

# МАНЧКІН<sup>®</sup>

ВАЛИ ПОТВОР • ХАПАЙ СКАРБИ • ОШУКУЙ ДРУЗІВ



ГРА  
СТІВА ДЖЕКСОНА

ІЛЮСТРАЦІЇ  
ДЖОНА КОВАЛІКА

## ПРАВИЛА ГРИ

**МАНЧКІН** надає тобі змогу поринути в захопливі пригоди у підземеллях... і не відволікатися на навколорольові заморочки!

Комплект для гри містить 168 карт (95 карт дверей і 73 карти скарбів), один шестигранний кубик і ці правила. Грати можуть від трьох до шести осіб. Кожному гравцеві знадобляться 10 фішок (монет, жетонів чи ще яких однакових предметів) для підрахунку рівнів.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розділи карти на дві колоди – дверей та скарбів. Перемішай кожну з них окремо. Роздай гравцям по чотири карти з кожної колоди.

## ЩО РОБИТИ З КАРТАМИ

Обидві колоди мають по окремій купі відбою. Якщо хочеш переглянути відбій – зіграй відповідну карту, що дозволяє таку дію, але взагалі-то це заборонено.



Коли карти в колоді скінчилися, перемішай відповідний відбій. Якщо колода закінчилася, а відбою немає – ніхто не може витягнути карту цього типу.

**Карти у грі:** це карти на столі перед тобою, що вказують твої расу, клас (якщо такі є) та манатки, що ти несеш із собою. Тривалі прокляття та деякі інші карти також залишаються на столі після того, як їх зіграно. Всі гравці мають бачити карти у грі, це відкрита інформація.

**Рука:** карти, що ти маєш у руці, поки що не беруть участі у грі. Але їх не можна позбутися просто так – тільки якщо проти тебе зіграно карти, що впливають саме на «руку». Наприкінці ходу в тебе в руці може залишатися не більше п'яти карт (див. Роздача слонів, с.4)

Карти у грі не можна повернути в руку. Бажаєш їх позбутися – скинь або обміняй.

## СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ

Кожен починає гру людиною 1-го рівня без класу. Ги-ти...

## Суперечності між картами та правилами

Наведено лише загальні правила. У більшості випадків, коли настанови правил та карти не збігаються, перевагу має карта. Проте слід ігнорувати будь-який ефект карти, що суперечить одному з нижченаведених правил – якщо тільки карта конкретно не вказує, що переважає над правилом!

1. Ніщо не може зменшити рівень гравця нижче 1-го, хоча вплив карт і може зробити бойову силу (с. 7) гравця або потвори меншою за одиницю.
2. Гравець отримує рівень після бою тільки якщо вбив потвора.
3. Нагороди за перемогу над потворою (наприклад, скарби чи рівні) не можна збирати під час бою. Перш ніж їх отримати, бій потрібно завершити.
4. Щоб досягти 10-го рівня, необхідно вбити потвора. Ти не можеш примусити іншого гравця допомогти тобі це зробити.

Будь-які інші розбіжності слід доводити до галасливих суперечок, причому останнє слово залишається за володарем гри. Деякі відповіді можна знайти в розділі «Munchkin FAQ» на сайті [munchkin.game](http://munchkin.game) ... та сперечатися все одно веселіше.

Персонажі у грі мають певну стать, звичай вона та сама, що і у гравців, хоча ніхто не забороняє гравцям вибрати собі протилежну стать. Ще раз ги-ти...

Подивись на вісім карт, отримані при роздачі. Якщо в тебе є карти раси чи класу, можеш за бажанням зіграти по одній кожного виду, виклавши їх перед собою. Якщо в тебе є манатки (с. 5), також можеш їх зіграти. Якщо ти сумніваєшся, чи можна зараз грати певну карту – читай правила далі або не заморочуйся і грай!

## ПОЧАТОК ТА КІНЕЦЬ ГРИ

Визначте, хто ходитиме першим: киньте кубик, посперечайтесь про результат, значення цього речення, і чи значення те, що тут нібито не вистачає одного слова.

Гравці ходять по черзі, кожен хід має декілька фаз. Коли перший гравець закінчує хід, наступним ходить гравець ліворуч від нього і так далі.

Перемагає той, хто першим досягне 10-го рівня. Отримати цей рівень можна лише коли ти вбив потвора (або в тебе завалилися виняткові карти, що дозволяють виграти іншим чином).

## ФАЗИ ХОДУ

Твій хід починається, щойно попередній гравець завершив свій хід. Коли наведеш лад із картами, переходи до першої фази.

### 1) Виламуй двері

Відкрій верхню карту з колоди дверей. Якщо це потвора, тобі доведеться з нею битися (див. с. 7). Якщо це про-

## Пам'ятка

- Ці дії можеш зробити коли завгодно:
- Скинути клас або расу.
  - Зіграти карту «Отримай рівень» або «Наймит».
  - Зіграти прокляття.
- Ці дії можеш зробити в будь-який момент, якщо ти не в бою:
- Помінятися манаткою з іншим гравцем (який також не в бою).
  - Змінити екіпіровку.
  - Зіграти карту, яку ти щойно отримав.
- Ці дії можеш зробити лише під час свого ходу:
- Зіграти нову карту класу чи раси (у будь-який момент).
  - Продати манатки за рівні (не можна в бою).
  - Зіграти манатку (більшість манаток, окрім одноразових, не можна зіграти в бою, див. с.7)

кляття (див. с. 11), воно спрацьовує негайно (коли має силу) і скидається у відбій (або залишається на столі, якщо має тривалий ефект).

Якщо ти витяг якусь іншу карту, можеш забрати її в руку або одразу ж зіграти.

### 2) Шукай собі пригоди/Обшукай кімнату

Якщо ти наскочив на потвора, коли виламаував двері, пропусти цю фазу і переходи до наступної.

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

**Шукай собі пригоди:** зіграй потвора з руки і бийся з нею. Не варто викликати потвора, яку ти навряд чи подолаєш, якщо тільки ти не впевнений, що тобі допоможуть!

### Обшукай кімнату:

взьми другу карту з колоди дверей втемну собі в руку.





### 3) Роздача слонів

Якщо наприкінці ходу в тебе в руці більше п'яти карт, зіграй 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 магічних речей із трьома характеристиками: рівнем, расою та класом. Наприклад, ти можеш описати свого манчкіна як ельфійського чаклуна 8-го рівня з Чоботами магічного пенделя, Цілком напалму та Сексапільними наколінничками.

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

Ти отримуєш рівень, коли вбиваєш потвора 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.



**Клас:** герої можуть бути воїнами, чаклунами, крадіями та кліриками. Якщо в тебе немає карти класу, то в тебе немає і класу. Та звісно, про це вже йшлося.

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

Деякі класові здібності потребують скидати карти. Це можуть бути як карти в руці, так і ті, що маєш у грі.

Дивись на карті класу, коли можна використовувати ці здібності. Зважай на те, що крадій не може красти, коли він або його намічена жертва б'ється з потворою, а бій починається, щойно потвора з'явилась!

Ти можеш скинути карту класу у будь-який час, навіть у бою: «Не хочу більше бути чаклуном». Коли ти скидаєш карту класу, стаєш декласованим елементом, аж доки не зіграєш іншу карту класу.

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

**Раса:** герої можуть бути людьми, ельфами, гномами чи дрібнолюдиками. Якщо в тебе нема карти раси, ти звичайна людина.

У людей немає ніяких особливих здібностей. Вищенаведені правила для класів вірні і для рас.

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

## СУПЕРМАНЧКІН ТА НАПІВКРОВКА

Ці карти можна зіграти так само, як і карти класу чи раси, якщо ти вже маєш відповідну карту у грі (класу для «Суперманчкіну», раси для «Напівкровки»). Ти не можеш одночасно належати до двох однакових рас чи класів.

Якщо в тебе лише одна карта класу у грі, «Суперманчкін» дає тобі всі переваги цього класу (можливість вдягати манатки, дозволені виключно для цього класу, бонуси проти потвор тощо) та жодної вади (можеш вдягати манатки, заборонені для цього класу, потвори не можуть отримувати проти тебе бонусів через твій клас). Проте якщо якась класова здібність потребує певної оплати – маєш платити, не такий вже ти і Супер!

Все вищенаписане можна сказати і про карту «Напівкровка», тільки стосовно раси.

## СКАРБИ

Карти 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, допоки ти її не зіграєш, відтоді ти її «несеєш». Аби манатка надала 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 «Наймита» або «Шахрайства» чи ще яких.

## Втручайся у бій

У тебе є декілька способів вплинути на бій іншого гравця:

*Використай одноразову манатку.* Ти можеш допомогти іншому, використавши зілля проти ворога. Звичайно, ти можеш «помилково» вдарили зіллям і по приятелю-манчкіну.

*Грай карту, щоб змінити потвора.* Такі карти зазвичай підсилюють потвора і дають більше скарбів. Можеш грати ці карти під час будь-якого бою – свого або чужого.

*Додай у бій потвора з руки за допомогою карти «Приблудна потвора» або залучи мертвяка у бій, де вже є мертвяк.*

*Ошукай іншого гравця в бою, якщо ти крадій.*

*Проклиний суперників, якщо в тебе є карти проклять.*





Проте для використання деяких манаток є певні обмеження. Наприклад, Гостренькою палицею може озброїтися лише клірик.

Не можна скидати манатки у відбій «за власним бажанням». Ти можеш продати їх, щоб отримати рівень, або віддати тому, хто захоче. Можеш також скидати їх, щоб скористатися певними класовими та расовими здібностями. 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 доведеться продати її, втратити через прокляття або паскудство, чи скинути для активації класової/расової здібності.

Якщо щось (наприклад, належність до гномів) 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 ще може її нести! Якщо в тебе і після цього залишилися зайві великі манатки, скинь їх у відбій.

**Обмін:** можна мінятися манатками зі столу (але не іншими картами) з суперниками. Мінятися можна будь-коли, головне щоб ти або твій партнер не були в бою. Насправді, краще за все робити це під час чужого ходу. Виміняти манатки маєш одразу ж зіграти.

## Приклад бою з усіма прибамбасами

Тарас — воїн 4-го рівня з Бензопилою кривавої різанини (що дає йому +3 до бойової сили). Він виламає двері в підземеллі та стикається з Мережєвим тролем 10-го рівня. У Тараса сила 7, а у троля — 10, тож Тарас потрапив у халепу.

Тарас: От же ж хтів цю карту потримати ще...

Він грає «Магічну ракету», що додає йому на цей бій +5. Тепер його бойова сила 12, а в нещасного троля всього 10.

Тарас: Отакої! Капець пану трюлику!

Ганка: Не кажи гоп! Якійсь цей троль злютик.

Ганка грає карту «Злютик», додаючи 5 до бойової сили троля. Тарас знов програє — 15 проти 12.

Тарас: От бісова жінка!

Ганка: Може, допомогти? (Ганка — ельфійка 2-го рівня із Чоботами магічного пенделя, тож її бойова сила 4. Разом із Тарасом (12) це буде 16, чого вистачить, аби порубати троля (15) на комлети).

Тарас: Щоб ти це й рівня вхопила? Дзуськи! Буду берсеркувати.

Тарас використовує здібність воїна і скидає три карти: «Крадій» і «Приблудна потвора» з руки та «Мінералочка» (яка допомагає лише ельфам) зі столу. Кожна дає йому +1 до бойової сили.

Ганка: Куди ж ти водичку вилив? Йой, леле!..

Тарас: Це буде +3 мені, тож ми з ним рівні, 15 на 15. І як мотугній воїн, я перемагаю... капут трюлику, хіба хтось ще не хоче мені напаскудити. Бажаючи?

Усі мовчать — отже, Тарас отримує рівень і загібає скарби: три від Мережєвого троля та один додатково за карту «Злютик». А гра йде далі.

Ти можеш віддати манатку іншому гравцеві задарма, щоб його підкупити: «Чуєш, я тобі свою Полум'яну броню віддам, ти тільки не допомагай Васі вбивати дракона!».

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 скинеш манаток на 1100 золотих, здачі тобі ніхто не дасть. Але якщо нашкодиш 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

Більшість манаток, на яких написано «одноразова», 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.

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

## ІНШІ СКАРБИ

Інші карти скарбів (наприклад, «Отримай рівень») не є манат-

ками. Зазвичай на таких картах написано, коли їх можна грати, а також залишаються вони після цього у грі чи скидаються у відбій. Ось декілька специфічних прикладів:

- карту «Отримай рівень» можна зіграти на себе чи на іншого гравця у будь-який момент, навіть у бою. Скинь її після того як зіграв. Виняток: за допомогою цієї карти не можна отримати переможний рівень;
- карту «Наймит» можна зіграти у будь-який момент гри. Проте ти не зможеш віддати Наймиту нести манатку, якщо ти у бою.

## 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 позбавитися потвори, не вбиваючи її. Це теж «перемога», але ти не отримуєш рівня. Залежно від карти ти можеш навіть і скарбів не поцупити.





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

Будь-хто може грати одноразові манатки чи використовувати класові або расові здібності, щоб допомогти чи скривдити тебе в бою. Деякі карти дверей теж можна грати під час бою – наприклад, підсилювачі потвор (дивись нижче).

Пам'ятай: під час бою ти не можеш продавати, одягати, знімати чи обмінювати манатки або грати скарби з руки (якщо на карті не сказано інакше).

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 бідка-тися й сперечатися.

## ПОТВОРИ

Якщо манчкін виламував 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 із кількома потворами**).

Кожна потвора – це одне окреме чудовисько, навіть якщо на карті вказана назва 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, що грає підсилювач, має обрати потвору, на яку він подіє.

*Вияток:* усе, що підсилює потвору, підсилює і її «Ліпшу половину». Якщо на одну потвору зіграти карти «Релікт», «Злютик» та «Ліпша половина» у будь-якій послідовності, тобі доведеться битися із реліктовою розлюченою сімейною парою. Хай щастить!

## БІЙ ІЗ 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 не можеш битися з однією і тікати від інших. Якщо ти знищив одну потвору, але втік від іншої, то не отримуєш жодних скарбів!



## МЕРТВЯКИ

Деякі потвори в цій грі помічені як мертвяки. Ти можеш залучити будь-яку з них із руки до бою, у якому вже є потвора-мертвяк, і навіть карта «Приблудна потвора» тобі для цього не знадобиться. Якщо в тебе є карта, що робить із потвори мертвяка, ти можеш зіграти її разом зі звичайною потворою, аби залучити ту в бій на допомогу мертвяку.

## 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 манатки, що є в тебе у грі, 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 воїн, ви можете, навіть якщо ваша

бойова сила така ж як у потвори, а він ще й зможе берсеркувати – скидати карти, аби підняти вашу силу (один раз протягом бою, а не на кожну потвору). Якщо ти б'єшся з Недовомпером, а допомагає тобі клірик, він може шуганути його. Але якщо проти тебе Огидний слиз, а допомагає ельф, бойова сила потвори зростає на 4 (якщо тільки ти сам не ельф – тоді її сила вже зросла 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 ельф, тоді він теж отримує рівень за кожну знищену потвору. 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 залишитися і кувати для когось перемогу!





## НАГОРОДА

Коли ти вбиваєш потвору, ти 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. Витягуй скарби втемну, якщо убив потвору самостійно, і у відкриту, якщо хтось допомагав тобі в бою, навіть якщо той бідолаха залишився без винагороди.

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.

Карти 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 наклав п'ятами. Деякі класові та расові здібності, а також всілякі магичні причадали 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. 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 трапилося.

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 карти класу та раси, карти «Суперманчкін» і «Напівкровка» (якщо маєш такі 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.

**Мародерство:** поклади карти з руки поряд із тими, що вже маєш у грі (тільки не забудь відібрати ті карти, про які щойно говорили). Якщо в тебе є манатка, пов'язана з картами «Наймит» чи «Шахрайство» – розділи їх.



Починаючи з гравця з найвищим рівнем, кожен може взяти в тебе одну карту собі в руку... за однакових рівнів кидайте 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 класовими чи расовими здібностями... 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 реточи!

Зазвичай після дії прокляття на жертву воно скидається у відбій. Утім, деякі прокляття спрацьовують пізніше або навіть мають тривалий ефект. Зберігай ці карти, доки не позбавишся прокляття або воно не подіє. Такі карти не можна скинути для активації расових чи класових здібностей, хоча ідея чудова.

Якщо в тексті прокляття йдеться про «наступний бій», а ти саме б'єшся з потворою, то наступним вважається поточний бій!

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 витягнеш «Втрачаєш броню», а броні-то в тебе і нема, нічого не трапляється, просто скинь це прокляття.

Іноді може бути вигідно зіграти прокляття чи потвору на самого себе або щоб «допомогти» іншому гравцю так, аби він втратив скарби. Це дуже по-манчкінськи. 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'єднуй декілька наборів «Манчкін».** Ти можеш змішати як зазвичай 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.

**Вийди на ЕПІЧНИЙ РІВЕНЬ!** Грати всього до 10 рівня — комусь цього явно недостатньо. Спеціально для таких фанатів ми розробили епічні правила. Вони нададуть тобі потрібне прискорення, щоб долетіти аж до 20-го рівня! Завантажуй pdf-файл епічних правил за посиланням <https://warehouse23.com/products/epic-munchkin>.

## 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 виламай двері як завжди. Коли обшукаєш кімнату, тягни карту скарбів, а не дверей.

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

## Гра Стіва Джексона • Ілюстрації Джона Коваліка

Президент/Головний редактор: Стів Джексон

Генеральний директор: Мередіт Плако • Виконавчий директор: Сюзан Буено

Відповідальний редактор: Елісон Пейдж

Профільний редактор: Віл Шуновер • Асистент профільного редактора: Девін Льюїс

Менеджер виробництва: Сабріна Гонзалес • Дизайнер: Алекс Фернандес

Менеджер з маркетингу: Кеті Даффі • Операційний менеджер: Ренді Шойнеманн

Директор з продажів: Росс Джемсон

Гру тестували: Стів Брініч, Мо Чепмен, Пол Чепмен, Ален Доусон, Джессі Фостер,

Ел Гріго, Расел Годвін, С'юзен Реті, Кет Робертсон та Моніка Стефенс

Наша глибока подяка сотням, тисячам або навіть мільйонам манчкінів, які грали самі, розповідали про гру друзям і пропонували нові карти з моменту появи найпершої версії гри.

Ми всіх вас дуже любимо... але коли б ви знали, як же ви нас лякаєте!

Координатор проекту українського видання: Ігор Гуров

Переклад: Ігор Гуров, Анна Іванченко, Шаннар де Кассал, Єфрем Ліхтенштейн,

Володимир Різник • Верстка та підготовка до друку: Андрій Бордун

Дякуємо за допомогу в підготовці українського видання Єгору Зацепіну, Наталії Марковій,

Анастасії Пономаренко, Анатолію Карелову, Наталії Тимків та Еліні Форманюк.

*Munchkin*, персонажі *Манчкін*, Warehouse 23, всевидяча піраміда та назви інших продуктів Steve Jackson Games Incorporated є торгівельними марками або зареєстрованими торгівельними знаками Steve Jackson Games Incorporated і використовуються за ліцензією. Персонажі Dork Tower © Джон Ковалік.

*Munchkin* © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014-2016, 2019-2024 Steve Jackson Games Incorporated.

Українське видання © 2013-2024 Steve Jackson Games Incorporated.

Всі права захищені.

Версія правил 1.8 (липень 2019)

**munchkin.game**