Оглавление

**Элементы оглавления не найдены.**

**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» и «Ренегат». Если вы новичок – начинайте с главы «Расклад».

Нововведения и уточнения

Когда разыграна какая-либо карта, ее свойства выполняются сразу же, только если игрок не отменяет их каких-либо образов. К примеру: если игрок может или должен что-то сбросить/подкинуть и т.д., все игроки должны сначала выполнить свойство и дальше продолжать игру. 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.

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 дву оружие, 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. Летающий шмотки могут защитить те, что у вас в руках, приняв на себя, к примеру, заговор на «сбрось шмотку» и т.д. После того, как вы теряете или продаете шмотку с тела, и у вас появляется место для «летающей», мы можете ее надеть вместе с ЧИТом.

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

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

Подкупать сокровищами от монстра можно даже игроков, не участвующих в бою.

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.

После свойства карт «**действует немедленно**» сначала должно выполниться свойство, и лишь после этого игра продолжается.

В бою с **Левиафаном** помочь вам никто не может.

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

**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.

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.

**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.

**Локации (DLC)**

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.

РАСКЛАД

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. Если карты в колоде вышли, а стопки сброса нет, никто не может брать карты этого типа!

"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", а не на взятые шмотки. В конце вашего хода вы можете иметь "руку" из 6 карт, но не более.

**Шмотки**

Шмотками считаются карты, находящиеся на столе и имеющие информацию о стоимости или об ее отсутствии.

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

Шмот можно только продавать и сбрасывать, заменяя другим.

**Когда б сыграть бы карту б?**

Карта определенного типа может быть сыграна в четко установленное время (смотри ниже). Карты не могут из игры вернуться в "руку" – они либо сбрасываются, либо обмениваются, если вам нужно от них избавиться. Все, о чем мы рассказали выше и о чем еще только собираемся рассказать, может быть аннулировано особыми свойствами карт.

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 (Человек, Кроган, Турианец, Азари или Саларианец) или любая карта Навыка 1-го Ранга, 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.

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».

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

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

Некоторые монстры обладают способностями, влияющими на бой, например, бонусами к бою против отдельного класса. Не забывайте проверить монстров на эти способности перед боем. Также вы можете применять в бою одноразовые карты с вашей руки, например «Личный Элкор» или «Пыжак». Все карты с указанием играть в бою являются одноразовыми, если только там не написано обратное, или если она повышает уровень.

Если другие монстры (с Бродячей Тварью, например) 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. Если вы убиваете или иначе сокрушаете монстра, вы автоматически поднимаетесь на новый уровень (на два за монстров повышенной сложности). Если вы сражались с несколькими картами монстров – смотрите «Вмешательство» в бой – вы поднимаетесь на уровень за каждого убитого монстра!

Но-если вы победили монстра, не убивая его, вы НИ ПРИ КАКИХ РАСКЛАДАХ не переходите на новый уровень.

Сбросьте карты побежденных монстров и вытяните сокровища (о них позже). Но помните: когда вы думаете, что победили, кое-кто может не разделять вашего мнения - партнеры по игре могут сыграть против вас, применяя враждебные карты или особые свойства.

Когда вы убиваете или иным образом побеждаете монстра, вы должны дать высказаться другим игрокам. Отведите под это достаточно времени: 13 секунд, если заранее не были обговорены иные условия. По их истечении вы действительно убиваете монстра, реально получаете новый уровень и гребете под себя сокровища, а вашим злопыхателям остается лишь ворчать да причитать.

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 пока кто-нибудь не придет к вам на подмогу.

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

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

Если кто-то успешно вам помог, монстр убит. Сбросьте его, возьмите сокровища (о них ниже) и выполните все особые инструкции с карты монстра.

Вы поднимаетесь на уровень за каждого убитого монстра. Ваш помощник не переходит на новый уровень. Если вам никто не помогает или кто-то пытается помочь, но как-то неуверенно, да еще и ваши партнеры по игре всячески вредят вам с напарником и помогают монстру, и вы опять не можете победить, тогда вы должны смываться.

СМЫВАЕМСЯ!

Итак, бегство. Смывка, как принято выражаться у манчкинов.

Смываясь от монстра, вы не получите ни уровней, ни сокровищ – это не олимпиада, за быстрый бег не награждают. Естественно, бегство не оставляет времени на обыск пустых комнат (т.е. вы не берете вторую карту Двери втемную). Да и смыться получается не всегда...

Бросьте кубик. Вы смываетесь, если выпадает 5 или 6. Некоторые карты делают смывку проще. Если вы смылись, сбросьте монстра. Сокровищ не получаете. Обычно скверных последствий нет, но карту прочтите. Есть гады, которые достают даже смывшихся от них манчкинов.

Если монстр вас догнал, он творит с вами Непотребство, описанное на его карте. Это может быть что угодно, от потери шмотки через потерю уровней вплоть до самой Смерти.

Если вы смываетесь от нескольких монстров, вы делаете раздельные броски для каждого, в любом угодном вам порядке, 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

Если вы почему-то умерли, вы теряете почти все, нажитое непосильным манчкинским трудом. Вы сохраняете вашу Расу, один выбранный навык, но теряет два уровня, весь шмот и все карты с руки.

Мародерство: вскройте карты своей руки. Из их числа (карты, которые были у вас в игре, не участвуют в процессе мародерства) каждый игрок, начиная с обладателя наивысшего уровня, выбирает одну карту ... в случае равенства уровней бросьте кубик. Если на вашем трупе карт нет, то и суда на вас нет. 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 и сыграйте любые подходящие карты Расы, Навыков или Шмоток, как в начале игры.

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.

Карты Сокровищ можно сыграть сразу, как только они к вам пришли. Карты Шмоток вы кладете перед собой. "Получи Уровень" можно применить сразу.

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:** персонаж может быть Кроганом, Турианцем, Азари, Саларианцем, Кварианцем или Человеком, когда играет карту соответствующего Класса. Если карты Расы перед вами 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.

**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

Каждая карта Шмотки обладает названием, мощью и ценой в кредитах. Карта Шмотки в вашей руке не дает бонусов, пока вы ее не сыграете; с этого момента она становится взятой шмоткой. Вы можете взять любое число шмоток. 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, или другие игроки не замечают вашего мошенничества. Если вы взяли два шлема, к примеру, помочь вам может только один из них.

Вы НЕ МОЖЕТЕ менять, допустим, шлемы в ходе боя или во время смывки.

Продажа шмоток: в течение своего хода вы можете сбросить шмоток на сумму в 1000 кредитов и немедленно перейти на следующий уровень. 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. Вы можете продавать, но не можете менять или красть шмотки ВО ВРЕМЯ вашего боя. Если ВЫ вскрыли карту монстра, вы должны закончить этот бой с теми шмотками, которые у вас уже в игре.

МОНСТРЫ

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" или подкинуть другому игроку с картой "Бродячая Тварь". Существуют монстры, принадлежащие к одной Расе или группировке. Таких монстров МОЖНО подкидывать друг к другу ПРОСТО ТАК. Главное, чтобы в названиях карт присутствовали одинаковые слова о принадлежности монстра. Если на карте раса не прописана словами, подбросить монстра к сородичам просто также нельзя. В правилах каждая карта монстра считается одним монстром, даже если название карты дано во множественном числе.

Синтетические монстры: все Геты, Преторианец, Атлас, Сборщик и Властелин. Все остальные – органики.

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. Если в игре несколько монстров, игрок, применяющий усилитель, должен выбрать, на какого монстра накладывается усиление.

**Сокровища: обретение**

Большинство карт Сокровищ - это потенциальные шмотки. Их можно выкладывать на стол, едва вы их завоевали, или в любое время вашего хода. 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.

**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 меняться Шмотками (но не другими картами) с другими игроками. Да, дверьми обмениваться НЕЛЬЗЯ. Вы можете менять как шмотки со стола, так и сокровища с руки. Вы можете меняться в любой момент, кроме вашего боя, а на деле лучше всего меняться не в свой ход.

Также вы МОЖЕТЕ отдавать шмотки 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.

**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.

**Унижай и властвуй!**

**УДАЧНОЙ**

**ИГРЫ**