

МАНЧКІН[®] ЛЕГЕНДИ

ГРА
ЕНДРЮ ГАКАРДА
ТА СТИВА ДЖЕКСОНА



ІЛЮСТРАЦІЇ
ДЖОНА КОВАЛІКА



ПРАВИЛА ГРИ

«Манчкін Легенди» поєднує класичні міфи та міські легенди з чудовим манчкінівським гумором!

Комплект для гри містить 168 карт (96 карт дверей і 72 карти скарбів), один шестигранний кубик і ці правила.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Грати можуть від трьох до шести осіб. Кожному гравцеві знадобляться 10 фішок (монет, жетонів чи ще яких предметів) для підрахунку рівнів.

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.

Кarti у гри: 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.

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.

Коли можна грати карти: кожен тип карт можна зіграти у певний час (дивись с. 10-11).

Кarti у гри не можна повернути в руку. Бажаєш їх позбутися – скинь або обміняй.



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. 4) 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.

Будь-які інші розбіжності слід доводити до галасливих суперечок, причому останнє слово залишається за хазіяном гри. Деякі відповіді можна знайти в розділі «Питання та відповіді» на сайті munchkin.org.ua... та сперечатися все одно веселіше.

СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ

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

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. 9), 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: поворожить на козячих нутрошах чи пташиних польотах, киньте кубик або використайте інший зручний для вас метод.

Гравці ходять по черзі, кожен хід має декілька фаз. Коли перший гравець закінчує хід, наступним ходить гравець зліва 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 завалялися виняткові карти, що дозволяють виграти іншим чином).

ФАЗИ ХОДУ

На початку ходу можна зіграти карти, «вдягнути» або «зняти» манатки, помінятися ними з іншими гравцями та

продати манатки за рівні. Коли ти врешті наведеш лад із картами, переходь до першої фази.

1) Виламуй двері

Відкрив верхню карту з колоди дверей. Якщо це потвора, тобі доведеться з нею битися (див. с. 4). Перш ніж рухатися далі, треба закінчити бій. Якщо ти вбив потвора, отримуєш рівень (або два за надзвичайно капосних потвор) і відповідну кількість скарбів.

Якщо це прокляття (див. с. 11), воно спрацьовує негайно (коли має силу) і скидається у відбій.

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

2) Шукай собі пригоди

Якщо ти не зустрів потвора, коли виламував двері, можеш зіграти потвору зі своєї руки і битися з нею. Не варто викликати потвора, яку ти навряд чи подолаєш, якщо тільки ти не впевнений, що тобі допоможуть!

3) Обшукай кімнату

Якщо ти не знайшов потвора за дверима і не став шукати собі пригоди, то можеш обшукати кімнату. Візьми другу карту з колоди дверей втемну собі в руку.

Якщо ти зустрів потвора, але втік від неї, то не можеш обшукати кімнату.



4) Роздача слонів

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

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. 6). Якщо твоя бойова сила вища за силу потвори, ти вбиваєш її і отримуєш рівень (або два за деяких великих потвор). Ти також береш стільки скарбів, скільки вказано на карті потвори.

Іноді карта або класова чи расова здібність дозволяють 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.

Одноразові манатки, такі як зілля, можна грати безпосередньо з

руки під час бою. Також можна використовувати одноразові манатки, які вже введено до гри. Після бою скинь використані одноразові карти у відбій, незважаючи на те, переміг ти чи програв.

Деякі карти дверей теж можна грати під час бою — наприклад, підсилювачі потвор (див. с. 10).

Під час бою ти не можеш красти, продавати, одягати, знімати чи обмінювати манатки або грати їх із руки (окрім одноразових).

Якщо ти переміг — скинь карту потвори разом із усіма підсилювачами та одноразовими манатками, а потім тягни скарби (див. с. 7). 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 убив потвору і отримуєш рівень та скарби, а інші мають лише бідкатися й сперечатися.

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 не можеш битися з однією і тікати від інших. Якщо ти знищив одну потвору за допомогою якоїсь карти або расової чи класової здібності, але втік від іншої, то не отримуєш жодних скарбів!

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. Допомоги, додавши власну бойову силу до твоєї, може лише один гравець. Втім, будь-хто може грати карти, що впливають на бій!

Ти можеш дати помічнику хабаря. Насправді, тобі швидше за все доведеться це зробити — а саме запропонувати помічникові будь-які манатки, що є в тебе у грі, або будь-яку кількість здобичі від потвори. Якщо ти пропонуєш йому частину скарбів потвори, ви маєте заздалегідь погодитися, як будете ділити здобич.

Особливі здібності та слабкості потвор впливають на твого помічника і навпаки. Наприклад, якщо тобі допомагає воїн, ви переможете 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 Гренделем, а допомагає тобі гном, бойова сила потвори зменшується

на 3 (якщо тільки ти сам не гном — тоді її сила вже знизилась на початку бою). А якщо клірик допомагає тобі здолати Плутона, він зможе використати свою здібність до Екзорцизму, щоб ви отримали певні бонуси.

Якщо хтось тобі успішно допоміг, потвору знищено. Скинь її у відбій, візьми скарби 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.

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» вдарити зіллям і по приятелю-манчкіну.

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

Грай «Приблудну потвору» разом із потворою зі своєї руки, аби залучити її до бою.

Ошукай іншого гравця в бою, якщо ти крадій.

Проклинай суперників, якщо в тебе є карти проклять.



НАКИВАЙ П'ЯТАМИ

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

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

Кинь кубик. Випало 5 і більше - ти накивав п'ятами. Деякі магічні причандали допомагають або заважають тікати. А деякі потвори такі моторні, що додатково ускладнюють твій кидок.

Якщо ти втік, скинь потвору у відбій. Скарбів ти не отримуєш. Зазвичай нічого поганого не трапля-

ється... Але прочитай карту. Деякі потвори можуть скривдити тебе, навіть якщо ти від них утік!

Якщо потвора тебе спіймала, вона напаскудить тобі так, як написано на її карті. Ти можеш втратити манатку чи кілька рівнів, або навіть померти.

Якщо два гравці б'ються з потворою і все одно програють, тікати мусять обидва. Вони кидають кубик окремо. Потвора може спіймати їх обох.

Якщо ти тікаєш від кількох потвор, кидай 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.

Скинь потвору чи потвор у відбій.

Приклад бою з усіма прибабасами

Олена — клірик 6-го рівня з Чарівною сопілкою (що додає їй +4 до бойової сили). Вона виламує двері в підземеллі та стикається зі Слендером, мертвяком 12-го рівня. Бойова сила Олени -10, тож сьогодні не її день.

Олена: І де ж ти такий гарнюща виліз... сидів би вдома, радіо слухав!

Вона грає «Сморідне сфінксове зілля», внаслідок чого її бойова сила зростає на 4. Тепер перевага на її боці, 14-12.

Олена: Шо, скупштував смердотинки, опудало?

Орест: Нежданчик! А титана слабо здолати?

Орест грає карту «Титан», додаючи 10 до бойової сили Слендера.

Олена: Шоб тебе підняло та гепнуло! Який здоровенний... добре хоч мертвяк. Згинь!

Олена скидає у відбій карту з руки та дві манатки зі столу, активуючи здібність клірика «Екзорцизм». Кожна карта додає їй +3 до бойової сили, загалом це +9 і вона знов попереду, 23-22.

Олена: Ще бажаючи на роздачу є? Шикиуйся по одному!

Вона погрозово замахується невідомою картою дверей і грізно поглядає на опонентів. Орест довго дивиться на Цербера в руці, але вирішує притримати його і не залучати до бою.

Олена: От і чудово! Оресте, дякую за зайві скарби!

Орест: Та мовчи вже, бісеня!

Олена отримує рівень за перемогу над Слендером та загрибає аж п'ять скарбів втемну - три від Слендера, та два додатково за «Титана». А гра йде далі.

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.

Мародерство: поклади карти з руки поряд із тими, що вже є у грі. Починаючи з гравця з найвищим рівнем, кожен може взяти в тебе одну карту... 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) і не отримують рівнів.

Твій новий манчкін з'являється, коли наступний гравець починає свій хід, і може допомагати іншим у бою... але ж ані манаток, ані карт у тебе немає.

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

СКАРБИ

Коли ти вбиваєш потвору або позабавляєшся неї за допомогою певної карти, ти отримуєш її скарби. У нижній частині карти потвори вказано кількість її скарбів. Саме стільки карт ти і тягнеш. Витягуй скарби втемну, якщо убив потвору самотійно, і у відкриту, якщо хтось допомагав тобі в бою.

Кarti скарбів можеш грати в ту саму мить, як ти їх отримав. Манатки кладеш перед собою. Кarti «Отримай рівень» можеш грати на будь-якого гравця у будь-який момент.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Кожен герой-манчкін — це фактично комбінація зброї, броні та магічних речей з трьома характеристиками: рівнем, расою та класом.

Наприклад, ти можеш описати свого персонажа як людину-воїна 7-го рівня з Жезлом Асклепія, Годинакидкою та Скляними ляпанцями.

На початку гри стать твого героя така сама, як і в тебе.

Рівень: показує, наскільки ти неміряно



Лічильники рівнів: це не шахрайство, а такі правила!

Якщо ти полюбіяєш усякі модні га-
джети, тобі напевно сподобається наш циф-
ровий лічильник рівнів. Хочеш придбати
його — заходь на levelcountersgames.com.
Він ще й додасть тобі ігрових бонусів, аби
всі твої друзі заздрили. Саме те що треба
для справжнього манчкін!

крутий. Коли карти та правила гово-
рять про твій рівень, вони мають на
увазі це число.

Ти отримуєш рівень, коли вбиваєш
потвора або внаслідок дії карт. Також
можеш продавати манатки, щоби ку-
пяти рівні (див. с. 10).

Ти можеш втратити рівень внаслі-
док дії карт. Твій рівень ніколи не може
бути нижче 1-го. Втім, бойова сила
може стати негативною, якщо тебе про-
кляли чи опукали.

Раса: герої можуть бути людьми,
ельфами, гномами чи дрібно-
людиками. Якщо в тебе нема
карти раси, ти звичайна лю-
дина.

У людей немає ніяких
особливих здібностей,
для інших рас вони
вказані на картах. Ти
отримуєш здібності
раси тоді, коли
граєш карту і кладеш
її перед собою, і втра-
чаєш їх, коли скидаєш
цю карту у відбій.



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

Ти можеш скинути карту раси у
будь-який час, навіть у бою: «Більше
не хочу бути ельфом». Щойно ти її
скинув, знову стаєш людиною.

У тебе не може бути у грі більше
однієї карти раси, якщо тільки ти не
зіграв карту «Напівкровка». Та навіть
із нею ти не можеш належати до двох
однакових рас одночасно.

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 зді-
бності, вказані на картах. Ти отри-
муєш здібності класу тоді, коли
граєш карту і кладеш її перед собою,
і втрачаєш їх, коли скидаєш цю
 карту у відбій.

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

Дивись на карті класу, коли
можна використо-
вати ці здібності.
Зважай на те, що
крадій не може
красти, коли він
або його на-
мічена жертва
б'ється з потво-
рою, а бій почина-
ється, щойно потвора
з'явилась!

Ти можеш скинути карту класу у
будь-який час, навіть у бою: «Не хочу
більше бути чаклуном». Коли ти ски-
даєш 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». Та навіть
із нею ти не можеш належати до двох
однакових класів одночасно.

МАНАТКИ

Кожна манатка має свою назву, силу,
розмір та вартість у золотих монетах.

Карта манатки в тебе в руці не
враховується, допоки ти її не зіграєш,
відтоді ти її «несеш». Ти можеш нести
скільки завгодно дрібних манаток, але
тільки одну велику. Всі манатки, на
яких не написано, що вони великі, вва-
жаються дрібними. Не можна просто
так скинути у відбій велику манатку,
щоб зіграти іншу. Тобі доведеться про-
дати її, втратити через прокляття або
паскудство, чи скинути для активації
особливої здібності.

Якщо щось (наприклад, належність
до гномів) дозволяє тобі носити більше
ніж одну велику манатку, але ти втра-
чаєш цю здібність, то маєш миттєво
виправити ситуацію або позбутися за-
йвих великих манаток. Якщо це твій
хід і ти не в бою, можеш продати зайві
манатки, але загальна вартість прода-
ного має бути не менше ніж 1000 зо-
лотих. 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.

Манчкін може носити будь-яку ма-
натку, але для використання деяких
з них є певні обмеження. Наприклад,
Золоте руно може носити лише крадій.

Так само ти можеш одночасно вико-
ристовувати 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. Ти можеш
нести два кашкети, але використову-
вати маєш не більше одного.

Манатки, які не використовуєш,
поверни горизонтально, аби їх було
видно. Заборонено змінювати екіпі-
ровку під час бою чи втечі. Не можна
скидати манатки у відбій «просто так».
Ти можеш продати їх, щоб отримати
рівень, або віддати тому, хто захоче.
Можеш також скидати їх, щоб скорис-
татися певними класовими та расовими
здібностями. А ще прокляття може
примусити тебе позбавитися чогось!

Обмін: можна мінятися манатками
зі столу (але не іншими картами) з
суперниками. Мінятися можна будь-
коли, якщо тільки ти не в бою. На-
справді, краще за все робити це під
час чужого ходу. Виміняні манатки
маєш одразу ж зіграти, ти не зможеш
продати їх до початку свого ходу.

Ти можеш віддати манатку іншому
гравцеві задарма, щоб його підкупити:
«Благаю, не допомагай Наталці пере-
могти Локі, я тобі свій улюблений Екс-
калібур віддам!».

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

Продаж: Під час свого ходу 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.

КОЛИ ГРАТИ КАРТИ

Коротенька довідка...

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.

Кожна потвора — це одне окреме чудовисько, навіть якщо на карті вказана назва у множині.

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 «При-

блудна потвора» тобі для цього не знадобиться. Якщо в тебе є карта, що робить із потвори мертвяка, ти можеш зіграти її разом із звичайною потворою, аби залучити ту в бій на допомогу мертвяку.

ПІДСИЛЮВАЧІ ПОТВОР

Підсилювачі потвор — це певні карти, що можуть збільшувати або зменшувати бойову силу окремих потвор. Так, вони бувають і негативні! 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.

МАНАТКИ

Будь-яку манатку можна ввести до гри, щойно ти її отримав, або у будь-який момент свого ходу, окрім бою (якщо тільки на карті не вказано інакше).

Усі одноразові манатки можна грати під час бою — зі столу чи зі своєї руки. Деякі одноразові манатки, такі як «Бажальний перстень», можна використовувати і поза боєм.

Інші манатки залишаються перед тобою на столі, щойно ти їх зіграв.



Серед них можуть бути і манатки, які ти не можеш використовувати через певні расові або класові обмеження, або через те, що ти вже використовуєш подібну манатку (кашкет, броню). Поверни такі манатки горизонтально. Ти їх несеши, але не використовуєш.

Вияток: ти можеш нести лише одну велику манатку, якщо тільки клас або якась карта не дозволяють тобі нести зайві.

ІНШІ СКАРБИ

Інші карти скарбів (наприклад, «Отримай рівень») ти можеш грати коли заманеться, якщо тільки на карті немає певних обмежень. Виконай інструкції на карті, а потім скинь її, якщо вона не дає постійного бонусу.



ПРОКЛЯТТЯ

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

Якщо прокляття було витягнуто втемну або воно потрапило до гравця якимось іншим чином, він може зіграти його на будь-кого з суперників у будь-який час. Будь-який, що неясно? Зроби подаруночок товаришу, коли він вже повірив в свою перемогу – а потім сиди і бридко регочи!

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 цей бій!

Якщо під дію прокляття потрапляють декілька манаток, жертва сама вирішує, яку з них втратити.

Якщо прокляття стосується чогось, чого в тебе нема, не переймайся. Наприклад, якщо ти витягнув «Тебе взули», а шкарів-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!

КЛАСИ ТА РАСИ

Ці карти можна зіграти, щойно ти їх отримав, або у будь-який момент свого ходу. Те саме стосується карт «Суперманчкін» та «Напівкровка», але тобі все одно знадобиться клас, аби зіграти «Суперманчкіна», чи раса, щоб викласти «Напівкровку».

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». Існує багато різних базових наборів: зомбі, пірати, су-пергерої, вампіри тощо. Ти можеш змішати їх як завгодно, аби створити багатожанрову сагу про мега-Манчкіна! Космічні ковбої? Кунг-фу супергеренти? Жодних проблем! Інформацію про це ти можеш знайти за адресою sets.worldofmunchkin.com.

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 — комуś цього явно недостатньо. Спеціально для таких фанатів ми розробили епічні правила. Вони нададуть тобі потрібне прискорення, щоб долетіти аж до 20-го рівня! Безкоштовно завантажуй pdf-файл епічних правил з сайту e23.sjgames.com. Український переклад епічних правил можна знайти на сайті munchkin.org.ua

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 з картами і виламуй 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 грі, який би рівень у нього не був.

Гра Стіва Джексона • Ілюстрації Джона Коваліка

Розробка карт Ендрю Гакарда та Стіва Джексона

Помічник з розробки: Моніка Стефенс

Директор з виробництва: Філіп Рід • *Манчкін*-Цар: Ендрю Гакард

Манчкін-наймит: Девін Льюїс • Керівник виробничого процесу: Семюел Мітчке

Художник: Алекс Фернандес • Підготовка до друку: Моніка Стефенс та Девін Льюїс

Директор з маркетингу: Леонард Балсера • Директор з продажу: Рос Джепсон

Гру тестували: Дін Бернхем, Ерік Доу, Девін Льюїс, Джерон Наннеман, Сюзан Северсон, Джеймі СTEGER, Джеймс Вікарі та Фред Йелк Вудраф

Координатор проекту українського видання: Ігор Гуров

Над перекладом працювали: Ігор Гуров, Олег Гуров, Анна Дадутова, Анна Іванченко,

Шаннар де Кассал, Олександр Кухмай, Володимир Різник, Олексій Фомічов

Верстка та підготовка до друку: Андрій Бордун

Munchkin, Munchkin Legends, персонаж *Манчкін*, Warehouse 23, e23, 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 Legends* © 2013 Steve Jackson Games Incorporated.

Українське видання © 2016 Steve Jackson Games Incorporated.

Всі права захищені. Версія правил 1.0 (квітень 2013)

legends.worldofmunchkin.com