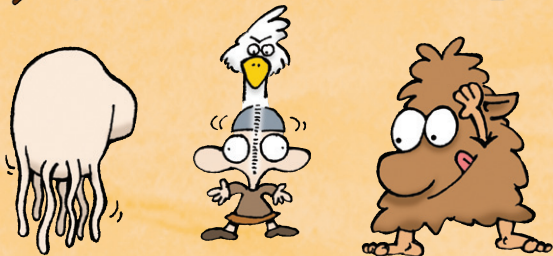


Манчкин 7

ДВУРУЧНЫЙ ЧИТ



Это расширение пригодится для мягкого, плавного сочетания двух или нескольких наборов игры «Манчкин». Тебя ждут уникальные приключения. Только вчитайся! Подземелье эльфийского супер-шпиона и мастера звёздного кунг-фу. Круто?

А ЕЩЁ 7 — КРАСНОЕ ЧИСЛО!

В оригинале компания Steve Jackson Games выпустила этот набор на замену *Munchkin Blender* и *More Good Cards*. Последнему был приписан титул «Манчкин 7». Однако перепечатывать *More Good Cards* не стали: там было всего 56 карт, и многие просто повторяли карты *Munchkin Blender*. Название *Blender* решили больше не применять, поменяли цвет рубашек с жутко-лилового на классический мякко-коричневый, додумали несколько новых примочек и выпустили новый «Манчкин 7», посчитав, что так будет меньше путаницы.


КАК СЛЕПНТЬ КОЛОДУ

Расширение «Манчкин 7: Двуручный чит» пригодится в игре любым сочетанием наборов, но разрабатывалось оно с тем прицелом, что в колоде будет минимум два базовых набора с классами и расами. Если карты «Двуручного чита» добавить в простую игру с одним базовым набором, они забьют старые, а этого никто не хочет: новинки должны быть приятным сюрпризом.

Предложение: Сокровища «Двуручного чита» можно полностью добавлять в любую игру, а вот количество Дверей должно меняться в зависимости от того, сколько наборов применяется в партии:

- любой базовый набор (например просто «Манчкин») потребует треть Дверей «Двуручного чита»,
- любой базовый набор хотя бы с одним расширением вместит половину Дверей,
- две трети карт Дверей понадобятся в игре двумя базовыми наборами,
- весь комплект карт «Двуручного чита» без проблем входит в игру, если применяются как минимум два базовых набора с одним расширением (или ещё больше наборов).

Важно: если в замесе участвуют только «Манчкин Фу» и «Двуручный чит», из последнего надо убрать поддесятка монстров 1-го уровня, чтобы якудза не распоясалась. Если ни в одном применяемом наборе нет рас, уберите из «Двуручного чита» карты «Старая редакция», «Полукровка», «Три в одном» и «Химера». Если в наборах нет классов, удалению подлежат «Старая редакция», «Суперманчкин», «Ультраманчкин» и «Супер-пупер-манчкин».

Все карты этого расширения отмечены значком . Он поможет тебе отсортировать карты после игры.

НЕ КОЛОДА — АМБАЛ КАКОЙ-ТО!

Если взять в игру все наборы «Манчкина», да хотя бы большую часть — колоды получатся очень высокими. Как с этим справиться?

1. Разбей каждую колоду на две части и размести половинки по разные стороны стола. Пусть игроки берут карты откуда хотят.
2. Убери половину каждой колоды с глаз долой: вряд ли вам удастся пройти даже через то, что останется. Если вдруг карты закончатся, вводи в бой вторую часть.
3. Раздели карты по наборам: отдельно колоды обычного «Манчкина», отдельно — «Звёздного манчкина» и так далее. Игроки вправе тянуть карты оттуда, откуда им интересней. Так игра пойдёт быстрее, но дикости и чудачеств будет меньше.

КАРТЫ И ПРАВИЛА

Карты и правила любого набора, хоть как-то взаимодействующие с «Читом!», таким же образом взаимодействуют с «Двуручным читом!» и «Читом напрапоалу!».

Карты и правила любого набора, ссылающиеся на «Бродячую тварь», подразумевают и «Кучу малу», и «Потому что мы банда».

Все ограничения на применение «Полукровки» также распространяются на «Три в одном» и «Химеру». Ты должен ввести в игру расу, чтобы сыграть любую из этих карт, и теряешь кровосмеситель, как только остаёшься вовсе без рас. У тебя в игре может быть только одна подобная карта. Ты можешь сбросить имеющийся у тебя кровосмеситель, чтобы заменить его другим с руки (или только что вытянутым из колоды).

Так же работают новые версии «Суперманчкина»: «Ультраманчкин» и «Супер-пупер-манчкин». У тебя должен быть класс для применения любой такой карты, а при потере последнего класса необходимо сбросить мультикласс. У тебя в игре может быть только одна подобная карта. Ты можешь сбросить имеющийся у тебя мультикласс, чтобы заменить его другим с руки (или только что вытянутым из колоды).

Если с твоим кровосмесителем или мультиклассом что-то случилось, а на руке есть другая карта того же типа, можешь тут же ввести её в игру, чтобы оставить прежние карты Расы или Класса (или сбросить не все).

Помним: уровень как монстра, так и манчкина не может опуститься ниже единицы, равно как и количество сокровищ. А вот боевая сила — вполне.

УСНАНТЕЛН УСНАНТЕЛЕЙ

Эти карты кладутся на сыгранные усилители, усугубляя эффект. **Пример:** на простого монстра нельзя сыграть «Невероятный». У него нет качества, которое могло бы стать невероятным. Но Бронированный монстр вправе стать Невероятным Бронированным монстром с твоей помощью.

Пляшущий стиль из «Манчкина Фу» не снимает усиленный усилитель, но может снять усилитель усилителя, который усиливает этот усилитель. Быстро повтори это три раза.

Во избежание споров запомни, что усилители усилителей нельзя применить для прокачки бугаёв или монахов, а также прочих героев, получающих выгоду от усилителей монстров.

ДРУГНЕ ПРАВИЛА

При общей совместимости всех «Манчкинов» разные наборы используют разные типы карт. Вот о чём важно помнить при сочетании наборов.

ПРОКЛЯТНЯ И ЛОВУШКИ

Карты одного типа. Работают по одним принципам. Взаимозаменяемы, обезвреживаются по одной схеме. Например, «Хотельное кольцо» может как отменить проклятие, так и вытащить героя из ловушки, что бы ни говорили карты.

НАЁМНИКИ, НАПАРНИКИ, БУГАИ И МНЬОНЫ

Карты одного семейства. Без помощи особых карт у тебя может быть только одна карта из этой группы, как бы она ни называлась.

Правила конкретной карты не распространяются на всё семейство. Например, бугая можно прокачать усилителем монстра, но другие наёмные работники такого свойства лишены.

Любую такую карту можно сбросить для автоматической смывки от всех монстров в бою, если это правило есть хотя бы в одном применяемом наборе.

СТИЛН, ПОДГОТОВКА И СИЛЫ

Совершенно разные понятия! У манчкина может быть один стиль («Манчкин Фу») и одна подготовка (*Munchkin Impossible*). Также у него могут быть силы (*Munchkin Bites!*, «Суперманчкин», «Манчкин Зомби»): их суммарный ранг не должен превышать уровень героя.

СКАКУНЫ, ТРАНСПОРТ, КОРАБАН

Скакуны («Манчкин» и *The Good, the Bad, and the Munchkin*) и транспорт (*Munchkin Impossible*) — из одной категории: любой эффект, влияющий на скакуна, действует на транспорт, и наоборот. В партии с «Двуручным читом» транспорт считается большим.

Корабли («Пиратский манчкин» и — в будущем — расширение для «Звёздного манчкина») отличаются от скакунов и транспорта. Кроме того, у них свои усилители.

Напомним: бонусы и штрафы на смывку скакунов, транспорта и кораблей заменяют любые бонусы и штрафы за шмотки, расы, классы и т. п. Если у тебя есть и корабль, и скакун либо транспорт, корабельные бонусы и штрафы доминируют над остальными.

МУТАНТЫ И БРИТАНЦЫ

Хорош ржать, дочитай сперва!

В «Звёздном манчкине» есть раса мутантов, а в «Суперманчкине» — одноимённый класс. Тупые монстры не в силах осознать разницу — и давайте не врать хотя бы себе: большинство мутантов похожи друг на друга... хотя бы полным отсутствием одинаковых черт. В общем, не имеет значения, мутант ты по расе или по классу. В обоих случаях можно применять шмотки для мутантов.

То же самое с британцами. В *Munchkin Impossible* это подданство, в «Пиратском манчкине» — акцент. И монстрам не уяснить различий между тем, кто служит британской короне, и тем, кто лишь воспринимается на слух как уроженец метрополии. И британскому подданному, и пирату с британским акцентом доступны любые шмотки, предназначенные только для британцев.

ПРАВИЛА НАБОРОВ

Любое правило, ссылающееся на характеристику или имя монстра, применяется к такому монстру из любого набора. Так, в смеси *Munchkin Bites!* и *The Good, the Bad, and the Munchkin* Бэт Мастерсон работает по бэт-правилу *Munchkin Bites!*, а индеец из *The Good, the Bad, and the Munchkin* получит добавочный бонус за шмотку из любого набора, если в её оригинальном названии есть «лук» (bow).

Другие спецправила:

- Демоны из «Манчкина Фу» и *Munchkin Bites!* идут в бой на клирика из «Манчкина» с +5. А клирик может применять изгнание против таки.
- Любая карта со словами «нож» (knife) или «кинжал» (dagger) в названии считается ножом для карт *Munchkin Impossible*. Любая карта со словом «пушка» (gun) или очевидным отношением к огнестрелу (как «Чёрный гигант .45» из «Манчкина Фу»), считается пушкой. Любая карта со словом саг в оригинальном названии считается транспортом.
- Кое-что сверхъестественное: Противогаз из *Munchkin Impossible* автоматически побеждает Газового гиганта из «Звёздного манчкина»!
- В «Звёздном манчкине» и «Манчкине Ктулху» есть Великий Ктулху. Это один и тот же монстр. Но с разными свойствами. И оба могут появиться в одном и том же бою. Не заморачивайся, как такое возможно, если тебе дороги остатки рассудка.
- Не забудь: кто угодно может подбрасывать андедов с руки в любой бой с андедами.

ЭПИЧЕСКИЙ МАНЧКИН

Подземелья слишком малы для тебя? Только разогрелся, а монстры кончились? И вот ты стоишь такой на корабле, верхом на верном скакуне, многорасый и суперклассный, троерукий и двуглавый, с целым арсеналом, в окружении напарников, раздуваясь от сил и общего ощущения собственной крутизны, а игра-то кончилась.

Возрадуйся: «Эпический манчкин» спасёт тебя от всего! Ну, ладно, не от всего. Свою долю непотребств ты ещё получишь, это верно. Дуй к нам на сайт и качай бесплатный файл с правилами эпической игры: www.worldofmunchkin.com/epic (по-английски) или www.hobbyworld.ru (по-русски).

Если ты не применяешь эпические правила, удали карту «Эпишка» из «Двуручного чита» или не забывай тянуть вместо этой карты новую, если «Эпишка» попадётся в твои крепкие руки.

АВТОР ИГРЫ СТИВ ДЖЕКСОН • ИЛЛЮСТРАТОР ДЖОН КОВАЛИК

Оперативный директор: Филип Рид • Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард
Графический дизайн оригинального «Манчкина»: Хизер Оливер • Художники: Бен Уильямс, Моника Стивенс
Предпочтательная проверка и управление базой данных: Моника Стивенс • Полиграфическую базу обеспечил Филип Рид
Директор по маркетингу: Пол Чэпмен • Директор по продажам: Росс Джексон

Ещё раз спасибо Эрику Зейну, Яну Хендриксу и тем, кто в 2004 году входил в состав нашей Постоянно Кочующей по Офису Тусовки Манчкинов: Микаэле Баррет, Эндрю Хэкарду, Фэйде Мэнли, Мие Шерман, Монике Стивенс, Джэйлзу Шильдту и Лорен Уайзмен.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «СМАРТ»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод: Алексей Перерва • Редактура: Александр Киселев • Вёрстка: Сергей Ковалев
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, Cheat With Both Hands, Warehouse 23, e23, всевидящая пирамида и названия других продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии. Персонажи Dork Tower © John Kovalic. *Munchkin 7 — Cheat With Both Hands* © 2004, 2005, 2007, 2011 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.5 (март 2011).