



Манчкин®

АПОКАЛИПСИС

ВОТ И НА НАШЕЙ УЛИЦЕ КОНЕЦ СВЕТА... ПОДНИМЕМ ПО УРОВНЮ НА ДОРОЖКУ?

В комплект игры входят 91 карта Дверей, 67 карт Сокровищ, 12 квадратных карт Сивучатей, кубик и правила.

ПОДГОТОВКА

Апокалипсис пытаются пережить от трёх до шести манчкинов. Помимо карт и кубика, каждому из них понадобится по 10 жетонов (монет, фишек — чего угодно) либо какая-нибудь штука, считающаяся до 10, чтобы следить за уровнем своего персонажа.

Разделите карты на колоды **Дверей** (на рубашке дверь), **Сокровищ** (на рубашке горка сокровищ) и **Сивучатей** (на рубашке морской лев с глобусом), перетасуйте их и сдайте каждому игроку **четыре** карты Дверей и **четыре** карты Сокровищ.

КАРТЫ

Карты сбрасываются лицом вверх; у **Дверей** своя стопка сброса, у **Сокровищ** — своя. **Сивучати** ни при каких условиях не сбрасываются (см. стр. 7). Ты можешь просмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки.

Когда колода 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 игре: это карты на столе перед тобой — твои класс и шмотки, которые несёшь. Здесь же лежат сыгранные против тебя катастрофы длительного действия и некоторые другие карты.

Рука: карты, которые ты держишь в руке, не находятся в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на руку. В конце своего хода ты можешь держать на руке не больше пяти карт.

Когда можно сыграть карту с руки, зависит от вида этой карты. Подробности — на стр. 10.

Карты из игры нельзя забрать на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.



ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

На этих страницах изложены базовые правила игры. Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — в таком случае чаще всего карта главнее правил. Однако смело игнорируй все распоряжения карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только на карте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что она выше этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя эффекты карт могут сделать боевую силу (см. стр. 2) манчкина или монстра нулевой и даже отрицательной.

2. Ты получаешь уровень после боя только если *убил* монстра.

3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (например, сокровища или уровни) посреди боя. Заверши бой, прежде чем тянуть лапы к награде.

4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* за убийство монстра.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. При желании можешь почитать сайт worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем надоест.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Твой манчкин начинает игру потерпевшим **1-го уровня** без класса (хе-хе-хе).

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — одну карту **Класса** и сколько угодно карт **Шмоток** (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплой на осторожность и играй!

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любым способом, достойным последних дней бытия.

Игра состоит из ходов, каждый ход — из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, передай право хода соседу слева.

Побеждает тот, кто первым доведёт своего манчкина до 10-го уровня... но этот уровень надо получить за убийство монстра (или с помощью карты, которая *ясно и однозначно* позволяет вам победить другим путём). Также игра может завершиться после срыва седьмой сивучати (см. стр. 7).



ФАЗЫ ХОДА

В начале своего хода ты можешь играть карты, снимать и надевать шмотки, меняться картами с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) Вышибаем дверь! Вскрой верхнюю **Дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «**Бой**», стр. 3). Ты не можешь продолжать ход, пока не завершишь бой. Если враг убит, получи уровень (или *два* за серьёзного противника) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл карту **Катастрофы** (см. стр. 11), она тут же действует на твоего манчкина (если может) и сбрасывается, если не обладает длительным эффектом. Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её или взять на руку.



2) Ищем неприятности: если ты не встретил монстра, выбив дверь, теперь при желании можешь сыграть с руки карту Монстра (если у тебя есть такая) и подраться с ним по обычным правилам. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут!

3) Чистим нычки: если ты не встретил монстра, выбив дверь, и отказался искать неприятности, общи пустую комнату. Возьми вторую карту Двери из колоды на руку, не показывая соперникам.

Если ты встретил монстра, но смылся от него, ты не получаешь права чистить нычки.

4) От щедрот: если у тебя на руке больше пяти карт, либо сыграй лишние карты, либо отдай излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если статус самого слабого манчкина оспаривают несколько игроков, раздели карты между ними настолько ровно, насколько получится. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если твой манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Всё, передавай ход.

БОЙ

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою силу. **Боевая сила** равна сумме уровня и модификаторов (как положительных, так и отрицательных) от шмоток и других карт. Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты проигрываешь бой и должен смываться (об этом позже). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, ты его убиваешь и получаешь уровень (или два за победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра.

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.

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру, бонусы против класса или пола. Не забывай их учитывать.

Во время боя ты можешь играть прямо с руки разовые шмотки (а также другие разовые карты). Разумеется, ты можешь применять и те разовые шмотки, которые уже находятся у тебя в игре. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые карты, которые были применены в этом бою, сбрасываются.

В бою можно применить и некоторые карты Дверей, такие как усилители монстров (см. стр. 10).

В ходе боя ты не можешь продавать, красть, надевать, снимать, обменивать или играть с руки любые шмотки, кроме разовых. После того как карта монстра вскрыта, тебе придётся биться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и тех разовых карт, которые хочешь сыграть.

Победив монстра, сбрось его карту, а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки, а потом возьми сокровища. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты точно убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубным скрежетом завистников.



БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «**Бродячая тварь**») позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти **суммарную боевую силу** всех чудищ. Любые особые свойства (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 убежать от других. Даже если избавишься от одного врага, но потом смеешься от его выжившего напарника, ты не получишь **никаких сокровищ!**

ЗОВЁМ НА ПОМОЩЬ

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на 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 или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, кто и как будет выбирать сокровища после победы.

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, в бою против **Тявмат** тебе на помощь примчалась школота. Боевая сила монстра сократится на 4, если только ты сам не школота. А вот в бою против **Затушенной печени** из школоты помощник плохой: боевая сила монстра увеличивается на 4 в бою против школоты, если, опять же, твой манчкин сам не является школотой — тогда бы боевая сила монстра уже выросла на +4 в начале боя.

Если тебе успешно помогли, монстр убит. Выполни инструкции с его карты (если они там есть), получи сокровища и сбрось её. **Ты** получаешь уровни за каждого убитого врага, а твой помощник — **нет**. Карты Сокровищ тянешь **ты**, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника.

СМЫВАЕМСЯ

Если никто не согласился вступить в бой на твоей стороне или даже с подмогой тебе не хватает сил одолеть монстра из-за козней других манчкинов, придётся смываться.

Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки. Более того, даже успешная смывка не всегда проходит без последствий.

Брось кубик. Выпадет 5 и больше — смеешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку.

Смылся? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут навредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитай карту.



ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов помешать чужому счастью.

Разовые карты могут помочь любому участнику боя — как манчкину, так и монстру. Выбери, за кого боеешь, 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.

Бродячая тварь подкидывает в идущий бой ещё одного монстра.

Катастрофы — если они есть, их просто грех не использовать.



Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: отбирает шмотки или уровень, а то и убивает.

Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Монстр *может* поймать обоих.

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймает.

Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой класс (классы), уровень, карты «**Суперманчкин**» и «**Паранюк**» (если они у него в игре), а также все катастрофы, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего.

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина. Каждый соперник берёт из этих карт по одной на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорная ситуация разрешается броском кубика). Если кому-то карт не хватит, ничего не попишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются и срывается очередная сивучать (см. ниже).

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. Он может помогать другим в боях, хотя пока и нечем: ни шмоток в игре, ни карт на руке у тебя нет.

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



СОКРОВИЩА

Победив монстра (убив или изгнав его), получи сокровища. Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ подлагается победителю. Если бился с врагом один на один, тяни карты в *закрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища в *открытую*, чтобы все видели, что тебе досталось.

Карты Сокровищ можно сыграть сразу, как только получил их. Шмотки выкладывают перед собой. Карты «Получи уровень» ты вправе применить когда угодно и в пользу любого игрока.

ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Толик — ополченец 5-го уровня с Монтажкой (в обычных условиях эта шмотка даёт +2 к боевой силе, но Толик за счёт классового свойства увеличивает бонус до +5). Итого, боевая сила ополченца Толика равна 10. Три сивучати сорваны, верхняя — «Утечка пива!»

Толик вышибает дверь и попадает в гости к Огненным муравьям (монстр 10-го уровня). За каждую сорванную сивучать муравьи получают +1 к боевой силе, а длительный эффект верхней сивучати даёт им ещё +3, ведь Толик — единственный ополченец. Пока манчкин проигрывает со счётом 16:10.

Толик: Да как же так? Впрочем, что за конец света да без муравьёв? Попробуем уравнять шансы.

Толик играет на себя катастрофу «Побег из зоопарка» и по требованию этой карты срывает очередную сивучать. Верхней становится сивучать «Несварение варенья!» (к счастью, школоты за столом нет). Муравьи теряют бонус +3 против ополченцев, но бонус за сорванные сивучати вырастает на единицу. Счёт 14:10 в пользу муравьёв.

Колян: Ну-ка, дайте мне карту! (Колян у нас блогер, он получает карту Двери после каждого срыва сивучати и никому её не показывает.)

Толик: На здоровье! Так, я пока проигрываю. Но у меня в бункере полно всяких полезняшек. Как муравьи относятся к Обезвоженной воде?

Колян: Огненные? Просто в восторге!

Толик: Юмор? Дёно. Короче, мне +5, я побеждаю, 15 к 14. Есть что добавить?

Толик ожидает реакции соперников, но им то ли нечего подкидывать, то ли жалко трахать карты по пустякам. Толик побеждает, получает уровень и тянет три сокровища. А игра продолжается.



СИВУЧАТИ

«Манчкин Апокалипсис» предлагает твоему вниманию карты, которых не было в других «Манчкинах», — сивучати! Игровые события заставят тебя срывать сивучати, и это будет сразу влиять на тебя и нередко — на соперников. Кроме того, почти у каждой сивучати есть длительный эффект, который влияет на всех игроков.

Монстры получают бонус +1 за каждую сорванную сивучать помимо прочих штрафов или бонусов.

СРЫВ СИВУЧАТИ

Когда карта требует от тебя **сорвать сивучать**, раскрой верхнюю карту колоды сивучатей и положи её в открытую поверх сорванных ранее (со сдвигом, чтобы было видно, сколько всего сивучатей сорвано). Игрок, сорвавший сивучать, подвергается её воздействию. Правила этой сивучати вступают в силу вместо правил предыдущей сивучати.

Когда манчкин **умирает**, он срывает сивучать, но только после того, как его преданные товарищи закончат мародёрствовать. **Если по какой-либо причине погибнет сразу несколько манчкинов, действующий игрок срывает одну сивучать (и только одну) после всех смертей.**

ВОССТАНОВЛЕНИЕ СИВУЧАТИ

Куда реже у тебя будет появляться возможность **восстановить сивучать**. Также сивучать восстанавливается, когда манчкин получает три или более уровней за один ход.

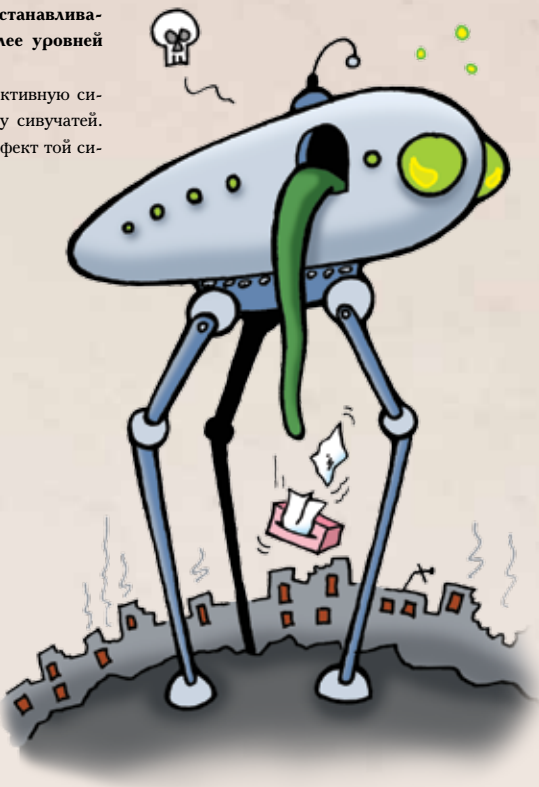
Для восстановления сивучати возьмите активную сивучать и положите её лицом вниз под колоду сивучатей. В этот момент в силу вступает длительный эффект той сивучати, которая лежала под восстановленной.

СЕДЬМАЯ СИВУЧАТЬ

Партия в «Манчкине Апокалипсис», как и в других «Манчкинах», заканчивается получением 10-го уровня за убийство монстра. Но есть и другой способ...

Партия завершается **немедленным концом света**, когда срывается седьмая сивучать (никто и ничто не в силах отменить этот срыв). Эффекты седьмой сивучати не срабатывают — слишком поздно. Манчкины бросают все свои дела и ломятся в сторону корабля-матки (или любой другой персональной Вальгаллы) по скверно отрэндеренным ландшафтам под жалкую имитацию вагнеровского эпика.

После срыва седьмой сивучати победителем игры объявляется тот игрок, который получает больше всех боевых бонусов **от своих карт в игре** — ничто иное в счёт не идёт, даже уровни! Если сумма бонусов у нескольких игроков одинаковая, уровни можно использовать для решения спора. А если и уровней поровну, ступайте в новую жизнь рука об руку!



СЧЁТЧИКИ УРОВНЕЙ: ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО, ЭТО ПРАВИЛА!

Тебе наверняка понравится наш счетчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, забей в поисковик Munchkin level counter или загляни на сайт levelcounter.sjgames.com. Это приложение не только считает уровни, но и даёт игровые бонусы, которые заставят твоих друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть манчкинизма?!

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, брони и полезных предметов. Помимо шмоток, у него есть две характеристики: уровень и класс. Например, манчкина можно описать так: «блогер 8-го уровня с Освещателем, Дроном боевым и Запасом пива и туалетной бумаги на 15 лет».

В начале партии пол твоего манчкина совпадает с твоим.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки», стр. 8), а непотребства монстров, катастрофы и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию катастрофы или других карт и свойств, снижающих силу.

Класс: персонаж может быть блогером, школотой, ополченцем или учёным — если ты сыграл карту одного из этих классов. Свойства класса указаны на соответствующей карте. Нет карты — нет класса. Ничего страшного, всё равно скоро конец света. Манчкин обретает классовые свойства, едва ты играешь карту Класса, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты — их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Карты Класса сами подскажут, когда применять их свойства.

Карту Класса можно сбросить в любой момент игры, даже в бою: «Не желаю быть учёным без дотаций». Твой манчкин становится бесклассовым до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту Класса.

Манчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без карты «Суперманчкин», и даже с ней он не вправе принадлежать к двум одинаковым классам.



ШМОТКИ

У каждой шмотки есть название, размер и цена в годлах. Также у шмоток есть бонус к боевой силе и/или другие полезные свойства.

Карта Шмотки не приносит пользы, пока находится на руке: её надо сыграть, иными словами — ввести в игру. У тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая. Мелкой считается любая шмотка без слов «Большой» или «Большая». Нельзя просто сбросить большую шмотку, чтобы сыграть новую: ты должен продать её, обменять, дождаться, когда она пропадёт из-за непотребства или катастрофы, либо сбросить её для применения классового свойства. Если что-то позволяет тебе нести несколько больших шмоток (например, карта «Чит!»), но ты терпешь эту возможность,

надо либо тут же исправить ситуацию, либо избавиться от всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь продать лишние большие шмотки за уровни (их общая стоимость должна быть не ниже 1000 голдов). Иначе тебе придётся отдать их самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Манчкин вправе *ввести в игру* любую шмотку, но вот *использовать* он умеет далеко не каждую. Так, «**Трёхрогая рогатка**» бесполезна для всех, кроме школоты: эта шмотка даёт бонус только манчкину-школоте.

Помимо ограничений по классу, существуют и анатомические: манчкин не может одновременно использовать больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной либо двух одно-ручных шмоток, если особые карты не отменяют тот или иной лимит. Так, у тебя может быть два головняка, но боевой бонус и особые свойства ты получишь только от одного из них. Поворачивай горизонтально те карты Шмоток, которые сыграл, но не используешь.

Ты можешь менять состав шмоток, которые используешь, — иными словами, снимать и надевать их. В бою и во время смывки этого делать нельзя. Ещё ты не можешь сбрасывать шмотки без причины. Чтобы избавиться от ненужных карт, тебе придётся *продать* их за уровни, *отдать* сопернику, применить свойство класса либо дожидаться подходящей катастрофы или неупотребства.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. Обмену подлежат только шмотки в игре — карты с руки менять *нельзя*. Обмениваться можно в любой момент, когда ты не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки тут же входят в игру, и ты не можешь продать их до начала своего хода.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мой **Выживастер**, только не помогай Толику в драке с **Великим Ктулху!**»

Ты можешь «светить» соперникам карты на руке — уж этого мы тебе запретить не в силах.

Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки на общую сумму не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать можно как шмотки из игры, так и карты с руки. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.



УСИЛИТЕЛИ ШМОТОК

Среди карт есть усилители шмоток. Их надо играть на шмотки в игре (отдельно их использовать бессмысленно). Они увеличивают бонус шмотки или дают её новые свойства. Однажды сыгранный усилитель шмотки нельзя переместить на другую шмотку.

КОГДА ИГРАТЬ КАРТЫ

МОНСТРЫ

Выбитый в открытую в фазе выбивания дверей монстр тут же атакует того, кто его побеспокоил. Полученный любым другим путём монстр уходит на руку. Его можно сыграть в фазе поиска неприятностей своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой «Бродячая тварь».

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

АНДЕДЫ И АКУЛЫ

В этой игре есть монстры-андеды. Любого андеда можно сыграть с руки в бой, где есть другой андед, без помощи карты «Бродячая тварь». Если у тебя есть карта, которая делает монстра андедом, ты можешь сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.

А ещё в игре есть **Акулы**. Как и андедов, акул можно вбрасывать в бой на помощь другим акулам.

УСИЛИТЕЛИ МОНСТРОВ

Несмотря на название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Любой игрок может сыграть усилитель монстра в любой бой.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует несколько монстров, хозяин усилителя должен указать, на кого из них играет карту.

ШМОТКИ

Ты можешь ввести в игру любую карту Шмотки, как только её получил или в любой момент своего хода, кроме боя (если только текст на карте не говорит иного).

Любую разовую шмотку можно сыграть в любой бой как с руки, так и из игры. Некоторые разовые карты применяются и вне боя.

Другие шмотки надо предварительно ввести в игру — выложить на стол перед собой. Среди них могут быть даже те шмотки, которые ты не вправе применять из-за классовых или анатомических ограничений. Такие карты поворачивай горизонтально, чтобы отметить, что они не используются. Они не дают тебе ни боевого бонуса, ни особых свойств.

Исключение: у тебя в игре может быть только одна большая шмотка, если только другая карта не позволяет тебе держать их несколько.

ДРУГИЕ СОКРОВИЩА

Карты Сокровищ, не являющиеся шмотками (такие как «Получи уровень»), могут быть сыграны в любой момент, если их текст не указывает иной способ применения. Выполни инструкции карты и сбрось её, если только она не даёт тебе постоянный бонус или свойство (как делают это шмотки).



КАТАСТРОФЫ

Вытянутая в открытую в фазе выбивания дверей катастрофа оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Вытянутая в закрытую или полученная иным путём катастрофа может быть сыграна на *любого* игрока в *любой* момент партии. В *любой* момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боееспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как произошла катастрофа (или была отражена), её карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие катастрофы, которые делят некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не избавишь его от катастрофы или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя катастроф, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса. Если в бою ты оказываешься в эпицентре катастрофы, которая действует «в твоём следующем бою», таким боем считается **текущий!**

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие катастрофы, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй катастрофы, бывшие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, катастрофа **«Потеряй свой броник!»** не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броника.

Бывают моменты, когда полезно сыграть катастрофу или монстра на себя. Не менее полезно (иногда) ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишить его части сокровищ. В этом суть и дух манчкинизма. Не отказывай себе в таких приятных мелочах.

КЛАССЫ

Ты можешь сыграть карту Класса, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Аналогичным образом разыгрывается **«Суперманчкин»**, однако ты не можешь сыграть её, если не принадлежишь ни к одному классу.

КАК ОБЪЕДИНИТЬ «МАНЧКИН АПОКАЛИПСИС» С ДРУГИМИ «МАНЧКИНАМИ»

Добавьте частичку конца света в другие «Манчкины». Для этого нужно принять во внимание всего пару моментов.

- Катастрофы — то же самое, что и проклятия и ловушки. Что влияет на одно, влияет и на другое. И да, ополченцам в таком кроссвере можно будет свернуть горы.

- В смешанной игре сивучати будут срываться реже, чем в апокалиптической партии. Если хочешь сохранить ощущение надвигающегося конца света, пускай в начале своего хода игрок бросает кубик и срывает сивучать при выпавшей единице.

- В других «Манчкинах» есть монстры, которых стоит считать акулами (они занесены в эту категорию в «Пиратском Манчкине» и более поздних «Манчкинах»). Канонический список акул ищи на сайте www.worldofmunchkin.com/sharks.

- С усилителями шмоток та же фигня (а это важно, хотя бы для **«Набезрыбно-го оружия»**). К счастью, у них более или менее стандартный текст. В общем, если карта накручивает параметры шмотки, это усилитель шмотки. В будущих тиражах мы добавим метку на все такие карты.



БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Исследования британских учёных показали, что многие манчкины недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загни свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

Сочетание «Манчкинов». Смешивай базовые наборы и расширения. Космическое фэнтези? Вампиры Шао-линя? Ктулху Карибского моря? Никаких проблем!

Расширения. Эти небольшие наборы введут в игру новых монстров, сокровища и (реже) новые типы карт.

Эпический «Манчкин»! Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические правила, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качай бесплатный файл в формате

pdf с этим совершенно эпическим кодексом с сайтов www.hobbygames.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).

УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «**Подслушиваем под дверью**». В начале хода возьми карту Двери втёмную. Можешь сразу сыграть её, если хочешь. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — выбивай дверь. Если чистишь нычки, тяни втёмную карту **Сокровища**, а не Двери.

Также можете 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.

ИГРА СТИВА ДЖЕКСОНА • ИЛЛЮСТРАЦИИ ДЖОНА КОВАЛИКА

Развитие проекта: Эндрю Хэкард • **Директор по производству:** Филип Рид

Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард • **Манчкин-наёмник:** Леонард Балсера

Менеджер по производству: Сэмюэл Митшке • **Художник-постановщик:** Алекс Фернандес

Предпечатная проверка: Моника Стивенс • **Полиграфическую базу обеспечил** Филип Рид

Директор по маркетингу: Моника Валентинелли • **Директор по продажам:** Росс Джепсон

Игру тестировали: Стэйси Беквит, Кар Бостик, Джейсон Кэрриган, Джим Дэвис, Куинн М. Дэвис,

Эрик Дау, Джада Данн, Дженни Хауэлл, Эшли Хамфрис, Рэйчел Лонир, Андрес Медина, Сэмюэл Митшке и Игор Тоскано. Особая благодарность каждому, кто ломал «Манчкин Апокалипсис» на GameStorm14 и PAX East 2012.

По установившейся традиции Джон Ковалик работает с прекрасными людьми, которые организуют благотворительный аукцион на [WarriorCon](http://www.WarriorCon.com). В этом году на картах «Манчкина» появились Нил Макнамара (Гвоздилла) и Ховард Сэмюэл (Эктоплазмопылесос), который, к слову, стал одним из немногих людей в этом мире, запечатлённых на ДВУХ картах «Манчкина».

Поздравляем и благодарим за щедрость!

Идея Тьямат пришла в голову Джейкобу Соммеру. Спасибо, Джейкоб.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «СМАРТ»

Общее руководство: Михаил Акулов • **Перевод:** Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев • **Вёрстка:** Сергей Ковалев • **Корректура:** Ольга Португалова
Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Дмитрий Мольдон.

© 2012 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

Munchkin, Munchkin Apocalypse, Warehouse 23, e23, the Munchkin character, the all-seeing pyramid, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. *Dork Tower* characters are © John Kovalic. *Munchkin Apocalypse* is copyright

© 2012 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. Rules version 1.0 (November 2012).