



МАНЧКИН МЕМЫ!

СПРАВОЧНИК ПРИКЛЮЧЕНЦА



Ты уже ознакомился с листовкой быстрого старта или это уже твоя не первая вылазка? Тогда тебе сюда! В этом справочнике ты найдёшь пояснения на все случаи жизни. Если ищешь что-то конкретное, алфавитный указатель на стр. 12 тебе поможет.

ЕСЛИ ТЫ СВОЕГО РОДА ОПЫТНЫЙ МАНЧКИН

Ты уже сто раз чистил подземелье в других наборах «Манчкина»? Тогда почитай про 2 новых типа карт — **тренды и эпохи** — на стр. 4–5, а ещё про **брейнроты** на стр. 6, и давай играй уже!



КАРТЫ

Встретишь в игре карту, с которой не понимаешь, что делать, — ищи ответ тут.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Карты начинают в **колоде**, потом попадают к тебе **на руку**. Ты можешь сыграть карту перед собой, и она окажется в **игре**. Рано или поздно карты окажутся в **сбросе** (у каждой колоды он свой).

Карты в колоде: лежат взакрытую, и просто так их просматривать нельзя. Но если что-то тебе разрешило — сразу после этого перемешай колоду. Когда колода дверей или сокровищ закончится, перетасуй соответствующую стопку сброса и положи её на место колоды. Если пусто и в колоде, и в сбросе, значит, никто не может брать карты этого типа.

Карты в сбросе: лежат в открытую, но их просматривать нельзя, если только сыгранная карта чётко и недвусмысленно не позволяет тебе это сделать. Ты всегда видишь только верхнюю карту сброса.

Карты на руке: они не находятся в игре, и их свойства не применяются. Лишиться их можно из-за карт, влияющих непосредственно на руку. Кроме того, в конце твоего хода у тебя на руке может быть 5 карт или меньше — лишнее отдай «От щедрот» манчкину с наименьшим уровнем. Если таких несколько, раздели лишние карты между ними как можно более поровну (а если самый низкоуровневый ты, то просто сбрось).

Карты в игре: это карты перед тобой — твои тренд, эпоха и шмотки.

Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре должны быть видны всем игрокам. Сыграв их, ты не можешь забрать их на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.



СОКРОВИЩА

Если ты не в бою, можешь сыграть любую карту сокровища при её получении или в любой момент своего хода (если в правилах ниже или на самой карте не говорится иное). Некоторые из сокровищ (шмотки) можно также **«надевать»** и **«снимать»**, **обменивать** и **продавать за уровни** — также в любой момент, кроме боя и смывки. Это можно сделать даже в начале своего хода, перед тем как ты вышибешь дверь и встретишь монстра.

Шмотки

Большинство сокровищ — шмотки. **Карта считается шмоткой, если у неё есть цена в гольдах.** Шмотки можно «нести» и «надевать».

«Несёшь» ты все шмотки, которые сыграл перед собой. Их может быть сколько угодно (исключение: см. **большие шмотки** далее), но бонуса они не приносят, пока их не «наденешь».

«Надеть» можно любую шмотку, которую «несёшь», но есть лимит: на тебе может быть только 1 головняк, 1 бронеик, 1 обувка и 2 одноручные шмотки (или 1 двуручная). Так, «нести» ты можешь 2 обувки, но «надеть» только одну из них. Карты «ненадетых» шмоток поворачивай набок — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Если у шмотки есть ограничение, которое ты не выполняешь, её можно «нести», но нельзя «надеть». Во время боя и при смывке нельзя «надевать»/«снимать» шмотки.

Некоторые свойства карт разрешат тебе «надеть» дополнительную шмотку определённого типа. Если ты потерял это свойство, либо немедленно исправь ситуацию, либо «сними» лишнюю шмотку.

Пример: зверь из Средневековья в арбузной шапке с ноготочками заимел себе ещё пару вещичек — боян и молодёжный прикид — и сразу же выложил их в игру. Боян очень большой и занял у зверя обе лапки, так что ноготочки пришлось снять до лучших времён, а прикид даже не налез — надеть его не получится, пока зверь не сменит эпоху на **завтрашний день**.



Нельзя просто так сбросить шмотку (ни большую, ни мелкую): если хочешь избавиться от неё, можешь продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому манчкину, если ему нужнее (см. ниже). Или можно терять шмотки из-за проклятий и сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоей эпохи или тренда.

Обмен: обменивать **свои шмотки в игре** можно в любой момент игры, когда ты и тот, с кем ты обмениваешься, не в бою — лучше всего это делать не в свой ход. Новый владелец сразу кладёт их в игру. Продать полученные шмотки можно только в свой ход.

Подкуп: в любой момент игры, когда вы оба не в бою, можно отдать свою шмотку сопернику, чтобы он что-то сделал (или не делал). Если же ты в бою, можешь пообещать другому манчкину свою шмотку и отдать её уже после боя.

КАК УСТРОЕНЫ КАРТЫ ШМОТОК

Название

Бонус
к боевой силе

Свойство,
когда и при
каких условиях
оно работает.

Бонус +5
УДАРНАЯ УСТАНОВКА

Когда кто-то провалил сывку,
можешь ритмично постучать паль-
цами по столу. Зачем? Да просто так.



в 2 руки
Большая 700 голдов

Бонус +3
Только для зверей
МОНОКЛЬ



Головник 300 голдов

Ограничение
Некоторые шмотки
приносят бонус только
определённой эпохе/
тренду. Если ты не той
эпохи/тренда, бонуса
ты не получишь!

Количество рук
Сколько рук тебе
нужно, чтобы нести
эту шмотку: для
каких-то нужно две,
для каких-то хватит
одной.

Величина

Шмотка может быть
большая или **мелкая**.
Если не написано, что она
большая, — она мелкая.
Ты не можешь ни «нести»,
ни «надеть» больше
одной большой шмотки.

Tun

Шмотка может быть
броником, обувкой
и головняком. На тебе
может быть «надета»
только одна шмотка
каждого типа. У некоторых
шмоток нет типа, их ты
можешь «надеть» в любом
количестве.

Цена в голдах
(местная валюта)

На шмотке может быть
написано «Без цены» —
это значит, что при
продаже она ничего
не стоит, но это всё
равно шмотка.

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки с руки и/или из игры общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбрасываешь шмотки на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. **10-й уровень нельзя купить за шмотки.**

Большие шмотки

Мелких шмоток ты можешь «нести» сколько угодно, но большую — только одну. Их нельзя поворачивать набок, как мелкие.

Разовые шмотки

Разовые шмотки ты можешь выложить перед собой, а можешь придержать на руке — и так, и так ты сможешь применить их при необходимости. У них нет ограничений на эпохи или тренды, их не нужно «надевать» или «снимать». Многие разовые шмотки можно играть во время боя, чтобы усилить либо манчинов, либо монстров. У некоторых есть и другие эффекты, так что внимательнее читай, что написано на карте. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые шмотки, которые были применены в этом бою, сбрасываются.



Другие сокровища

Карты сокровищ, на которых нет цены в голдах, не являются шмотками. На них прямо сказано, когда их играть и нужно ли сбрасывать после этого. Если специальных указаний нет, можешь сыграть сокровище в любой момент своего хода, кроме боя.

Особый случай: карту «Получи уровень» можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже в бою (но получить 10-й уровень она не позволит). Сбрось карту после применения.

Наёмнички: наёмнички из этого набора не являются шмотками (на них нет цены). Их можно сыграть или сбросить в любой момент, даже в бою. Сыграв, держи своего наёмничка перед собой рядом с другими сокровищами — но помни, что он не шмотка и в обмене участвовать не может. Зато на каждой карте наёмничка указано его уникальное свойство и боевой бонус, а ещё он всегда может делать для тебя следующее:

1. Таскает одну твою шмотку и позволяет её применять, как если бы ты её «надел». Хочешь использовать в бою второй броник? Так отдай его наёмничку! Но если у шмотки есть ограничение (например, по эпохе), такую шмотку нельзя дать понести наёмничку (без карты «Чит!», разумеется). Если ты лишишься наёмничка, то в одночасье лишишься и шмотки, которую он тащил.

2. Жертвует собой: можешь вместо броска на смывку сбросить наёмничка (вместе со шмоткой, которую он тащит), чтобы автоматически смыться от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смыться). В бою тебе помогали? Решай, смеется ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

В игре у тебя может быть только 1 наёмничек.

ТРЕНД

Тренды — уж совсем уникальные карты, которые не относятся ни к дверям, ни к сокровищам.

Трендов всего 4: **мультик, зверь, сверхразум** и **актёр**. У каждой карты тренда 2 стороны (и обе игровые): «В тренде» и «Не в тренде».



«В тренде»: тут указано полезное свойство, которое ты можешь применить в любой момент игры. После применения ты должен **потерять тренд** (перевернуть эту карту на сторону «Не в тренде»).



На стороне **«Не в тренде»** указан способ **получить тренд** (перевернуть карту на сторону «В тренде»). За один ход любого игрока ты можешь получить тренд только 1 раз. Нельзя потерять тренд, если ты и так «не в тренде».

Важно: даже если ты «Не в тренде», карта тренда остаётся у тебя, и ты получаешь все положенные бонусы и штрафы от шмоток и монстров, ссылающихся на твой тренд.

Карта тренда всегда остаётся у тебя в игре: тебя не разлучит с ней ни проклятие, ни непотребство, ни смерть. Единственный способ лишиться карты тренда: свойство карты «Стрелочка поворачивается». Эта карта заставляет двух манчинов обменяться трендами. Как только ты получил её любым образом, сразу покажи её соперникам и примени её свойство.



Наёмничек



Получив эту карту, немедленно покажи её всем и выбери другого манчкина: обменяйся с ним трендами (не переворачивая их).

ДВЕРИ

Карты дверей ты раскрываешь в двух случаях: при вышибании дверей и при поиске неприятностей. Чаще всего за ними скрываются монстры, их усилители и проклятия, но иногда ты можешь найти там и что-то полезное — новую эпоху или всякие полезные одноразовые прибабасы.

Эпохи

Эпохи очень похожи на классы из базового «Манчкина»: можешь сыграть эпоху в любой момент своего хода, даже в бою. Сбросить и заменить — тоже (сбрасывать можно даже в чужой ход). Но **нельзя иметь больше одной эпохи**. В этом наборе нет карты «Суперманчкин» или её аналога, который позволял бы принадлежать сразу к нескольким эпохам.

Проклятия

Если ты раскрыл проклятие в фазе вышибания дверей, проклятие оказывает своё пагубное влияние на тебя.

Если ты взял проклятие **взакрытую** или получил на руку иным путём, можешь сыграть его на любого игрока в любой момент партии: хоть в бою, хоть в чужой ход. Если хочешь, сыграй даже против себя (иногда это может быть полезно).

Сразу после того, как проклятие подействовало (или манчкин сумел его избежать), карта уходит в сброс. Есть и проклятия продолжительного действия: держи эту карту перед манчкином, на которого оно подействовало, и сбрось только после того, как он избавится от проклятия или оно пройдёт само.

Важно учесть:

- Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно пожертвуешь.
- Игнорируй проклятия, быющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет.

Чит

Эта карта позволяет тебе пренебречь **любым** ограничением, указанным на шмотке: по эпохе/тренду, количеству необходимых свободных рук и величине шмотки. Играй её вместе со шмоткой, которую хочешь неправомерно «надеть»: теперь они — единое целое, и если отправятся на руку, в стопку сброса и т. д., то вместе. Перенести «Чит!» на другую карту нельзя. А ещё «Чит!» позволяет тебе сыграть лишнего **наёмника**, хоть он и не шмотка. Вот такая сила жульничества!

Важно: «Чит!» **не меняет** свойства карты и условия, при которых они срабатывают, **не отменяет** сыгранные на неё проклятия и штрафы, **не даёт** возможности сыграть её в тот момент, когда ты не можешь её сыграть по правилам.



Пример: мульт хочет сыграть **моноколь**, но пользоваться ей могут только звери, а он — мульт! Да ещё и **шапку** с **пропеллером** нацепил. Повезло, что у него есть «Чит!»!



Монстры

Если ты раскрыл монстра в фазе вышибания дверей, придётся с ним биться.

Если ты взял монстра взакрытую или получил на руку иным путём, можешь сыграть его в фазе поиска неприятностей своего хода или подкинуть в бой (см. «Брейнроты» и «Бродячая тварь»).

Каждая карта монстра считается одним врагом, даже если в названии стоит множественное число.

Брейнроты: особый тип монстров. Любого брейнрота можно сыграть с руки в бой, где есть другой брейнрот.



КАК УСТРОЕНЫ КАРТЫ МОНСТРОВ

Свойство,
когда и при
каких условиях
оно работает.

Название

Уровень монстра
Его базовая боевая сила.

Тип монстра
В этой игре тебе
встретятся брейнроты
и один андед, но дру-
гие игры добавляют
драконов, зомби, акул
и другие типы.

От монстров
с таким свойством
смывка автома-
тически успешна,
если твой уровень
достаточно
низкий.

Уровень 18
СИГМА
Не преследует манчинов 4-го уровня и ниже. Сигма не играет. Сигма андед. Во время боя с Сигмой часто не следует использовать способности тренда.

Уровень 6
Брейнрот
ТРАЛААЛО ТРАЛААЛ
+3 против манчинов из мезозоя
+2, если в бою есть ещё хотя бы один брейнрот

У каждого типа есть
свои особенности
(см. «Брейнроты»
выше), и некоторые
свойства карт могут
ссылаться на тип
монстра.

Непотребство
То, что случится
с тобой, если ты
не победишь
и не смоешься
от этого монстра.

Непотребство: жаль, конечно,
этого добряка — тебя! Твой уровень
падает до уровня самого низкоуров-
невого манчинка в игре. А потом
становится ещё на 1 меньше!

+3 против манчинов
ИЗ МЕЗОЗОЯ
Непотребство: совсехило уку-
сило. Потеряй надежный броник.

Награда в уровнях
Сколько уровней
ты получишь, если
победишь. Если
ничего не указано,
по умолчанию
за победу ты получаешь
1 уровень.

**Награда
в сокровищах**
Сколько сокровищ
ты получишь при
победе.

**Модификатор
боевой силы
монстра**
и при каких
условиях он
работает.



Бродячая тварь

Сыграй эту карту вместе с картой монстра с руки, чтобы добавить в любой бой (даже в свой) ещё одного монстра, даже если он не брейнрот (см. «Бой с несколькими монстрами» на стр. 8).

Усилители монстров

Несмотря на их название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Также они изменяют количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить сколько угодно усилителей монстров в любом бою.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, укажи, на кого именно играешь карту.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если на монстра сыграна карта **«Гадкая парочка»**, все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его «вторую половинку».



БОЙ

Когда бьёшься с монстром, сравни его боевую силу со своей. Если твоя больше, ты его убиваешь и получаешь награду (см. «Награда» на стр. 10). Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты проигрываешь бой и должен смываться (см. «Смываемся!» на стр. 10).

В ходе боя **нельзя** продавать, «надевать», «снимать», обменивать шмотки или играть с руки карты постоянных (не разовых) сокровищ, если в этих правилах или на самих картах не сказано иного.

Твоя боевая сила = твой уровень + бонусы «надетых» шмоток + модификаторы от сыгранных разовых карт.

Боевая сила монстра = уровень монстра + модификаторы усилителей монстра (если есть) + бонусы против определённого тренда/эпохи (если есть) + модификаторы сыгранных разовых карт.

Пример: актриса 7-го уровня из мезозоя с йазем в руках бьётся с медведем. Она сразу играет пухососную гранату и нишевый парфюм, чтобы иметь шанс на победу.

Уровень: 7

Йазь: бонус +3

Граната: бонус +3

Парфюм: бонус +3

Итоговая боевая сила: 16



Играй в любой бой.
+2 любой стороне.

Уровень: 12

Бонус против эпохи: +3

Дедовы таблетки: +2

**Итоговая боевая
сила: 17**



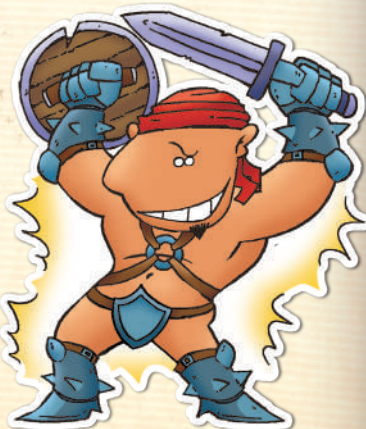
Но противники не дремлют — мульт играет **дедовы таблетки** и даёт медведю +2 к боевой силе. Что ж, этот бой не выиграть без помощи другого манчкина...

Иногда карта позволяет тебе избавиться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты не получаешь. Иной раз тебе и сокровищ не достанется, но это зависит от карты. Как только от последнего монстра избавились, бой тут же заканчивается.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Во время боя и ты, и другие игроки могут вмешаться в бой вот такими способами:

- **Разовые карты** могут помочь любому участнику боя — как манчкину, так и монстру. Выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки.
- **Усилители монстров** дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища. Их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе.
- **Карта «Бродячая тварь»** или **правило брейнротов** позволит добавить в бой монстров с руки.
- **Проклятия** — если они есть, их просто грех не использовать.



Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты точно убиваешь монстра и получаешь награду. После этого сбрось монстра (монстров) и прочие сыгранные во время боя карты.

БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Чтобы победить в бою с несколькими монстрами, тебе надо превзойти **суммарную боевую силу** всех врагов. Любые особые условия (например, требование победить монстра только уровнем) распространяются на весь бой в целом. Есть карты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и сразиться с остальными, но нельзя биться с одним и смыкаться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь награды!

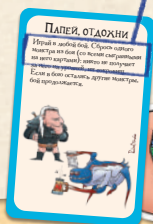
Уровень: 3
Монокль: бонус +3
Шапка: бонус +4
Коса: бонус +3
Итоговая боевая сила: 13

Пример: мульт 3-го уровня с **косой**, в **монокле** (с читом) и **шапке с пропеллером**, бьётся с **Пепе** и **олимпийскими стрелками**, которые требуют оставить при себе только 1 шмотку. Мульт и так в меньшинстве — боевая сила у монстров целых 21! — а тут ещё и шмотки «снять» надо... И если с Пепе ещё как-то можно совладать, то олимпийцев надо гнать поганой метлой. К счастью, на руке есть карта «Папей, отдохни», которой можно прогнать из боя стрелков, после чего драться с Пепе один на один.



Сбрось одного монстра из боя (со всеми сыгранными на него картами)

УРОВЕНЬ 9



УРОВЕНЬ 12



ЗОВЁМ НА ПОМОЩЬ

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать подмогу. О помощи можно просить любого, да не каждый откликнется. Тем не менее проси, пока все не откажут или кто-нибудь не согласится. **Ты вправе взять только одного помощника.** Добавь его боевую силу к своей. **Не забывай, что играть карты в текущий бой может любой игрок — и это помощью не считается!**

Помощника можно (а чаще всего — нужно) **подкупать**:

- своими шмотками в игре (ты их сможешь отдать ему после боя по правилам обмена);
- обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. **Важно:** заранее договоритесь, каким образом будете делить сокровища и кто из вас будет выбирать первым;
- предложением сыграть с руки карты, которые ты можешь сыграть по правилам. Например, можно сыграть на помощника карту «Получи уровень».

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Каждый бонус (или штраф) монстра учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина, соответствующие этому условию.

Некоторые карты и способности позволяют заставить другого манчкина помочь тебе в бою — но не за победный уровень! Если ты заставил кого-то помочь тебе в бою не за победный уровень, а потом он вдруг стал боем за победный уровень (например, тебе докинули ещё одного монстра), твой помощничек может выйти из боя безо всяких штрафов. Однако, если тебе помогают по своей воле, помощничек не сможет выйти из боя просто потому, что ты сейчас выигрываешь!

КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

- сбросить эпоху или наёмничка;
- сыграть карту «Получи уровень» или наёмничка;
- сыграть проклятие.



В любой момент игры, когда ты не в бою, ты можешь:

- обменяться шмотками с другим игроком (он тоже не должен быть в бою);
- «снять» одни шмотки, «надеть» другие;
- сыграть только что полученную карту (некоторые даже в бою, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- сыграть новую эпоху (в любой момент хода);
- продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- сыграть шмотку (разовые можно даже в бою).

ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — и в таком случае карта главнее правил. Но есть несколько незыблемых правил:

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже уровня 1, хотя его боевая сила может быть нулевой и даже отрицательной.
2. Ты получаешь уровень после боя, только если **убил** монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровища, уровни) посреди боя. Выиграй бой, прежде чем тянуть лапы к награде.
4. Ты можешь получить 10-й уровень **только** за убийство монстра.

Чтобы карта была главнее этих правил, на ней это должно быть прописано прямо.

НАГРАДА

Победив в бою, получи **1 уровень за каждого убитого монстра** (если на карте монстра не сказано иного). Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. На некоторых может быть сказано, что он даёт 2 уровня вместо 1. Не забывай учитывать усилители, сыгранные на монстра, — из-за них сокровищ может быть больше или меньше, чем указано на карте. Некоторые карты позволяют тебе избавиться от монстра, не убивая его: в таком случае ты не получаешь уровня за победу, так как не убил, но сокровища всё ещё получаешь, если на самой карте не сказано обратного.

- **Уровни за побеждённых монстров получаешь только ты**, даже если у тебя был помощник.
- **Если бился с врагом в одиночку**, тяни карты сокровищ **взакрытую**.
- **Если у тебя был помощник**, тяни сокровища **в открытую** и распределяй их, как вы договорились.

Пример: зверь помог актрисе победить медведя, согласившись на одно сокровище, которое он сам и выберет. Деваться некуда, актриса раскрывает 3 карты за побеждённого медведя — «Кабачок», «Скуфа» и «Подкрадули» — и с тоской смотрит, как зверь хватается «Кабачок». Она что-то подозревает...



СМЫВАЕМСЯ!

Если тебе отказались помогать или монстров не победить даже вдвоём, придётся смываться: **брось кубик**, если выпадет 5 и больше — смоешься. Для каждого монстра в бою делай отдельный бросок (порядок выбери сам). Учти, что некоторые шмотки, свойства и даже сами монстры упрощают или затрудняют смывку. Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки.

Если ты не смылся, монстр творит с тобой указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает (см. «Смерть» далее). Смерть избавит тебя от дальнейших бросков на смывку и непотребств, если в бою ещё остались монстры.

Если у тебя был помощник, он бросает на смывку отдельно от тебя по тем же правилам. Монстр может поймать обоих.

После того как ты разобрался со всеми бросками, сбрось монстра (монстров) и прочие сыгранные во время боя карты.

Пример: в бою против **скрепыша** и **Бомбардира Крокодила** актриса исчерпала все средства. Придётся дать дёру! Первый бросок решит судьбу с Бомбардира — и ура, это «6»! Второй бросок — о нет... Это «2». Минус вайб, 2 уровня и эпоха...



ЕХЕХЕХЕХЕ



СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но **сохраняет свой уровень, эпоху, тренд** (на той стороне, на которой он находился в момент смерти), а также все **проклятия**, которые действовали на него в момент смерти, — отдели эти карты от остальных и отложи в сторону. Начинается **мародёрство**.

Мародёрство: павший манчкин кладёт все карты с руки рядом со своими картами в игре (кроме отложенных). Если у него были какие-то соединённые карты, например шмотка с «Читом!», эти карты разъединяются. Каждый живой манчкин, начиная с самого высокоуровневого (если таких несколько, пусть решат спор броском кубика), берёт на руку 1 любую из этих карт. Если кому-то карт не хватит, ничего не напишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются.

Мёртвые персонажи не могут получать карты ни по какой причине (даже от щедрот) и не растут в уровне.

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты **не мёртвый** и можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня, тренда или эпохи... но карт у тебя нет (разве что ты получишь карты от щедрот или просто в подарок).

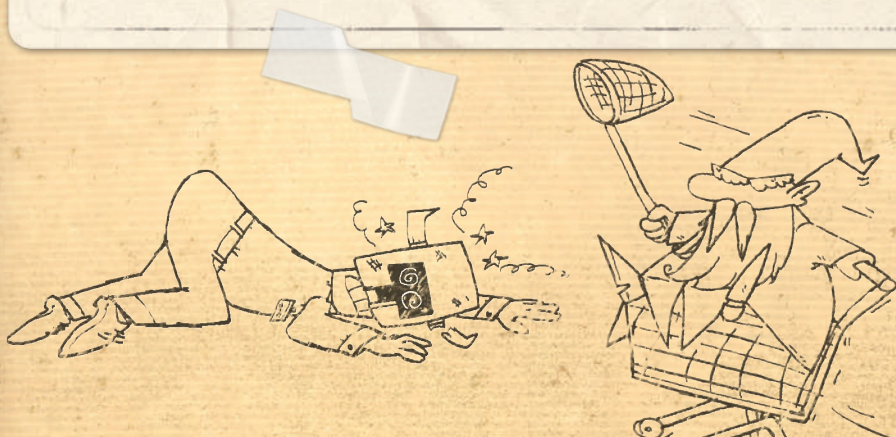
Свой следующий ход начни с получения 8 карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть эпоху и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.



БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Этот набор можно сочетать со всеми другими манчкинами. Да, у тебя одновременно могут быть раса, класс, акцент, тренд, эпоха и ещё чёрт знает что. Кто мы такие, чтобы запрещать тебе быть эльфом-мульти-вором из средневековья с французским акцентом? Правильно, никто.

- В этом наборе есть 1 **андед: «Умер»**. Если играешь только с «Мемами», его андедность не имеет значения, но при смешивании с другими наборами, где есть больше андедов, Умер подчиняется правилам андедов.
- Ещё есть наёмничек **«Недорисованная лошадь»**: в этом наборе она будет исключительно наёмничком, но если ты добавишь дополнение «Тяга к коняге» или другой набор, где есть скакуны, то недорисованная лошадь сразу станет скакуном.
- Правила скакунов и андедов читай в том наборе, с которым замешаешь.
- Можешь добавить и **дополнения**: эти небольшие наборы введут в игру новых монстров, сокровища и (реже) новые типы карт.



ВАРИАНТ УСКОРЕННОЙ ИГРЫ

Чтобы игра пошла быстрее, можешь добавить в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверь». В начале хода возьми карту двери взакрытую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — вышибай дверь. Если чистишь нычки, тани взакрытую карту сокровища, а не двери.

Также можешь применить правило разделённой победы: если игрок получает 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, какого бы уровня он ни был на самом деле, тоже побеждает в игре.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Андед	11	Наёмничек	4
Боевая сила	7	Непотребство	(схема) 6
Бой	7	«Нести»/«надеть» шмотку	2
Бой с несколькими монстрами	8	Обмен	2
Большая шмотка	(схема) 3	Обувка	(схема) 3
Бонус	(схема) 3	От щедрот	см. листовка
Брейнрот	6	Подкуп	9
Бродячая тварь	6	Получи уровень	3
Броник	(схема) 3	Помощник	9
В 1 руку	(схема) 3	Помощь в бою	9
В 2 руки	(схема) 3	Продажа шмоток	3
В игре	1	Проклятие	5
Вмешательство в бой	8	Разовая шмотка	3
Вышиби дверь	см. листовка	Рука игрока	1
Гадкая парочка	7	Сброс	1
Головняк	(схема) 3	Скакун	11
Дверь	5	Смерть	11
Другие сокровища	3	Смывка	10
Ищи неприятности	см. листовка	Сокровище	2
Карты	1	Тренд	4
Когда что можно	9	Уровень манчкина	см. листовка
Мародёрство	11	Уровень монстра	(схема) 6
Мелкая шмотка	(схема) 3	Усилитель монстра	7
Модификатор боевой силы	(схема) 6	Ускоренная игра	12
Монстр	6	Цена шмотки	(схема) 3
Награда	10	Чисть нычки	см. листовка
		Чит!	5
		Эпоха	5



Munchkin is copyright © 2001–2026 by Steve Jackson Games Incorporated.
All rights reserved.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0

Русское издание © 2026 Steve Jackson Games Incorporated

