Оглавление

[Нововведения и уточнения 2](#_Toc79339867)

[Расклад 4](#_Toc79339868)

[Обращение с картами 4](#_Toc79339869)

[Когда б сыграть бы карту б? 4](#_Toc79339870)

[Создание персонажа 4](#_Toc79339871)

[Классы и прокачка 4](#_Toc79339872)

[Начало игры, конец игры 6](#_Toc79339873)

[Локации 6](#_Toc79339874)

[Фазы хода 7](#_Toc79339875)

[Бой 7](#_Toc79339876)

[Зовем на помощь 8](#_Toc79339877)

[Смываемся! 9](#_Toc79339878)

[Смерть 9](#_Toc79339879)

[Сокровища 10](#_Toc79339880)

[Сокровища: обретение 10](#_Toc79339881)

[Сокровища: применение 10](#_Toc79339882)

[Параметры персонажа 10](#_Toc79339883)

[Шмотки 12](#_Toc79339884)

[Продажа шмоток 12](#_Toc79339885)

[Монстры 13](#_Toc79339886)

[Усилители монстров 14](#_Toc79339887)

[Заговоры 14](#_Toc79339888)

[Next level gaming 14](#_Toc79339889)

[Обмен 14](#_Toc79339890)

[Вмешательство в бой 15](#_Toc79339891)

[Ренегат 15](#_Toc79339892)

[Отдельные уточнения 16](#_Toc79339893)

[ЧИТ 16](#_Toc79339894)

[Несколько 16](#_Toc79339895)

[Адепт 16](#_Toc79339896)

[Разведчик 16](#_Toc79339897)

[Штурмовик 16](#_Toc79339898)

[Толкование правил и спорные ситуации 17](#_Toc79339899)

[REAL MASS EFFECT 17](#_Toc79339900)

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

Если вы уже знакомы с серией игр «**Манчкин»**, перед игрой в «**Munchkin Mass Effect»** достаточно ознакомиться с Нововведениями, представленными далее, а также только с главами «Классы и Прокачка», «Локации» и «Ренегат». Если вы новичок – начинайте с главы «Расклад», весь текст Нововведений также продублирован в нужных главах.

Нововведения и уточнения

• Когда разыграна какая-либо карта, ее свойства выполняются сразу же, только если игрок не отменяет их каким-либо образом. К примеру: если на игрока сработал заговор «потеряй уровень» - игрок не имеет права продавать свои карты или выполнять какие-либо действия, пока не потеряет уровень. Если свойство не было выполнено по каким-либо легальным причинам после разыгрывания карты, и игрок уже совершил какие-либо действия, нельзя вновь каким-либо образом задействовать свойство предыдущей карты.

• Игрок без Расы в любой момент может взять ее себе, если она лежит сверху сброса. В случае нескольких желающих, вердикт выносит игральный кубик.

• «Игрок» и «Манчкин» - одно и то же.

• **Смерть:** манчкин теряет два уровня, все карты с руки, весь шмот кроме расы и одного любого навыка, и пропускает два следующих хода.

• **На руке** в конце своего хода манчкин может держать до 6 карт включительно.

• **Бонус на смывку** не суммируется: не может быть больше +1.

• Если вы смылись, непобежденные монстры замешиваются обратно в колоду.

• Во время боя нельзя менять какие-либо свои карты на столе (шмот, раса, навыки т.д.).

• **Шмотками считаются** только карты, постоянно находящиеся на столе и имеющие информацию о стоимости или ее отсутствии.

• Шмот можно только продавать и сбрасывать, заменяя другим.

• Карты со стола не могут по желанию игрока возвращаться в руку, если этого не требует другое правило.

• В любой бой можно **подбрасывать** любых **монстров**, если их расы (или фракции) уже участвуют в бою. Если на карте раса не прописана словами, но, очевидно, она совпадает с расой или принадлежностью монстра в бою, можно ли подбросить сородича решает кубик (4-6 - можно). Азари подкидываются к азари, «Синие светила» к «Синим светилам» и т.д.

• Игрок одновременно может носить только **две большие шмотки**: большое оружие (в руках), и одну любую другую большую шмотку.

• **Оружие** - все шмотки, которые потенциально могут быть взяты в руки какой-либо расой без ЧИТа. Все оружие является шмотками.

• Свойство монстра «**не преследует**» работает в любом случае (даже если игрок вступил в бой).

• Все монстры, которые не стали преследовать манчкинов, замешиваются в колоду.

• Если монстр каким-либо образом **автоматически уничтожен**, бой не заканчивается. Он остается лежать на столе, у других игроков остается возможность подкидывать обычными способами других монстров.

• **ЧИТ** сбрасывается при потере, обмене или продажи шмотки, на которой он стоит. С помощью ЧИТа можно заставить оружие «летать» рядом с вами. К примеру: если у вас уже есть два оружия, третье, с ЧИТом, будет летать с вами, но стрелять самом по себе оно, очевидно, не сможет. То же самое касается второго броника, обувки и т.д. Летающие шмотки могут «защитить» те, что на вас надеты, приняв на себя, к примеру, заговор «сбрось шмотку» и т.д. После того, как вы теряете или продаете шмотку, и у вас появляется место для «летающей», мы можете ее надеть вместе с ЧИТом даже во время боя.

• Свойство монстра, по которому игроку **нельзя помогать**, перестает работать, если этого монстра подкинули.

• **Получать уровень** можно в любой момент игры.

• У манчкинов не может быть одновременно больше **трех рук**.

• Слово НЕСКОЛЬКО означает «три и более».

• **Адепт** не может сбрасывать более трех уровней за круг.

• **Разведчики и Штурмовики** не могут снова взять оружие, которое сами сбросили или потеряли в результате чего-либо.

• **Стойкий** – Манчкин с навыком **Боевая Подготовка**.

Расклад

«Игрок» и «Манчкин» в дальнейшим считается одной и той же сущностью.

Каждому игроку нужны 10 жетонов (монет, фишек, чего угодно) - или любой прибор, способный отмечать текущий уровень манчкина (от 1 до 10).

Разделите колоду на карты Дверей и карты Сокровищ (они различаются обрамлением). Перетасуйте обе колоды.

Каждому игроку сдайте по четыре карты из обеих колод.

Обращение с картами

Для обеих колод заведите раздельные стопки сброса. Карты в них будут лежать лицом вверх. Когда колода заканчивается, перетасуйте ее стопку сброса – вот и новая колода.

"Рука": карты в вашей руке не участвуют в игре. Они не помогают вам, пока вы их не разыграете. Забрать их у вас можно только при помощи особых карт, которые действуют именно на вашу "руку" – то есть на карты, а не на шмотки. В конце вашего хода вы можете иметь "руку" из 6 карт, но не более.

Когда б сыграть бы карту б?

Карта определенного типа может быть сыграна в четко установленное время. Карты не могут из игры вернуться в "руку" – они либо сбрасываются, либо обмениваются, если вам нужно от них избавиться. Эти правила могут быть аннулированы особыми свойствами карт.

Когда разыграна какая-либо карта, ее свойства выполняются сразу же, только если игрок не отменяет их каким-либо образом. К примеру: если на игрока сработал заговор «потеряй уровень» - игрок не имеет права продавать свои карты или выполнять какие-либо действия, пока не потеряет уровень. Если свойство не было выполнено по каким-либо легальным причинам после разыгрывания карты, и игрок уже совершил какие-либо действия, нельзя вновь каким-либо образом задействовать свойство предыдущей карты.

Создание персонажа

Все начинают игру персонажами 1-го уровня без Рас и Навыков.

Посмотрите на доставшиеся вам карты. Теперь все игроки с помощью бросков кубика должны по очереди выбрать себе игровое поле – Класс. Решение принимается один раз, класс остается до конца игры и потерять его нельзя. Выбирайте класс отталкиваясь от предпочитаемых свойств, полученных при раздаче карт или на удачу.

Далее, если у вас есть любая карта Расы (см. раздел Расы) или любая карта Навыка 1-го Ранга (см. раздел Навыки), вы можете (если хотите) выложить перед собой по одной карте каждого типа. Можете сыграть любые карты Шмоток, если они оказались у вас на руке. Если есть сомнения в пользе той или иной карты, вчитайтесь в правила или отриньте сомнения и приступайте к игре.

Классы и прокачка

Каждый класс имеет классовые способности, классовые навыки и классовые свойства.

Под **Классовым навыком** подразумевается абзац текста с выделенным жирным ключевым словом и двоеточием. «**Воспламенение:**» и другие.

Абзацы без подписей – **Классовые** **свойства.**

**Классовые способности** активируются уровнями, которые выкладываются на соответствующие ячейки на поле. Если вы потеряли какую-то способность в результате сброса уровня, например, Броня 2, ты вы также обязаны сбросить Большой Броник, только если он не используется с ЧИТом или вы не сыграли ЧИТ в этот момент.

**Получать уровень** можно в любой момент игры.

Способности могут иметь несколько уровней прокачки. Чтобы активировать, к примеру, второй уровень способности, нужно активировать сначала первый. Неброские, полупрозрачные способности на поле Класса означают, что эта способность УЖЕ активна по умолчанию.

Расшифровка способностей:

Единство:

1. Ты теряешь 1 уровень при смерти вместо двух.
2. Ты не теряешь уровней при смерти и можешь сохранить две карты в руке. В этом случае ты берешь из соответствующих колод на 2 карты меньше.
3. Можешь оставить один дополнительный навык. Количество, карт которое ты берешь из колоды, не уменьшается.

Броня:

1. Манчкин может надеть мелкий Броник.
2. Манчкин может надеть тяжелый Броник.

Оружие:

1. Манчкин может использовать двуручное оружие.
2. Манчкин может использовать большое оружие.

Тех. Навык:

1. Манчкин может использовать один технический навык от 1 до 3-го ранга.
2. Манчкин может использовать любые технические навыки одновременно, если позволяет его уровень.

Био. Навык:

1. Манчкин может использовать один биотический навык от 1 до 3-го ранга.
2. Манчкин может использовать любые биотические навыки одновременно, если позволяет его уровень.

Устрашение:

1. Берешь дверь в открытую, когда подвергся действию Заговора.

Обаяние:

1. Если ты самый низкоуровневый игрок (или один из), то получаешь +2 в бою. А еще купить уровень теперь можно за 800 кредитов (всегда). НЕ зависит от Устрашения, сразу доступно к прокачке.

Начало игры, конец игры

Игра складывается из ходов, в каждом из них несколько фаз (читайте ниже). Когда первый игрок завершает ход, право действовать получает игрок слева от первого. Так по часовой стрелке игра идет от начала к концу. Тот, кто достиг 10-го уровня, выигрывает, но он должен перейти на 10 уровень за счет убийства монстра.

Если два игрока убивают монстра совместно и оба получают 10-й уровень, автоматически начинается фаза РЕНЕГАТ. При чем по завершении этой фазы игрока с 10-м уровнем может и не оказаться, тогда игра продолжается.

Игра так же завершается при достижении последней локации «Конец, раз и навсегда».

Локации

В игре присутствует 14 локаций. Первой локацией всегда выставляется «Инициализация», последней – «Конец, раз и навсегда», остальные перемешиваются случайным образом.

Локации сменяются специальными картами и путем убийства монстров. После убийства 3 монстров (для четверых игроков) или 2 монстров (для пяти и более игроков) на локации она считается зачищенной и выкладывается следующая. Переместить «Инициализацию» и «Конец, раз и навсегда» нельзя!

Каждая локация содержит специальные свойства: разовое и постоянное. Разовое, в верхней части карты, срабатывает единожды после открытия локации, или когда его условия будут выполнены. Постоянно действует всегда, до смены локации. Определенные карты позволяют игнорировать разовые и постоянные свойства. Свойства локации «Конец, раз и навсегда» проигнорировать нельзя!

Примечание: сокровища Марса нельзя получать с помощью классовых способностей и навыков.

Фазы хода

(1) Открываем дверь: возьмите одну карту из колоды Дверей и вскройте ее. Если это монстр - деритесь! Только сначала про Бой почитайте. Бой должен быть доведен до конца, прежде чем вы сможете продолжить ход. Если вы убили монстра, поднимитесь на уровень (а то и на два, если монстр был крупной шишкой – об этом скажет его карта). Если карта Двери оказалась Заговором (читайте раздел Заговоры ниже), ее эффект бьет по вам незамедлительно (если ничто не мешает этому Эффекту), и карта уходит в сброс. Если вам досталась любая другая карта, вы можете либо забрать ее на руку, либо тут же сыграть. Если вам досталась Раса, а у вас нет своей, вы обязаны ее использовать.

(2) Ищем неприятности: если вы НЕ столкнулись с монстром или заговором, когда открывали дверь в первой фазе, теперь у вас есть выбор. Вы можете сыграть карту монстра с руки и вступить с ним в бой по описанным выше правилам. Не выпускайте монстра, которого не сможете осилить, если, конечно, не рассчитываете на помощь.

(3) Чистим нычки: если вы убили монстра, возьмите столько сокровищ, сколько предлагает карта убитого монстра. Карты Сокровищ тянутся лицом вниз, если монстр был убит одним игроком без помощи, и лицом вверх, если кто-то помогал в бою. Если вы встретили монстра, но убежали, вы не получаете сокровищ. Если вы не встретили монстра вовсе или встретили, но монстр был настроен благодушно и не преследовал вас, вы обыскиваете пустую комнату. Вытяните вторую карту Двери, на этот раз лицом вниз, и возьмите ее на руку.

(4) От щедрот: если у вас на руке больше шести карт, отдайте излишек игроку с наименьшим уровнем. Если несколько игроков спорят за то, кто тут самый слабый, разделите карты поровну, насколько возможно; кому отдать большую долю, решать вам. Если же это ВЫ слабейший или один из слабейших игроков, избыток карт просто сбрасывается. Ход передается следующему игроку.

(5) Ренегат: происходит по правилам действия соответствующей карты или в случае, если два игрока одновременно получают 10-й уровень (смотрите главу «Ренегат»).

Бой

Перед потенциальным началом боя подготовьтесь. Если бой уже начался, НЕЛЬЗЯ менять какие-либо свои карты на столе (шмот, раса, навыки т.д.), сбрасывать или выкладывать новые.

Для боя с монстром важно знать его Уровень. Он указан в верхней части карты. Если ваш собственный Уровень вместе с Бонусами от всех ваших шмоток, Навыков, разовых бонусов и т.д. больше уровня монстра - вы его побеждаете.

Некоторые монстры обладают способностями, влияющими на бой, например, бонусами к бою против определённой расы. Не забывайте проверить монстров на эти способности перед боем.

Вы можете разыгрывать любые карты во время боя, не противоречащие прочим правилам.

Если другие монстры (например, с Бродячей Тварью,) присоединяются к бою, вы должны превзойти сумму их уровней. Если у вас есть карты особого рода, вы сможете прогнать одного монстра из боя и разбить второго честь по чести, но вы не можете биться с одним и бежать от другого (других). Если вы избавились от одного монстра картой, а потом убежали от другого (других), вы не получаете сокровищ. За каждого побежденного монстра вы получаете новый уровень (или столько, сколько указана на монстре).

Сбросьте карты побежденных монстров и вытяните указанное на них кол-во сокровищ.

Когда суммы ваших сил достаточно для победы над монстром, вы обязаны дать высказаться другим игрокам. Отведите под это достаточно времени: 15 секунд, если заранее не были обговорены иные условия. По их истечении вы действительно убиваете монстра, получаете новый уровень и берете сокровища.

Если вы не можете победить монстра, у вас остается два пути: просить помощи или убегать от монстра.

Зовем на помощь

Вы можете позвать на помощь любого другого игрока. Если он отказывает, вы можете просить содействия у следующего, и так до тех пор, пока вам не откажут все или кто-нибудь не согласится.

Помогать вам одновременно может только один игрок. Вы можете и, по большому счету, вынуждены подкупать ваших потенциальных помощников, обещая им за помощь что-либо из числа ваших Шмоток или из карт Сокровищ, которые есть у монстра. Если вы предложили помощнику часть клада, вы должны заранее оговорить, в каком порядке выбирать карты Сокровищ из полученных.

Подкупать можно даже игроков, не участвующих в бою.

Когда кто-то вам помогает, прибавьте его Уровень и Бонусы к вашим. Особые способности или уязвимости монстра распространяются на вашего помощника и наоборот.

При победе помощник не переходит на новый уровень. При поражении помощник также участвует в смывке.

Смываемся!

Смывка – фаза, наступающая после завершения фазы боя, когда победу над монстрами одержать не удалось.

Смываясь от монстра, вы не получите ни уровней, ни сокровищ, нычки вы не чистите.

Бросьте кубик. Смыться удалось, если выпало 5 или 6. Некоторые карты делают смывку проще, но бонусы на смывку НЕ суммируются (не может быть больше чем +1). Если вы смылись, непобежденные монстры замешиваются обратно в колоду.

Если монстр вас догнал, он творит с вами Непотребство, описанное на его карте.

Если вы смываетесь от нескольких монстров, вы делаете раздельные броски для каждого, в любом угодном вам порядке (заранее объявляя от кого сейчас смываетесь), и сносите Непотребство от каждого, кто вас поймает.

Если два игрока в сотрудничестве не смогли повергнуть монстра, они оба должны смываться. Их броски также идут раздельно. Монстр МОЖЕТ поймать их обоих.

Смерть

При смерти по умолчанию вы сохраняете вашу Расу и один выбранный навык. Теряет два уровня, все карты с руки идут в сброс.

Мародерство: Все ваши шмотки распределяются между другими игроками. Каждый игрок, начиная с обладателя наивысшего уровня, выбирает одну и так далее. В случае равенства уровней бросьте кубик. После того, как все взяли по ОДНОЙ карте, остатки сбрасываются.

Вы пропускаете два своих следующих хода. После этого возьмите втемную по четыре карты из каждой колоды, разложитесь и вступайте в игру.

Пока вы мертвы, очевидно, никакие другие действия в игре на вас не влияют, и, если на вас были какие-либо негативные эффекты – они пропадают.

Сокровища

Убили монстра - забирайте его сокровища. В нижней части карты каждого монстра указано число Сокровищ. Вы берете ровно столько карт Сокровищ втемную, если монстр убит лично вами. В открытую, если кто-то вам помогал.

Сокровища: обретение

Большинство карт Сокровищ - это потенциальные шмотки. Их можно выкладывать на стол, едва вы их завоевали, или в любое время вашего хода (кроме боя). Есть и особые карты Сокровищ, например, "Получи Уровень". Такие карты можно применять в любое время, если только сама карта не ограничивает времени ее применения. Следуйте инструкциям карты, затем сбрасывайте ее.

Сокровища: применение

Любая одноразовая ("играть только один раз") карта может быть сыграна в любом бою, независимо от того, находится она у вас на столе или на руке. Другие шмотки и не могут применяться, пока вы их не выложите на стол. Если это ваш ход, вы можете сыграть шмотку и тут же начать ее использовать. Если вы помогаете кому-либо или по любым причинам бьетесь не в свой ход, вы не можете играть новые карты шмоток с руки.

Параметры персонажа

Каждый персонаж - это комплект оружия, доспехов и приспособлений с тремя статистиками: Уровень, Расы и Навык. Например, ваш персонаж может быть представлен в галактическом сообществе как Кроган Штурмовик 7-го уровня с Физподготовкой и Ударом. Пол вашего персонажа на начало игры совпадает с вашим.

**Уровень:** это измерение вашего общего развития. У монстров тоже есть уровни. Следите за своим уровнем, выкладывая жетоны в ячейки класса. Диапазон уровней в игре от 1 до 10. В ходе игры вы будете постоянно получать уровни и терять их.

Вы получаете уровень за убийство монстра или по приговору карты. Вы также можете продавать Шмотки для получения уровня (см. Шмотки). Вы теряете уровень, когда карта говорит вам об этом. Вы сами выбираете, какой из распределенных уровней сбросить. Ваш уровень не может упасть ниже 1. Однако ваш итоговый боевой бонус в бою может быть отрицательным, если ваши дружки обрушат на вас лавину пагубных карт.

**Раса:** после розыгрыша карты с пометкой «раса», персонаж может стать Кроганом, Турианцем, Азари, Саларианцем, Кварианцем или Человеком. Если карты Расы у вас нет, то галактическое сообщество пока что вообще не признает в вас даже человека. Вы «Незарегистрированный». У Незарегистрированного нет особых способностей, тогда как каждая Раса обладает разными свойствами, описанными на картах. Вы получаете способности Расы в тот момент, когда выкладываете ее карту перед собой, и теряете их сразу, едва лишаетесь карты или сбрасываете ее. Вы НЕ можете сбросить карту Расы, но можете заменить ее другой в любой момент, кроме боя. Одновременно две Расы использоваться не могут ни при каких обстоятельствах.

Игрок без Расы в любой момент может взять ее себе, если она лежит сверху сброса. В случае нескольких желающих, вердикт выносит игральный кубик.

**Навыки:** Вы получаете их преимущества, едва выкладываете карту Навыков перед собой, и лишаетесь их, как только теряете или сбрасываете карту Навыка. Есть Навыки, которые могут применяться только одной Расой, так же, как некоторые Шмотки. У каждого Навыка есть Ранг - от 1 до 4. У вас может быть сколько угодно Навыков, пока сумма их Рангов не превышает ваш Уровень. Технические и биотические навыки можно сыграть только если позволяют способности класса (см. ПРОКАЧКА).

Вы не можете меняться Навыками с другими игроками, но можете сыграть Навык с руки в любой момент, когда получаете законное право его использовать. Самолично вы можете сбросить карту Навыка, только заменить ее другой с руки. Если ваш Уровень падает ниже суммы Рангов ваших Навыков, вы должны сбросить те или иные Навыки, чтобы сумма Рангов оставленных Навыков стала меньше вашего Уровня или равна ему.

Если в навыке прописано «в случае неудачи вы теряете уровень» - вы НЕ МОЖЕТЕ использовать его будучи на первом уровне. Одинаковые навыки также использовать нельзя.

Шмотки

Шмотками считаются карты, находящиеся на столе и имеющие информацию о стоимости или об ее отсутствии, и не является разовой. Находясь в руке такие карты сами по себе не дают никаких бонусов.

Карты Сокровищ можно сыграть на стол перед собой, чтобы сделать их "взятыми шмотками".

Шмотки бывают мелкими или большими, и делятся на три типа:

1. Оружие - все шмотки, которые потенциально могут быть взяты в руки какой-либо расой.
2. Броня - все шмотки, которые потенциально могут надеты на любые гуманоидные части тела.
3. Прочие – все шмотки, не попадающие под первые два типа.

Шмот можно только продавать и сбрасывать, заменяя другим. Карты со стола не могут по желанию игрока возвращаться в руку, если этого не требует другое правило.

Вы можете взять любое число мелких шмоток. Одновременно можно носить только ДВЕ большие шмотки: большое оружие (в руках), и одну любую другую большую шмотку (ЧИТ отменяет это правило).

На применение ряда шмоток могут действовать ограничения по Расе или количеству требуемых рук и др. Также вы можете применять одновременно только один головняк, один броник, одну пару обувки и две "ручные" шмотки (или одну шмотку на "две руки"), если только у вас нет карт или особых свойств, которые позволяют вам нести больше шмоток. Если вы взяли два шлема, к примеру, помочь вам может только один из них.

У манчкинов не может быть одновременно больше трех рук.

Продажа шмоток

В течение своего хода вы можете сбросить шмоток на сумму в 1000 кредитов и немедленно перейти на следующий уровень (даже в бою). Если вы сбрасываете карт на 1100 кредитов, например, сдачи вам не дадут. Однако если вы наберете шмоток на 2000 кредитов, вы можете подняться на два уровня разом, и так далее.

Вы можете сбрасывать как шмотки с руки, так и взятые шмотки. Если ВЫ вскрыли карту монстра, вы должны закончить этот бой с теми шмотками, которые у вас уже в игре.

Монстры

Все монстры в игре делятся на синтетиков и органиков. От этого могут зависеть некоторые свойства других карт. Синтетические монстры: все Геты, Преторианец, Атлас, Сборщик и Властелин. Все остальные – органики.

Вытянутые лицом вверх в фазе "Открываем двери" карты монстров атакуют того, кто их вытягивал. С ними надо биться здесь и сейчас. Полученные любым другим путем карты монстров можно сыграть "под себя" в фазе "Ищем неприятности".

Монстров можно подкидывать к любым другим с помощью карты "Бродячая Тварь". Существуют монстры, принадлежащие к одной Расе или банде. Таких монстров МОЖНО подкидывать друг к другу ПРОСТО ТАК. Главное, чтобы в названиях карт присутствовали одинаковые слова о принадлежности монстра. Азари подкидываются к азари, «Синие светила» к «Синим светилам» и т.д.

Если на карте раса не прописана словами, но, очевидно (проверяется с помощью гугла), она совпадает с расой или принадлежностью монстра в бою, можно ли подбросить сородича решает кубик. 4-6 – можно подбросить, 1-3 – в этом бою подбросить его нельзя, он остается на руке. К примеру, Сарен – турианец, но на карте это не прописано, его можно подбросить к другим турианцам с помощью кубика. В случае если на обеих картах раса не прописана явно, кубик кидается дважды.

Каждая карта монстра считается одним монстром, даже если название карты дано во множественном числе.

Некоторые монстры из-за своего свойства могут вас не преследовать. Вы можете не вступать с ними в бой, а просто замешать в колоду. Такой монстр все равно не будет вас преследовать, даже если вы вступили в бой и проиграли.

Если монстр каким-либо образом автоматически уничтожен, бой не заканчивается. Он остается лежать на столе, у других игроков остается возможность подкидывать обычными способами других монстров.

Свойство монстра, по которому игроку нельзя помогать, перестает работать, если этого монстра подкинули.

Усилители монстров

Есть карты, которые повышают уровень монстра или понижают. Карта "Бродячая Тварь" позволяет одному из ваших соперников направить в бой еще одного любого монстра. Эти карты могут быть сыграны в любом бою. Все усилители складываются. Усилители по своему смыслу, как правило, некие отдельные от монстра обстоятельства, затронувшие текущий бой. Поэтому усилители не сбрасываются из боя если, к примеру, первый монстр покинул бой, а второй еще сражается. Однако если в бою был всего один монстр и он был АВТОМАТИЧЕСКИ уничтожен – с одними лишь усилителями сражаться не нужно.

Заговоры

Вытянутые лицом вверх в фазе "Открываем двери" карты заговоров действуют на того, кто их вытягивав. Вытянутые лицом вниз или полученные любым другим путем карты заговоров можно применить против ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент. Уменьшить чьи-то способности в тот момент, когда он считает, будто уже одолел монстра - это ли не счастье манчкина?

Заговор воздействует на жертву незамедлительно (если ей ничто не мешает) и сбрасывается. Исключение: если карта дает штраф к "твоему следующему бою", а вы сталкиваетесь с этим заговором не в бою, сохраните карту при себе до следующего боя как напоминание. Все Заговоры, подразумевающие длительный эффект хранятся на столе игрока пока не будут выполнены их условия или они не будут отменены. Если заговор может задеть более одной шмотки, жертва решает, какую шмотку потерять или изменить. Если заговор действует на что-то, чего у вас нет, игнорируйте ее.

Next level gaming

Бывают моменты, когда полезно сыграть Заговор или Монстра на себя самого. Или помочь другому игроку в бою так, чтобы ему досталось меньше сокровищ. Это очень по-манчкински, Делайте так, не стесняйтесь.

Обмен

Вы можете менять как шмотки со стола, так и сокровища с руки. Но дверьми обмениваться НЕЛЬЗЯ. Вы можете проводить обмен в любой момент, кроме боя.

Также вы МОЖЕТЕ отдавать шмотки и сокровища в виде взятки другим игрокам, не требуя шмоток взамен - "Я отдам тебе Излучатель, если ты не будешь помогать Сэму убивать Призрака!", но только во время вашего боя.

Вы можете показывать другим игрокам всю вашу руку. Будто мы способны вас остановить ...

Вмешательство в бой

Вы можете вмешиваться в бои других игроков несколькими путями. Применяйте одноразовые карты. Применяйте усилители монстров. Вы можете сыграть такие карты как в своем бою, так и в чужом. Выпускайте монстров на пару с бродячей тварью. Подбрасывайте монстру его приятелей. Применяйте Заговоры против игроков, если они у вас есть.

Ренегат

В игре присутствуют две карты «Ренегат», которые позволяют сразиться манчкинам между собой. Игрок А, на которого сыграли карту Ренегат, или если он вытащил ее в открытую, обязан выбрать другого игрока Б и сразиться с ним. Это считается обычным боем. Для каждого игрока его соперник – монстр. В таком случае к примеру, карту «+10 к монстру» нельзя использовать в помощь самому себе. Если ваш противник, к примеру, Кроган, то против вас можно подбрасывать еще другие карты монстров-кроганов. Каждый другой игрок, как и в обычном бою, может помогать в бою, но только одному из соперников. Если игрок выступил в бой в роли помощника, его противники автоматически становятся для него монстрами, а он – становится монстром для них (и они могут подкидывать монстров по его расе). Не вступающие в бой игроки могут подкидывать карты как обычно. Однако если такой игрок сыграл бонус с уточнением названия стороны (монстры/манчкины), оно закрепляется. Например: если игрок подкинул стороне А «+5 к монстру», до конца боя сторона А будет считаться для него стороной монстров, и он уже не сможет сыграть манчкинам А «+2 стороне игроков» в текущем бою, а стороне Б он уже не может сыграть «+5 к монстру», так как они считаются для него манчкинами в этом бою.

Победивший игрок получает:

Один уровень противника (два уровня, если уровень противника ПЕРЕД боем был выше вашего).

Одну любую не большую шмотку противника со стола и две карты из его руки.

Если игрок победил двух игроков – вышеописанную награду он получает с КАЖДОГО.

Помощники могут участвовать на обычных условиях.

Ничья – ваш ожесточенный бой оставил множество разрушений: попутно вы успели позаглядывать в двери сквозь бреши в стенах. Каждый участник боя берет дверь в закрытую. На этом все.

Фаза «Ренегат» также активируется сама собой, если 10-й уровень получают два манчкина одновременно.

Отдельные уточнения

ЧИТ

Сбрасывается при потере, обмене или продажи шмотки, на которой он стоит. С помощью ЧИТа можно заставить оружие «летать» рядом с вами. К примеру: если у вас уже есть два оружия, третье, с ЧИТом, будет летать с вами, но стрелять самом по себе оно, очевидно, не сможет. То же самое касается второго броника, обувки и т.д. Летающие шмотки могут «защитить» те, что на вас надеты, приняв на себя, к примеру, заговор «сбрось шмотку» и т.д. После того, как вы теряете или продаете шмотку, и у вас появляется место для «летающей», мы можете ее надеть вместе с ЧИТом даже во время боя.

Стойкий

Манчкин с навыком «Боевая Подготовка».

Несколько

Слово НЕСКОЛЬКО означает «три и более».

Адепт

Адепт не может сбрасывать более трех уровней за круг.

Разведчик

Разведчик не может снова взять оружие, которое сам только что сбросили или потеряли в результате чего-либо.

Штурмовик

Штурмовик не может снова взять оружие, которое сам только что сбросили или потеряли в результате чего-либо.

«Сверхновая» в течении каждого круга может быть применена только один раз в своем бою и один раз в чужом бою.

Толкование правил и спорные ситуации

Когда карта противоречит правилам, слушайтесь карту. Все прочие споры решаются громогласной перебравкой игроков.

REAL MASS EFFECT

Режимы для усложнения игры.

Локация меняется при убийстве двух монстров на ней.

За каждые 2 зачищенные локации у монстров +1.