

МАНЧКІН СТИМПАНК



Гра
СТІВА ДЖЕКСОНА

Ілюстрації
ФІЛА ФОЛЮ

ПРАВИЛА ГРИ

Витягни з шухляди здоровенний гайковий ключ, натягни циліндр на макітру та готуйся мочити потвор і ханати скарби...силою НАУКИ!

Комплект для гри містить 168 карт (86 карт дверей і 82 карти скарбів), один шестигранний кубик і ці правила. Грати можуть від трьох до шести осіб. Кожному гравцеві знадобляться 10 фішок (гайок, гвинтиків чи ще яких однакових предметів – або будь який гаджет, що рахує до 10) для підрахунку рівнів.

І пам'ятай... ЗНАННЯ - СИЛА!

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 перегляну-

ти відбій – зіграй відповідну карту, що дозволяє таку дію, бо 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. Такого не траплялось з часів Великого Флогістонного вибуху 1889 року, але з того моменту у нас є правило і на цей випадок!

Кarti у гри: це карти на столі перед тобою, що вказують на твій клас (за наявності) та манатки, що ти несеш із собою.



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, рівні чи згадку в лондонській «Таймс») 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 володарем гри. Деякі відповіді можна знайти в розділі «Munchkin FAQ» на сайті munchkin.game ... та сперечатися все одно веселіше.

Тривалі прокляття та деякі інші карти також залишаються на столі після того, як їх зіграно. Всі гравці мають бачити карти у гри, це відкрита інформація.

Рука: карти, що ти маєш у руці, поки що не беруть участі у гри. 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)

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

Створення персонажу

Кожен починає гру персонажем 1-го рівня без класу.

Персонажі у гри мають певну стать, зазвичай ту саму, що і у гравців, хоча ніщо не забороняє вибрати собі протилежну стать. Звісно, всемогутня Наука може все швидко змінити!

Подивись на вісім карт, отриманих при роздачі. Якщо в тебе є карти класу, можеш за бажанням зіграти одну з них, виклавши її 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! Пам'ятай, це усе заради Науки!

Початок та кінець гри

Визначте, хто ходитиме першим: киньте кубик, посперечайтесь про



Пам'ятка

Ці дії можеш зробити коли загодно:

- Скинути карту класу.
- Зіграти карту «Отримай рівень».
- 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 (у будь-який момент).
- Продати манатки за рівні (не можна в бою).
- Зіграти манатку (більшість манаток, окрім деяких одноразових, не можна зіграти в бою, див. с.7).

результат. В суперечках стане у нагоді диявольський пристрій для залякування суперників або смачне печиво у вигляді шестерні.

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 завалялися 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

Відкрий верхню карту з колоди дверей. Якщо це потвора, тобі доведеться з нею битися (див. с. 7). Якщо це прокляття (див. с. 11), воно спрацює 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 виламав 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 потвору з руки і бийся з нею. Не варто викликати потвора, яку ти навряд чи подолаєш, якщо тільки ти не впевнений, щотобі допомогти!

Обшукай кімнату: візьми 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 манчкін — це фактично поєднання стимпанк-колекції зброї, броні та гаджетів із двома характеристиками: рівнем та класом. Наприклад, ти можеш описати свого персонажа як «механіка 8-го рівня з Електрочапами, Зубчастою кірасою та Мухкетом Лорда Стерлінга».

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 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: манчкіни можуть бути дослідниками, механіками, констеблями та магнатами. Якщо в тебе немає карти класу, то в тебе немає і класу. Гайки! 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, щойно скидаєш 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.

Ти можеш скинути карту класу у будь-який час, навіть у бою: «Не хочу більше бути магнатом». 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, хіба що ти зіграв карту «Суперманчкін».



СУПЕРМАНЧКІН

Аби зіграти цю карту, ти маєш належати до якогось класу. У будь-який момент свого ходу ти можеш прикріпити її до карти свого класу. Не можна одночасно належати до двох однакових 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 по-

требує певної оплати – маєш платити, не такий вже ти і Супер!

Якщо у тебе два класи, маєш усі звичайні переваги та вади обох класів.

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, доки ти її не зіграєш, відтоді ти її «несеш». Аби манатка надавала тобі певного бонусу, ти маєш її «вдягнути». «Неодягнуті» 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 «Лялечки» або «Шахрайства» чи ще яких.

Для використання деяких манаток є певні обмеження. Наприклад, Хобогостволом може озброїтися лише дослідник.

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 зді-

бностями. 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 здібності.

Якщо щось (наприклад, Лялька) 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. Виміняні манатки маєш одразу ж зіграти.

Ти можеш віддати манатку іншому гравцеві задарма, щоб його підкупити: «Чуєш, я тобі віддам цей чудовий Бітумний клей, ти тільки не допомагай Ярославу вбивати Робокоролеву Вікторію!».

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

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, решти тобі ніхто не дасть. Але якщо нашкребеш 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 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. Скинь її після того як зіграв. 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 поцупити.

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

Будь-хто може грати одноразові манатки чи використовувати класові 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 біdkатися й сперечатися.

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 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.

Виняток: усе, що підсилює потвору, підсилює і її «Ліпшу половину». Якщо на одну потвору зіграти карти «Радіоактивний», «Відполюваний до блиску» та «Ліпша половина» у будь-якій послідовності, тобі доведеться битися із радіоактивною відполюваною до блиску сімейною парою. Хай щастить!



Бій з кількома потворами

Деякі карти (зокрема, «Приблудна потwór») 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 отримувеш жодних скарбів або рівнів!

Мертвяки

Деякі потвори в цій грі відносяться до мертвяків. Ти можеш залучити будь-яку з них із руки до бою, у якому вже є потвора-мертвяк, і навіть карта «Приблудна потwór» 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.

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.

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

Проклинай суперників, якщо в тебе є карти проклять.

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 констебль, він може шутанути потвор матюгальником. Але якщо проти тебе Муховики часу, а допомагає дослідник, бойова сила потвори зростає



на 4 (якщо тільки ти сам не дослідник — 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 отримувеш рівень за кожну вбиту потвору. Твій помічник рівнів не бере. Скарби витягаєш ти, навіть якщо ви здобули перемогу завдяки особливій здібності твого помічника, та розподіляєш їх згідно з попередніми домовленостями.

Нагорода

Коли ти вбиваєш потвору, ти отримувеш 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 самотійно, 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 отримувеш 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 супер-



ники все так підлаштовували, 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. Деякі класові здібності, а також всілякі магичні причадали допомагають або заважають тікати. А деякі 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 карту класу, карту «Суперманчкін» (якщо маєш таку) 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 «Лялечка» 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 гри.

Твій новий манчкін з'являється, коли наступний гравець починає свій хід. Він може допомагати іншим у бою своїм рівнем та класовими 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?

Приклад бою з усіма прибамбасами

Степан – дослідник 6-го рівня, вдягнутий у Аерокольчугу (що додає йому +4) та озброєний Ціпкострілом, Ціпковою шаблею та Ціпкометом Гатлінга (загальний бонус +9). Він виламує двері у підземелля та стикається з Неврівноваженим фараоном, потворою 14-го рівня. Ситуація наче складається вдало для гравця, 19-14, але це ще тільки початок!

Христина: Чекай, тут трохи залетіло! Дивись онде...

Христина грає на потвору підсилювач Радіоактивний (+5). Рахунок стає 19-19, перевага вже на боці потвори.

Степан: <Вибачте, але ми не можемо навести його репліку з міркувань цензури.>

Гриць: Маю пропозицію! (Гриць - магат 5-го рівня з Марсианським розпалювачем (+4) та Орденом преподобного дідька (+2), тож його +11 в поєднанні з Степановими 19 буде достатньо аби відправити фараона у пекло.

Степан: Чого тобі?

Гриць: Винагорода чимала - 4 скарби та ще зайвий від підсилювача. За право вибрати перший та ще якийсь один скарб на твій вибір я готовий стати твоїм покірливим та слухняним помічником.

Степан довго бідкається, але все ж змушений погодитись. Проти двох справи потвори зовсім кепські.

Христина довго роздивляється свої карти, щось підраховує та врешті розуміє що не зможе вплинути на результат бою.

Степан: Отож, я відправляю Неврівноваженого фараона на повторну муміфікацію. Хтось проти?

Панує пригнічена тиша. Степан отримує рівень і бере з колоди 5 скарбів. Гриць вибирає перший з них, та забирає той що залишив йому Степан. Хід закінчено, та гра йде далі...

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 пізніше або навіть мають тривалий ефект. Зберігай ці карти, доки не позбавишся прокляття або воно не подіє. Такі карти не можна скинути для активації 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! Те ж саме стосується прокляття що подіє під час твого наступного ходу, зіграного на твоєму ході.

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. (Деякі прокляття мають альтернативну дію, тож читай карти уважно!)

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!

Коліщатка

Якщо йдеться про стимпанк, математично доведено, що усюди мають бути коліщатка. Але іноді їх видно, а буває так, що не дуже.

На картах деяких потвор в цьому випуску зображені коліщатка. Таких потвор ми вочевидь називаємо «потвори з коліщатками». А карти манаток, на яких зображені коліщатка, ми не довго думаючи назвали «манатки з коліщатками». Коли у процесі гри певна карта згадує потвор (або манатки) з коліщатками, уважно роздивись свої карти потвор (чи манаток) – чи є там означений механізм. Іноді для підтримання здорового глузду певні карти додають коліщатка до потвор чи манаток.

Так, тепер тобі доведеться уважно роздивлятися карти під час гри. Просимо пробачення за подібну незручність. Особисто нам дуже подобаються малюнки на картах, тож іноді ми розглядаємо їх навіть без особливої потреби.

Потвори з коліщатками: Велосипед – утікач, Двигун внутрішнього пекла, Золотий голем, Котопульга, Крокуючий левіафан, Крутиголовка, Летючий череп, Марк Шейдер, Неврівноважений фараон, Парубок моторний, Промисловий гігант, Робокоролева Вікторія, Телевізуальний приймач та Часокрут.

Манатки з коліщатками: Аерокольчуга, Брррварня, Вакуумний прес-пульсатор, Відпарювач, Втовмачувач, Гвинтівка Мартіні-Генрі, Дрезинові галоші, Зубчаста кіраса, Кулачковий механізм, Лялька, Мавпогубці, Мушкетон лорда Стерлінга, Орден преподобного дідька, Паробластер, Пердімонокль, Пересмикувач, Редуплікатор педальний, Сюрі-клепки та Ціпкова пила.



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.

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 <http://www.warehouse23.com/products/epic-munchkin.pdf>.

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 обшукуєш 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 Філа Фоліо

Президент/Головний редактор: Стів Джексон ✨ Виконавчий директор: Філіп Рід
Директор з виробництва: Семюел Мітче

Випускаючий редактор/Підготовка до друку: Міранда Горнер

Профільний редактор: Ендрю Гакард ✨ Асистент профільного редактора: Девін Льюїс

Художники: Алекс Фернандес та Габі Рюнес ✨ Менеджер проекту: Даріл Сілва

Підготовка до друку: Міранда Горнер ✨ Директор з маркетингу: Брайан Енгард
Директор з продажу: Рос Джепсон

Гру тестували: Крісі Едді, Карлос Гандія, Джек Гамфріс, Майкл Паркер, Джоржет Саліван,
Сет Торнбері, Джеймс Вікарі та Джон Реймонд Йенз.

Координатор проекту українського видання: Ігор Гуров

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

Верстка та підготовка до друку: Андрій Бордун

Дякуємо за допомогу в підготовці українського видання Святославу Григоріву.

Munchkin, Munchkin Steampunk, персонажі *Munchkin*, 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. *Munchkin Steampunk* © 2015, 2016 Steve Jackson Games Incorporated.

Українське видання © 2021 Steve Jackson Games Incorporated.

Всі права захищені.

Версія правил 1.01 (лютий 2016)

munchkin.sjgames.com