с. 10). Якщо твоя бойова сила вища за силу потвори, ти вбиваєш її і отримуєш рівень (або два за деяких надто небезпечних потвор). Ти також береш стільки скарбів, скільки вказано на карті потвори.

Іноді певна карта дозволяє позбутися потвори, не вбиваючи її. Це теж «перемога», але ти не отримуєш рівня. Залежно від карти ти можеш навіть і скарбів не поціпити.

Якщо останню потвору виведено з бою, він одразу ж закінчується.

Деякі потвори мають особливі здібності, що впливають на бій (наприклад, бонуси проти певної армії). Не забудь узяти їх до уваги!

Будь-хто може грати одноразові манатки чи використовувати здібності армії, щоб допомогти чи скривдити тебе в бою. Деякі карти дверей теж можна грати під час бою —



наприклад, підсилювачі потвор (дивись нижче).

Якщо ти переміг — скинь карту потвори разом із усіма підсилювачами та одноразовими манатками, а потім вирушай за нагородою. Май на увазі: інші гравці можуть зіграти на тебе прокляття або використати свої особливі здібності саме тоді, коли ти вже повірив, що переміг. Щойно вбив потвору, дай іншим гравцям десь 2,6 секунди на роздуми, аби заперечити твою перемогу. Після цього ти дійсно вбив потвору і отримуєш рівень та скарби, а інші мають лише біdkатися й спередатися.

Потвори

Якщо манчкін виламаував двері і відкрив карту потвори, та миттєво його атакує.

Якщо потвора потрапила до гравця якимось іншим чином, він бере



її в руку. Її можна грати, коли шукаєш собі пригоди, або разом із «Приблудною потворою» залучати до бою іншого гравця (дивись нижче **Бій з кількома потворами**).

Кожна потвора — це одне окреме чудовисько, навіть якщо на карті вказано назву у множині.

Підсилювачі потвор

Підсилювачі потвор — це певні карти, що можуть збільшувати або зменшувати бойову силу окремих потвор. Так, вони бувають і негативні! Ці карти впливають на кількість скарбів, які можна вполювати. Підсилювачі може грати будь-який манчкін під час будь-якого бою.

Усі підсилювачі на одній потворі додаються один до одного. Якщо в бою декілька потвор, манчкін, який грає підсилювач, має обрати потвору, на котру він подіє.

Виняток: усе, що підсилює потвору, підсилює і її «Близнятко». Якщо на певну потвору зіграти карти «Непофарбований», «Мертвяк» та «Близнятко», матимеш справу з парочкою непофарбованих мертвяків. Наснаги тобі!

Бій з кількома потворами

Деякі карти (зокрема «Приблудна потвора») дозволяють твоїм суперникам залучати інших потвор до твого бою. Тобі доведеться подолати їхню об'єднану бойову силу. Особливі здібності кожної потвори впливають на весь бій. Деякі карти дозволяють викинути з бою одну потвору і битися з рештою, але ти

Втручайся у бій

У тебе є декілька способів вплинути на бій іншого гравця:

Використовуй **одноразові манатки** аби підсилити гравця чи потвору, а можливо і закінчити бій.

Грай **підсилювачі потвор**. Такі карти зазвичай підсилюють потвору.. і дають більше скарбів. Можеш грати ці карти під час будь-якого бою — свого або чужого.

Залучай до бою **потвор** зі своєї руки за допомогою карти **«Приблудна потвора»** або спеціальних здібностей **Мертвяків** чи **Хаоситів**.

Проклинай суперників, якщо в тебе є карти проклять.

не можеш битися з однією і тікати від інших. Якщо ти знищив одну потвору, але втік від решти, то не отримуєш жодних скарбів чи рівнів!

Мертвяки і Хаосити

На картах деяких потвор ти побачиш написи «Мертвяк» та «Хаос». Ти можеш залучити будь-яку з них із руки до бою, у якому вже є потвора з відповідним написом, і навіть карта «Приблудна потвора» тобі для цього не знадобиться. Якщо в тебе є карта, що робить із потвори мертвяка (хаосита), ти можеш зіграти її разом з звичайною потворою, аби залучити ту в бій на допомогу мертвяку (хаоситу).

Поклич на допомогу

Якщо ти не здатний здолати потвору сам на сам, то можеш попросити будь-якого гравця тобі допомогти. Якщо той відмовиться, можеш просити іншого, аж доки всі тобі не відмовлять або хтось не погодиться. Допомогти, додаючи власну бойову силу до твоєї, може лише один гравець. Утім, будь-хто може грати карти, що впливають на бій!

Швидше за все тобі доведеться запропонувати помічникові хабаря – будь-які зіграні манатки або певну кількість здобичі від потвори. Якщо ти пропонуєш йому частину скарбів потвори, ви маєте заздалегідь погодитися, як будете ділити здобич. Ти можеш також домовитися зіграти на

свого помічника певні бонуси, наприклад «Отримай рівень».

Особливі здібності та слабкості потвор впливають на твого помічника і навпаки. Наприклад, якщо тобі допомагає Аелдарі, ти також матимеш +3 проти хаоситів (хіба що ти сам Аелдарі і вже маєш цей бонус). Але якщо Аелдарі допомагатиме тобі битися проти Нуртлінга, бойова сила потвори зростає на 4 (якщо тільки ти сам не Аелдарі, бо тоді вона вже виросла на початку бою)

Якщо хтось успішно допоміг тобі вбити потвору – скинь її у відбій, візьми скарби (дивись нижче Нагорода) та виконай особливі інструкції на карті потвори. Ти отримуєш рівень за кожну вбиту потвору.

Твій помічник рівнів не бере, якщо тільки він не Оррк, і ваша перевага в бойовій силі над потворою не перевищила 10 - у тому разі він теж тоді він теж отримує один рівень. Скарби витягаєш ти, навіть якщо ви здобули перемогу завдяки особливій здібності твого помічника, та розподіляєш їх згідно з попередніми домовленостями.

Деякі карти чи здібності дозволяють тобі примусити іншого гравця допомогти тобі у бою. Проте це не стосується бою за переможний рівень. Якщо ти змусив іншого гравця битися за тебе та з'ясувалось, що це бій за перемогу у грі - помічник має вийти з бою без жодних втрат. Проте, якщо гравець добровільно допомагає у бою за переможний рівень, він може залишитись і кувати для когось перемогу!

Нагорода

Коли ти вбиваєш потвору, то отримуєш один рівень за кожну (якщо на карті потвори не сказано інакше) та всі її скарби. У нижній частині карти потвори вказано кількість її скарбів – саме стільки карт і тягни, тільки не забувай про підсилювачі потвор, адже вони безпосередньо впливають на розмір твоєї нагороди. Витягує скарби втемну, якщо убив потвору самостійно, і у відкриту, коли хтось допомігав тобі в бою, навіть якщо той бідолаха залишився без винагорода.

Якщо ти не вбив потвору, а позбавився неї за допомогою певної специфічної карти, ти не отримуєш рівня і, можливо, навіть залишишся без скарбів – залежно від карти, яку ти застосував.

Кarti скарбів можеш грати в ту саму мить, як ти їх отримав, навіть якщо ти лише допомагав у бою.

Накивай п'ятами!

Якщо ніхто тобі не допоміг... або хтось хотів допомогти, але суперники все так підлаштували, що ви й удвох не можете перемогти... ти маєш тікати.

Якщо втечеш, то не отримаєш ані рівнів, ані скарбів, не зможеш обшукати кімнату, та навіть не завжди втечеш неушкодженим...

Кинь кубик. Випало 5 і більше – ти накивав п'ятами. Всілякі магичні причандали допомагають або заважають тікати. А декотрі потвори надають певні бонуси або штрафи, коли спробуєш тікати від них.

Якщо потвора тебе спіймала, вона напаскудить тобі так, як написано на її карті.

Приклад бою з усіма прибамбасами

Василь - Аелдарі 4-го рівня з Батогом приборкувача потвор, що додає йому +2 до бойової сили. Він відкриває двері та стикається віч-на-віч із Рожевим Жахом Тзінчу, потворою 8-го рівня, яка має бонус +4 проти Аелдарі. Навіть із бонусом +3 проти хаоситів Василь поступається - 9 проти 12.

Василь: Хаосу не місце в цьому Всесвіті!

Він грає «Освячену гранату», яка додає +3 будь-якій стороні, але проти хаоситів дає цілих +5. Тепер його бойова сила 14, тоді як у бідолашного хаосита все ще 12.

Василь: Зникни у Великому Розломі, бридка потворо!

Анжеліка: Тю, думав, все буде так просто. Із далекого темного забуття... вітайте! Гуляй, Васю!

Вона грає на потвору підсилювач «Гримдарк», завдяки чому сила потвори зростає на 10. Василь знову програє, 14 проти 22.

Василь: Єресь!

Анжеліка: Можу підставити плече, разом перемаємо це зухвале страхіття! (вона - Ультрамарин 5-го рівня, одягнений у Силу броню, тож її бойова сила 12. Разом у них буде 26 - достатньо, аби розчавити Рожевий Жах Тзінчу з його 22.)

Василь: На моє щастя, в мене нема фігурки цього огидного жаху, замість неї я використовую проксі...

Він використовує карту «Проксі», яка зменшує бойову силу потвори на 10, повертаючи її назад до 12. Василь знову на коні, 14 проти 12.

Анжеліка: Я, до речі, нікому не дозволяю грати зі мною несправжніми фігурками!

Василь: Який жах, цьому Жаху настав капут! У когось є якісь заперечення?

Усі мовчать, отож Василь отримує рівень та загрибає два скарби від Рожевого Жаху - Гримдарк (+2) і Проксі (-2) не змінили загальну винагороду. А гра йде собі далі...



Ти можеш втратити манатку чи кілька рівнів, або навіть померти.

Якщо ти тікаєш від кількох потвор, кидай кубик на втечу від кожної окремо в тому порядку, в якому хочеш, і терпи паскудство від тієї, що тебе спіймала, у ту саму мить, як це трапилось.

Якщо двоє гравців програють бій, тікати мають обидва. Вони втікають окремо від кожної потвори, в тому порядку, в якому домовляться. Якщо вони не погодяться, хто втікає першим, нехай вирішують за допомогою кубика. Потвора чи потвори можуть спіймати обох невдах.

Скинь потвору чи потвор у відбій.

СМЕРТЬ

Якщо ти загинув, ти втрачаєш усе своє майно. Залиш собі армію (армії), карту «Альянс» (якщо маєш таку у грі) та поточний рівень (а також усі прокляття, що діяли на тебе у передсмертну годину). Твій новий герой виглядає так само, як і попередній. Якщо ти помер, тобі вже не обов'язково тікати від інших потвор. Мабуть від цього тобі відчутно полегшало...

Мародерство: поклади карти з руки поряд із тими, що вже зіграв (тільки не забудь відібрати ті карти, про які шойно



йшла мова). Якщо в тебе є манатка, пов'язана з картою «Шахрайство» – розділи їх. Починаючи з гравця з найвищим рівнем, кожен може взяти в тебе одну карту собі в руку... за однакових рівнів нехай кидають кубик. Якщо комусь карт не вистачило, то хто йому винен. Після того як усі отримали по одній карті, решта скидається у відбій.



Мертві герої не можуть отримувати карти (навіть під час роздачі слонів), не здатні підвищувати рівень або перемогти у грі.

Твій новий манчкін з'являється, коли наступний гравець починає свій хід. Він може допомагати іншим у бою своїм рівнем та здібностями армії... але ж ані манаток, ані карт у тебе немає, хіба що хтось щось подарує або слонів яких перепаде.

Коли буде твоя черга ходити, візьми втемну по чотири карти з кожної колоди та зіграй будь-які легальні карти так само, як і на початку гри. Потім грай як зазвичай.

ПРОКЛЯТТЯ

Якщо манчкін виламував двері і відкрив карту прокляття, він миттєво потрапляє під дію цього прокляття.

Якщо прокляття потрапило до гравця якимось іншим чином (наприклад, коли він обшукував кімнату), він забирає прокляття в руку та може зіграти його на будь-кого з суперників у будь-який час. Будь-який, що неясно? Зроби подаруночок товаришу, коли він уже повірив у свою перемогу – а потім сиди і бридко регочи!

Зазвичай після дії прокляття на жертву воно скидається у відбій. Утім, деякі прокляття спрацьовують пізні-

ше або навіть мають тривалий ефект. Зберігай ці карти, доки не позбавишся прокляття або воно не подіє.

Якщо в тексті прокляття йдеться про «наступний бій», а ти саме б'єшся з потворою, то наступним вважається поточний бій! Те ж саме стосується і «наступного ходу» в тексті прокляття, зіграного під час твого ходу.

Якщо під дію прокляття потрапляють декілька манаток, жертва сама вирішує, яку з них втрачено або проклято.

Якщо прокляття стосується чогось, чого в тебе нема, не переймайся.

Наприклад, якщо ти витягнув «Втрачаєш броню», а броні-то в тебе і нема, нічого не трапляється, просто скинь це прокляття. Однак деякі прокляття мають альтернативну дію, тож уважно читай карти!

Іноді може бути вигідно зіграти прокляття чи потвору на самого себе або щоб «допомогти» іншому гравцю так, аби він втратив скарби. Це дуже поманчкінськи. Тільки так і роби!



СУПЕР-МЕГА-ГІПЕР-МАНЧКІН

У результаті досліджень було встановлено, що 8,4 з 9,7 гравців-манчкінів не можуть награтися в цю гру. Ось декілька ідей, як можна вивести «Манчкін» на нову висоту:

Об'єднай декілька наборів «Манчкін». Ти можеш змішати як завгодно різні базові набори та додатки, аби створити багатожанрову сагу про мега-Манчкіна! Космічні ковбої? Кунг-фу вампіри? Жодних проблем!

Додатки. Більшість базових наборів «Манчкін» мають додатки з новими потворами, скарбами та іноді навіть новими типами карт. Слідкуй за виходом нових випусків улюбленої гри!



Правила швидкої гри

Щоб гра йшла швидше, можна додати до ходу нульову фазу — «Підслухай під дверима». На початку свого ходу витягни одну карту дверей втемну. Можеш її зіграти, якщо хочеш. Потім наведи лад із картами і виламуй двері як завжди. Коли обшукуєш кімнату, тягни карту скарбів, а не дверей (хоча Тиранід може тягнути натомість і карту дверей завдяки своїй здібності).

Можна також ввести правило «подвійної перемоги»: якщо гравець отримує 10-й рівень у бою, де йому хтось допомагав, помічник теж перемагає у грі, який би рівень у нього не був.



Розробка Ендрю Гакарда
На основі ігор “Манчкін” Стіва Джексона та
“Warhammer 40,000” компанії Games Workshop
Ілюстрації Джона Коваліка

Президент/Головний редактор: Стів Джексон • Виконавчий директор: Філіп Рід
Креативний директор: Семюел Мітчке • Директор з виробництва: Сюзан Буено
Випускаючий редактор/Підготовка до друку: Міранда Горнер
Профільний редактор: Ендрю Гакарда • Технолог: Сабріна Гонзалес
Художники: Алекс Фернандес та Габі Рюенс • Арт-директор: Шеллі Гейлі
Менеджер проекту: Деріл Сілва • Директор з продажу: Рос Дженсон

Ендрю висловлює щирю подяку Майклу Найту, Джону Коваліку та Бену Вільямсу за неоціненний вклад в розробку гри. Всі можливі помилки та неточності є результатом еретичного вилучу.

Гру тестували: Райан Дж. Німс, Майкл Абрахамсон, Адам Блевінс, Брайан Бреннан, Ісая Кейсі, Бет Девіс, Карл ДеСото, Джефф Дауд, Кент Даер, Тревіс Даер, Марк Ф'юел, Вільям Флаудінг, Ксандер Хаузер, Стів Джексон, Девід “Лидар” Конігсакер, Алекс Лейбовіч, Алі Мартін, Леві Руона, Ейден Скотт, Карін Скотт, Моніка Стівенс, Чарльз Велкер, Бен Вільямс та Джоан Вітрок

Координатор проекту українського видання: Ігор Гуров

Переклад: Ігор Гуров, Анна Іванченко, Анастасія Салата, Еліна Форманюк

Верстка та підготовка до друку: Андрій Бордун

Дякуємо за допомогу в підготовці українського видання Святославу Горячковському, Олегу Гурову, Івану Каширському, Олегу Леонову.

Munchkin © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014-2019 Steve Jackson Games Incorporated. Українське видання © 2013-2019 Steve Jackson Games Incorporated. Усі права захищені. *Munchkin*, персонажі *Манчкін*, всевидяча піраміда та суміжні права щодо механіки гри «*Манчкін Warhammer 40000*» є об'єктами авторського права, торговельними марками або зареєстрованими торговельними знаками Steve Jackson Games Incorporated. Усі права належать їхнім власникам.

Warhammer 40,000 © Games Workshop Limited 2019. *Warhammer 40,000*, логотип *Warhammer 40,000*, GW, Games Workshop, Space Marine, *40K*, *Warhammer, 40,000*, логотип із двоголовим орлом 'Aquila' та всі пов'язані логотипи, ілюстрації, зображення, імена, істоти, раси, транспортні засоби, локації, зброя, персонажі та їхня явна подоба є торговельними марками або зареєстрованими торговельними знаками та/або об'єктами авторського права Games Workshop Limited і використовуються за ліцензією.

Версія правил 1.0 (Березень 2019).

munchkin.game