

ИГРА ПОЛА ПИТЕРСОНА

ЗАМЕС Манчкин™



**HOBBY
WORLD**

Играть интересно

Правила игры



STEVE
JACKSON
GAMES



KOVALIC

Замес

Потасовка для 2–4 игроков

Цель игры

Тебе нужен мир, желательно весь! Да что там «желательно» — на меньшее ты не согласен! Отправляй своих верных приспешников на захват вражеских баз. Первый, кто наберёт 15 победных очков, станет победителем!

Состав игры

В этой коробке ты найдёшь:

- 160 карт фракций (8 фракций по 20 карт),
- 20 карт монстров,
- 22 карты сокровищ,
- 16 карт баз,
- 1 лист с жетонами (используются как жетоны очков и маркеры «+1 к силе»),
- правила игры.

Всё чудесатее и чудесатее!

«Замес Манчкин» — это самостоятельная игра, хотя ты легко можешь объединить её с базовой игрой «Замес» и любыми её дополнениями. Местами эти правила написаны так, будто в твоём распоряжении больше восьми фракций, или упоминают карты, которых нет в этом наборе. Если ты ещё не купил базовый «Замес», считай это вирусной рекламой.

Содержание

Подготовка к игре	3
Замес колоды баз	4
Вот как это делается	5
Знай свои карты	6
Монстры и сокровища	7
Большой куш	8
Ключевые слова	10
Уточнения	12
Всё остальное	13
Фракции	14
Титры	15
Самое главное	16

Ещё не играл в базовый «Замес»
и «Неизбежный выпуск про Ктулху»?
Да ты что?!



Пираты, динозавры, культисты —
и это только начало! Хватай «Замес»
прямо сейчас и погружайся в отвязный беспредел!

Подготовка к игре

Каждый игрок замешивает 2 разные фракции по 20 карт в одну колоду из 40 карт и перетасовывает её.



Если у тебя две коробки «Замеса Манчкина», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть эльфов с эльфами). Но у каждого игрока в колоде должны быть две разные фракции.

Перетасуй по отдельности колоды баз, монстров и сокровищ. Из колоды баз возьми по одной карте на игрока плюс ещё одну (например, четыре в игре на троих). Выложи эти карты в открытую посередине стола. Возьми карты монстров для каждой базы (как это сделать, смотри на стр. 7).

Каждый игрок берёт 5 карт из своей колоды. Если тебе на руку не пришли приспешники, покажи свои карты, сбрось их и возьми другие 5 карт. Их ты уже не сможешь обменять, даже если там не будет приспешников.

Первым ходит тот, кто вчера раньше лёг спать. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Настало время раскурочить пару-тройку баз!





Договоримся как взрослые

Если хочешь соблюсти формальности, в начале игры выложи на стол не меньше 8 фракций. Случайным образом определи первого игрока. Начиная с него, игроки по часовой стрелке берут по одной фракции. Затем игроки выбирают себе вторые фракции в обратном порядке: начиная с последнего игрока и заканчивая первым.

Не бери в голову

Четыре фракции из «Замеса Манчкина» являются расами, а ещё четыре — классами. Тем не менее у тебя необязательно должна быть именно 1 раса и 1 класс. Конечно, ты вполне можешь взять себе эльфов-магов, но с тем же успехом ты мог бы сыграть за орков-хафлингов или воинов-клириков.

Замес колоды баз

Мир «Замеса» разросся с 8 первоначальных фракций до 37, и это только начало. Что нас несказанно радует. Однако тебе нет надобности играть сразу со всеми базами, ведь базы каждого дополнения заточены под фракции этого дополнения. Например, базы «Ктулху» связаны с картами безумия, а базы «Манчкина» — с монстрами и сокровищами. Если ты замешаешь все 74 базы, некоторые фракции могут вообще не дожидаться баз, на которые завязаны их свойства.

Так что после выбора фракций замешивай в колоду баз только те базы, которые появились в наборах с соответствующими фракциями. К примеру, если на завоевание мира отправляются орки-ниндзя и старцы-хафлинги, используй базы из оригинальной игры, а также наборов «Неизбежный выпуск про Ктулху» и «Замес Манчкин».

Смешать, но не взбалтывать

С «Замесом Манчкином» отлично сочетаются другие дополнения. На их базах нет начальных монстров, однако ты по-прежнему можешь играть на них монстров и сокровища — так же, как в «Замесе Манчкине».

Вот как это делается

1. Заводи!

Есть свойства, которые срабатывают в начале твоего хода. Ну вот, сейчас начало твоего хода.

2. Играй карты

В свой ход можешь сыграть одно действие, одного приспешника или и то и другое сразу — причём совершенно бесплатно! Можешь играть карты в любом порядке — а можешь и вовсе их не играть.

Как сыграть приспешника

Выбери базу и выложи карту приспешника рядом с ней лицом к себе. Сделай, что сказано на этой карте (про спецсвойства читай на стр. 11).

Как сыграть действие

Покажи всем карту действия и сделай то, что на ней написано. Бабах! Затем сбрось эту карту (если только на ней не сказано: «Сыграй на приспешника или базу»).

3. Проверь базы

Когда закончишь играть карты, посмотри, нет ли на столе баз, которые можно захватить (как это делается, написано на стр. 8). Если такие есть, переходи к их захвату.

4. Возьми две карты

Просто сделай это — возьми на руку 2 карты из своей колоды. После этого у тебя на руке должно быть не больше 10 карт. Если их больше 10, сбрось лишние на свой вкус.

Если тебе надо открыть, взять, посмотреть или найти карту, а твоя колода пуста, перетасуй свою стопку сброса и положи на стол лицом вниз. Теперь это твоя колода — бери карты из неё.

5. Закругляйся

Всё, что должно произойти в конце хода, происходит сейчас. После этого проверь, не набрал ли кто-нибудь из игроков 15 или больше победных очков. Если да, переходи к разделу «Игра окончена» на стр. 8. Если нет, передай ход соседу слева.

Следи за руками!

Свойства срабатывают только тогда, когда ты играешь карту с руки или же в тексте карты сказано «сыграй». Перемещение приспешника не считается его розыгрышем.



Знай свои карты

Карта базы



Карта приспешника



Карта действия



Карта монстра



Карта сокровища



Монстры и сокровища

Монстры и сокровища — это новые типы карт для игры «Замес». Перед началом игры как следует перемешай по отдельности колоду сокровищ и колоду монстров.

Положи обе колоды на стол лицевой стороной вниз и используй по мере необходимости. Не бери карты из этих колод, пока не получишь прямых указаний. Для каждой из этих колод предусмотрена отдельная стопка сброса. Убирай туда (именно туда, а не в сброс игроков) все выходящие из игры сокровища и монстров.

Монстры

На базах из «Замеса Манчкина» указано число монстров (взгляни на стр. 6). Как только в игру входит такая база, бери столько карт из колоды монстров, сколько указано, и играй их на эту базу. Для экономии места можешь класть монстров друг на друга, только не закрывай их свойства и силы. Монстры — те же приспешники, поэтому их свойства действуют так же, как и у обычных приспешников.

Но монстры не совсем обычные приспешники. На их картах указано число сокровищ. Если монстр уничтожен свойством карты, которую ты контролируешь, бери на руку столько сокровищ, сколько указано на карте монстра. Если ты захватил базу, на которой находятся монстры, ты делишь сокровища монстров вместе с игроками, которые тоже сыграли сюда приспешников (как это происходит, смотри на стр. 9).

Считай монстров обычными приспешниками во всех случаях, кроме следующих:

Когда в игру входит база, на которой указано некоторое число монстров, играй на неё столько монстров из колоды, сколько указано.

Сила монстра, находящегося на базе, не учитывается при подсчёте общей силы приспешников, пытающихся взломать оборону базы. Напро-

тив, **сила монстра добавляется к значению обороны базы.** Однако если ты берёшь монстра под контроль, его сила перестаёт добавляться к значению обороны базы, так как монстр начинает считаться твоим приспешником.

Монстры разыгрываются только согласно тексту карт, на которых недвусмысленно говорится, что надо разыграть монстра. Они никогда не играют с руки игрока — только с верха колоды монстров. На розыгрыш монстра не распространяется ограничение «не более одного приспешника за ход».

Когда монстр выходит из игры, клади его в стопку сброса монстров.

У монстров не бывает владельца, они не принадлежат фракциям, поэтому карты, текст которых имеет отсылку к владельцу приспешника, монстров не учитывают.

Сокровища

Считай сокровища обычными действиями и приспешниками во всех случаях, кроме следующих:

Когда сокровище выходит из игры, клади его в стопку сброса сокровищ.

У сокровищ не бывает владельца, они не принадлежат фракциям. Тем не менее всегда есть кто-то, кто контролирует сокровище в игре.



Большой куш

База готова к захвату, когда общая сила всех находящихся на ней приспешников равна суммарному значению её обороны и сил всех находящихся на ней монстров (смотри стр. 7) или больше этого значения. Если к захвату готово сразу несколько баз, порядок их захвата определяет тот игрок, чей сейчас ход.

Когда база для захвата выбрана, каждый игрок может применить все доступные ему спецсвойства, срабатывающие перед захватом базы. Если из-за этого общая сила становится меньше суммарной обороны базы, захват всё равно происходит.

К примеру, на «Домине на дереве» находятся 2 гиппогрифа, увеличивающие суммарную оборону до 21. Общая сила приспешников игроков на базе достигает 22 — теперь база готова к захвату. Но тут срабатывают свойства гиппогрифов, их случайными жертвами оказываются «Дразнила» и «Экзорцист». Из-за этого общая сила игроков падает ниже 21, захват продолжается своим чередом.

Я первый!

Если несколько игроков хотят применить спецсвойства, они делают это по часовой стрелке, начиная с того, чей сейчас ход. Это продолжается, пока все игроки подряд не спасуют. Если ты спасовал, а затем соперник применил спецсвойство, после этого ты тоже можешь применить спецсвойство. Если спецсвойство позволяет тебе сыграть добавочные карты, ты должен сыграть их немедленно или отказаться от их розыгрыша.



Жетоны очков

Раздача очков

Игроки сравнивают силы своих карт на той базе, которую захватывают. Игрок с наибольшей силой занимает первое место и получает столько очков, сколько указано слева на карте базы. Второе место получает очки по среднему значению, а третье место — по правому. Очки за четвёртое место (и последующие места) не даются. Если приспешников на базу выставили меньше 3 игроков, никто не получает очки за незанятые места.

Все, кто получил очки, берут себе жетоны победных очков на положенную сумму. На получение очков могут влиять спецсвойства, действующие при захвате базы. Если у тебя на базе нет приспешников, ты не можешь получить очки за её захват.

Игра окончена

Если к концу любого хода кто-нибудь из участников набрал 15 очков, тот игрок, у которого больше всего очков, побеждает в игре. Если таких несколько, продолжайте играть, пока не определится победитель. Победой здесь никто не делится! За исключением двух твоих фракций. Но на то они и лучшие друзья.

Делёжка сокровищ

После раздачи очков за захваченную базу наступает время делить сокровища. Если на базе

есть монстры, посчитай суммарное количество сокровищ, указанное на картах этих монстров, и раскрой столько же сокровищ из колоды. (При необходимости замешай сброс сокровищ, чтобы получилась новая колода.) Теперь игроки по кругу разбирают эти сокровища по одному: первым берёт игрок, занявший первое место при захвате, вторым — второе и так далее. Делёжка продолжается, пока все открытые сокровища не будут разобраны. В случае равенства сил приоритет у игрока, который сейчас делает ход (или у тех, кто сидит ближе к нему по часовой стрелке). В делёжке участвуют все игроки на базе: даже те, кто не занял три призовых места. Если у тебя нет приспешника на захваченной базе, сокровище ты не получишь.

К примеру, базу захватили приспешники игрока А и игрока Б. Монстры на этой базе дают суммарно 5 сокровищ, именно столько карт открывается из колоды. Сила приспешников игрока А выше, значит, первое сокровище выбирает он, затем — игрок Б, потом снова игрок А и так далее. Получается, игрок А забирает сокровище первым, третьим и пятым, а игрок Б — вторым и четвёртым. Игроку В остаётся только лишь молча завидовать, потому что он не сыграл на эту базу ни одного приспешника.

Разойтись по углам!

После получения очков игроки могут применить спецсвойства, которые срабатывают после захвата базы. Затем все карты, оставшиеся на захваченной базе, уходят в соответствующие стопки — в сброс монстров, сокровищ, игроков. Эти карты не считаются уничтоженными, и свойства, срабатывающие при уничтожении, не применяются (хотя есть свойства, срабатывающие при сбросе карт).

Захваченная база уходит в стопку сброса баз, а ей на замену открывается верхняя база из колоды. На неё тут же играют монстры. При необходимости из сброса монстров и баз делаются новые колоды. Если на столе остались другие готовые к захвату базы, игроки разбираются с ними таким же образом.

Споры при раздаче очков

Если у нескольких игроков равные силы на базе, каждый из них получает очки за наивысшую позицию, на которую они претендуют. Например, если на базе три игрока с силами 10, 10 и 5, то каждая «десятка» получит очки за первое место, а «пятерка» — за третье (очки за второе место не начисляются). Если два игрока оспаривают второе место, третье место не достаётся никому. Да, это жуть.

Если игроки оспаривают право применить свойство базы, этим свойством может воспользоваться каждый из претендентов — по очереди, начиная с того, чей сейчас ход (см. раздел «Я первый!» на предыдущей странице).

Алгоритм захвата базы

1. Посмотри, есть ли базы, которые можно захватить. Если есть, переходи к следующему шагу.
2. Делаящий ход игрок выбирает одну из готовых к захвату баз.
3. Игроки могут сыграть и/или активировать любые спецсвойства, срабатывающие перед захватом базы.
4. Игроки получают очки согласно общим силам своих приспешников на базе. На этом или следующем этапах срабатывают спецсвойства, срабатывающие при захвате.
5. Игроки делят сокровища находящихся на базе монстров.
6. Игроки могут сыграть и/или активировать любые спецсвойства, срабатывающие после захвата базы, что может повлиять на шаги 7–9.
7. Все карты, сыгранные на захваченную базу, уходят в соответствующие стопки сброса.
8. База уходит в свою стопку сброса.
9. Из колоды открывается новая база. На неё играет указанное на ней число монстров.
10. Возвращайся на шаг 1.



Ключевые слова

(а также условные знаки и адреса конспиративных квартир)



Андед. Тип монстра, на который влияют такие карты, как «Экзорцист» и «Кладбище "Садани-па-Трупак"».

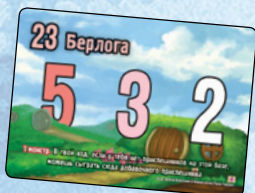
Если на карте не указано, что она относится к типу «андед», она к нему не относится, даже если похожа (например, представители фракций вампиров, зомби, привидений).

Вернуть: это свойство позволяет отправить карту туда, откуда она пришла. Возвращая карту с базы, сбрасывай все сыгранные на неё карты.



В игре: карты на столе — это карты, находящиеся в игре (то есть активные базы и сыгранные на них карты). Карты на руке, в колоде и в сбросе — это карты, не находящиеся в игре.

В твой ход: имеется в виду — во время обычной фазы розыгрыша карт твоего хода.

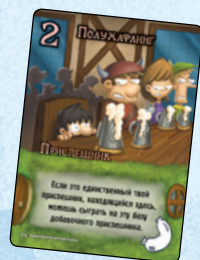


Владелец: игрок, в колоде которого изначально находилась карта. У монстров и сокровищ владельцев не бывает.



Влиять: повлиять на карту — это переместить её, вернуть, уничтожить, положить, поменять её силу или контролирующего игрока, сыграть на неё действие и т. п.

Добавочные карты: как правило, в свой ход ты можешь сыграть одного приспешника и одно действие. Если свойство позволяет тебе сыграть добавочного приспешника или действие, ты можешь сыграть ещё одну карту данного типа в этот ход. Играть добавочные карты необязательно, но если ты получил добавочную карту благодаря спецсвойству или не во время



фазы розыгрыша карт, сыграй её немедленно. Монстры не идут в счёт приспешников, которых можно сыграть в ход.

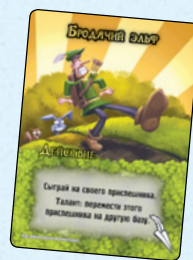
Контролировать: по умолчанию ты контролируешь каждую сыгранную тобой карту. Монстры не контролирует

никто, если только тебе однозначно не разрешили это сделать. Если ты взял карту под контроль, это всё равно что именно тобой она и была сыграна (и ты, как обычно, добавляешь её силу к своей общей силе, используешь её свойства для своих целей и т. д.). Контроль над приспешником не даёт тебе контроль над любым сыгранным на него действием, но их свойства применяются в обычном порядке. Когда карта выходит из игры, она уходит в стопку сброса своего владельца, а не контролирующего игрока. Монстры и сокровища всегда уходят в свои собственные стопки сброса.



Отменить: сделать вид, что указанного свойства не существует.

Переместить: это свойство позволяет тебе переместить карту с одной базы на другую. При этом не считается, что ты сыграл карту. Свойства приспешников не срабатывают при перемещении, однако перемещение может



активировать спецсвойства, постоянные свойства и таланты.



Перенести: это свойство позволяет перемещать карты действий и маркеры силы с одного приспешника на другого. Выкладывая

жетонов на приспешников (из запаса) и сброс жетонов с приспешников (в запас) не считается переносом.

Положить: это свойство позволяет тебе переместить карту иными способами, чем это описывают другие игровые термины. К примеру, забрать карту с базы и убрать её под низ колоды.



Постоянное: обычно свойство срабатывает один раз и сразу же перестаёт действовать (максимум — длится до конца хода). Постоянные

свойства действуют всё время, пока карты с ними находятся в игре.

Сбросить: убери не находящуюся в игре карту в соответствующую стопку сброса. Если это не уточнено особо, такая карта сбрасывается с твоей руки.



Спецсвойство: обычно свойство карты срабатывает в тот момент, когда ты её играешь. Спецсвойства — исключение из этого правила,

они применяются в другое время. В описании спецсвойства сказано, когда и как оно действует (некоторые спецсвойства можно применить даже с руки). Если спецсвойство позволяет тебе сыграть карту в твой ход, эта карта не идёт в счёт тех двух карт, которые ты можешь сыграть бесплатно.

Сыграть: ты играешь карты на втором шаге своего хода, а также тогда, когда свойство карты позволяет или требует это сделать. Также ты играешь монстров на только что открывшиеся базы. Когда ты играешь карту, срабатывает её свойство. Если ты перемещаешь, возвращаешь или кладёшь карту, это не считается розыгрышем и свойство карты не срабатывает. Если об этом не сказано особо, монстры всегда играют из собственной колоды, а все прочие карты — с рук игроков.

Талант: это свойство действия или приспешника, которое ты можешь применить один раз в каждый свой ход



(во время фазы розыгрыша карт). Можешь не использовать его, если не хочешь.



Уничтожить: убери находящуюся в игре карту в соответствующую стопку сброса.

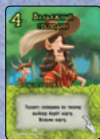
Чтобы: на некоторых картах сказано: «Сделай X, чтобы сделать Y», например, «Сбрось число карт, равное силе приспешника, чтобы уничтожить его». Если по каким-то причинам действие X для тебя невыполнимо (к примеру, у тебя недостаточно карт на руке), то ты также не можешь выполнить и Y.



Уточнения



«**Берлога**». Можешь применить свойство этой карты в любой момент твоей фазы розыгрыша карт, даже если ранее уже сыграл приспешников на эту базу, а потом переместил их с неё.



«**Вальяжный господин**». Монстры не входят в какую-либо фракцию, поэтому их выбирать нельзя.



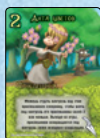
«**Верховая тигра**». Несмотря на название, верховая тигра — самостоятельный приспешник, он играет за один, без каких-либо других приспешников-ездочков.



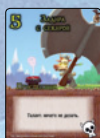
«**Весёлый молнистрел**». При захвате базы свойство этой карты срабатывает, даже если уже использовалось на текущем ходу.



«**Дай! Дай! Дай!**» Эта карта приносит вам только 1 действие, даже если на приспешника сыграно несколько. Эта карта позволяет перенести действие, даже если уничтожить приспешника не удалось.



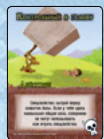
«**Дитя цветов**». Эта карта и взятый благодаря ей под контроль приспешник не связаны друг с другом. Когда одна из карт выходит из игры, вторая не возвращается владельцу в ту же минуту. Эту карту нельзя поменять на монстра, если только он не подконтролен сопернику.



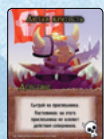
«**Задира с секирой**». В большинстве фракций 2 приспешника силой 4. У этой карты бесполезное свойство, но зато 1 лишняя сила.



«**Кладбище "Садани-па-Трупак"**». Монстры-андеды, отправляющиеся отсюда «на покой», не заменяются новыми, поэтому возможна ситуация, когда в начале игры здесь вообще не будет монстров.



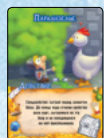
«**Контрольный в голову**». Свойство карты не отменяет уже задействованные спецсвойства. Если ты не единственный игрок с наивысшей силой, эта карта всё равно действует.



«**Лютая крутость**». Если сыграть эту карту на приспешника соперника, она будет защищать его приспешника от его же действий.



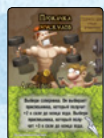
«**Очарование**». Если база с подконтрольным тебе монстром захватывается, сокровища этого монстра тоже добавляются к делёжке.



«**Парализелье**». Свойство самой базы не отменяется. Равно как и свойства карт, сыгранных на другие базы. Или карт на руке. Эта карта отменяет свойства карт, сыгранных на конкретную базу после её входа в игру.

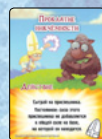


«**Плутониевый дракон**». Сокровища монстров, уничтоженных этой картой, уходят в стопку сброса.



«**Прокачка мускулов**». Ни один из игроков не обязан выбирать именно своего приспешника.

«**Проклятие никчёмности**». Жертва-приспешник не теряет силу, просто она не добавляется к общей силе



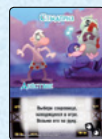
игроков на базе и не учитывается при раздаче очков. Жертва-монстр не добавляет силу к значению обороны базы. Если на базе у тебя только один приспешник с сыгранным на него «Проклятием никчёмности», твоя сила на этой базе равна нулю, однако этот 0 всё ещё может занять одно из трёх первых мест и принести очки.



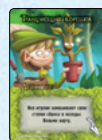
«**Руки помощи**». Потеря очков не считается влиянием на карту, поэтому такие карты, как «Лютая крутость», тебя не спасут.



«**Сетевой тролль**». Монстры, разыгрываемые при помощи этой карты, никак не связаны с числом монстров, указанным на карте базы.



«**Стыдприз**». Когда вы забираете карту действия на руку, это не считается влиянием на карту, поэтому карты вроде «Штрафного рядового» никак не помешают этой карте.



«**Танцующий корешок**». Карты уходят в сброс только после выполнения свойства, поэтому эта карта в колоду не замешивается.



«**Турнирное поле**». Монстры, разыгрываемые сюда благодаря свойству базы, играют за не игроком, а самой базой, поэтому свойства «Сетевого тролля», «Лепрекона» и т. д. не срабатывают.



«**Хвастор**». Если на базе находятся 2 твоих хвастора, они активируются по порядку и, таким образом, не могут оба спасти друга.

Всё остальное

Частенько текст карты противоречит правилам. В такой разборке карта всегда побеждает. У неё чёрный пояс по борьбе без правил.

Если карты противоречат друг другу, та, которая запрещает что-то сделать, бьёт ту, которая разрешает это сделать.

Если в одно и то же время срабатывает несколько свойств, тот игрок, чей сейчас ход, решает, в каком порядке они будут действовать. Если какое-то свойство влияет сразу на нескольких игроков, то сначала оно действует на игрока, делающего ход, а от него по часовой стрелке.

Ты вправе сыграть карту, даже если не можешь применить её свойство. Например, ты можешь сыграть действие, которое уничтожает приспешника, даже если в игре нет приспешников. Так ты можешь избавляться от ненужных карт.

Ты должен применить свойство карты, даже если тебе это невыгодно. Однако если карта говорит, что ты можешь что-то сделать, ты вправе не делать этого.

Если в тексте свойства сказано «сколько угодно», ты можешь выбрать ноль. Ты можешь сыграть карту, действующую на «все» цели, даже если ни одной подходящей цели нет.

Получив возможность сыграть добавочные карты при захвате базы, ты должен сделать это немедленно — или не играть их вовсе.

Если карта возвращается на руку, в колоду или в стопку сброса, она всегда уходит к своему владельцу, и неважно, кто контролировал её до этого. Исключение: монстры и сокровища уходят в собственные стопки сброса.

Спецсвойства можно применять в любой подходящий момент — даже на чужом ходу.

Любой игрок может в любой момент игры посмотреть, какие карты лежат в любой стопке сброса.

Если не сказано иного, слова «приспешник»

и «приспешники» относятся к любым приспешникам в игре, включая приспешников из колоды сокровищ и монстров.

Сила приспешника, находящегося не в игре, равна числу на его карте, а сила приспешника в игре учитывает все действующие модификаторы. При этом она никогда не может стать меньше нуля.

Свойства карт, меняющих значение обороны базы, относятся только к указанному на базе числу. Сила монстров и других возможных эффектов прибавляется или вычитается из этого значения.

Если игрок берёт под контроль монстра, его сила добавляется к общей силе игрока на этой базе. В противном случае сила монстра добавляется к значению обороны базы.

Если это не уточнено особо, свойства перестают действовать в конце хода или когда карта выходит из игры (в зависимости от того, что случится раньше).

Слово «ты» на карте действия или приспешника относится к игроку, контролирующему эту карту. Это же слово на базе относится к любому игроку на этой базе, чаще всего к тому, чей сейчас ход. «Соперник» — это любой игрок, кроме «тебя».

Монстры и сокровища никому не принадлежат и не относятся к фракциям, у них не бывает владельца и руки. До тех пор пока ты не возьмёшь монстра под контроль, его никто не контролирует.

Монстры ни для кого не считаются соперниками, но при этом для монстра «соперник» — каждый игрок.

Слова «здесь» и «сюда» относятся к базе, на которую сыграны карты с этими словами. Слова «там» и «туда» относятся к какой-то другой базе, на которую ссылается карта.

Если ты «смотришь» карту, не показывай её другим. А если «открываешь», то наоборот.

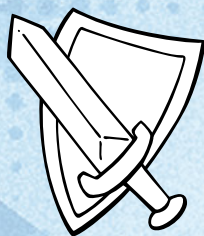


Фракции

В коробке «Замеса Манчкина» 8 фракций, из которых можно собрать 28 разных колод. Это число можно увеличить, объединив «Замес Манчкин» с прошлыми и будущими дополнениями. Экспериментируй с фракциями и найди свою фирменную смесь!

Воины

Откуда бы ни явились всемогущие манчкиновские воины — с продуваемых всеми ветрами равнин или из благороднейших замков, они явились, чтобы сражаться! Их физическая сила и умение обращаться с острыми штуковинами делает их безудержными машинами убийства — особенно для монстров.



Воры

Лучше не спускай глаз с манчкиновского вора. Причём никогда. Как только отвернёшься, почувствуешь нож в лопатке. А твои деньги будут в чужой лопатке... то есть в лопатнике!



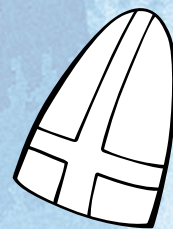
Дварфы

Большую часть жизни дварфы проводят за вылучиванием подземных катакомб, и немудрено, что они так чувствительны к свету — особенно если этот свет отражается от драгоценного камня. Ну и конечно, каждый из них развивает нехилую мускулатуру. В общем, незавидное у тебя будет положение, если ты встанешь между манчкиновским дварфом, его секирой и сокровищем.



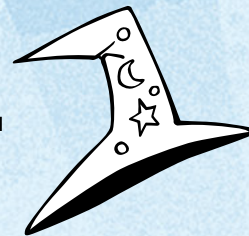
Клирики

Вот и они, легендарные манчкиновские клирики, у которых всегда найдётся доброе слово для верующего и крепкий пинок для нечестивца. В их широких рукавах припасены могучие благословения и жуткие проклятия. И всё это за очень скромное, прямо-таки смиренное пожертвование!



Маги

В «Манчкине» они звались волшебниками, но волшебники уже были в базовом «Замесе», поэтому тут эти ребята переименовались в магов. Казалось бы, разве есть что-то веселее испепеления врагов слетающими с кончиков пальцев молниями? Оказывается, есть — призвать того, кто сделает это за тебя! Маги славятся умением спутать планы врага, скинув ему на голову зубастого монстра. Сюрприз!



Орки

Птицы мигрируют стаями. Олени пасутся стадами. А манчкиновские орки набегают ордами. Нельзя так просто взять и выстоять против орды орков... или их запаха. Серьёзно. Даже пытаться не стоит.



Больше жару!

Не можете договориться, кто будет играть орками? Выход есть! Вторая коробка «Замеса Манчкина» позволит двум соперникам выступить за одну и ту же фракцию. Главное — не класть в одну колоду две одинаковые фракции. А набора баз будет достаточно и одного.

Хафлинги

Иногда трудно разобрать, кто заполонил комнату: дети или манчкиновские хафлинги. Однако если ты чувствуешь слабый запах колбасы и у тебя возникает странное подозрение, что кто-то пырнул тебя в бедро, знай, что это точно хафлинги. Эти ребята любят появляться в самых неожиданных местах... и продолжать... и продолжать появляться!



Эльфы

У манчкиновских эльфов есть только одна мечта — чтобы все жили в мире и гармонии. И если для этого им придётся кому-то неслабо навалить, что ж, так тому и быть. Эльфы очень любят помогать другим, а заодно и себе, раз уж всё равно оказались поблизости.



Титры

Автор игры: Пол Питерсон

Дополнительная разработка: Марк Вуттон

Арт-директор: Тодд Роулэнд

Иллюстрация на коробке: Джон Ковалик, Gong Studios

Дизайнер: Калисса Фитцджеральд

Тексты: Брайан Стаут

Редактор: Эдвард Болл

Корректоры: Эдвард Болл, Пол Питерсон, Брайан Стаут, Марк Вуттон

Вёрстка: Калисса Фитцджеральд

Производство: Дэйв Лепор

Бренд-менеджер: Тодд Роулэнд

Художники: Джон Ковалик, Gong Studios, Франсиско Рико Торрес

Организатор тестирования: Брайан Стаут

Игру тестировали: Сет Абрахам, Тимоти Аллен, Александра Аллан, Уильям Уэсли Андерсон, Джон Анзалоне, Виктория Анзалоне, Тодд Арчер, Джей Ди Атанасофф, Бен Эяп, Брюс Бэнгертер, Дэрил Бэнгертер, Брайс Бэнгертер, Лора Бэнгертер, Сара Бэнгертер, Дэниел Бен, Брайан Беск, Линда Биллард, Тревор Биллард, Ивонн Биллард, Дэниел Блаунт, Уайт Бод, Сью Баучер, Си Ти Боуэн, Сара Бренник, Джеффри Бриггс, Кирк Браунридж, Шон Бёрк, Лана Бёрк, Джеймс Каллейт, Альберто Кампос, Джеймс Картрайт, Дебби Картрайт, Эмма Картрайт, Фрейя Картрайт, Джессика Картрайт, Кэннон Кэтер, Саша Ковин, Дикси Шай де Нере, Феликс Чоу, Вандо Клементе, Дастин Коллинс, Крис Дандро, Эшли Дэниел, Дуг Дэниелс, Уим Дебракелир, Чарли Даунс, Брэдли Дансфорд, Эмили Эллис, Фрэнк Энгелкинг, Лайза Энгелкинг, Эндрю Эскобедо, Джессика Фолл, Джордан Фей, Эрон Фостер, Джаред Фрэйл, Кевин Фёр, Кайл Фуллер, Джонатан Фуллер, Ноа Фуллер, Джеймс Гэби, Дафна Голперин, Джонатан Гэмбл, Скотт Гёрман, Джеймс Гёрман, Лайза Гёрман, Маккензи Гёрман, Джастин Хэррелл, Дин Хэррис, Зак Хэслем, Дэвид Хикс, Итан Хикс, Дуг Хилтон, Хавьер Хинохос, Даррен Хэмпфри, Шэйн Хантли, Стефани Хантли, Кеннет Джердин, Том Кигер, Эрик Клингер, Роберт Кининген, Райан Ларошель, Кэлвин Левэлли, Бенджамин Литтл, Энтони Лора, Винс Лупо, Кевин Ма, Саймон Макдоналд, Сидни Макдоналд, Жоао Марселино, Сэм Мартин, Джаред Маккриди, Шон Макдональд, Палома Медина, Фернандо Менендес, Эрон Мершон, Джонатан Мерсино, Джонатан Морган, Камиль Николь-Блаунт, Кавиндра Николь-

Блаунт, Кеннет Осселэйр, Айзек Пэйн, Мэсон Пембер, Даниэль Рамирез, Марвин Рамирез, Норманд Ричер, Саймон Родхаус, Клэр Родхаус, Ноа Роутайр, Калев Роутайр, Дэвид Роутайр, Мэтью Сейлл, Марсель Санчес, Майкл Санчес, Натали Шельк, Энди Шенкель, Эмбер Шульце, Кевин Сикрифт, Оскар Сеговиано, Уэсли Сермеус, Томас Шароян, Эммануэль Сильва, Трент Сонле, Джошуа Стинсон, Брайан Стаут, Энни Стаут, Эмма Строн, Кевин Штунц, Алалайма Талару, Адам Тэйлор, Эми Тейлор, Йерун Тилс, Вольтер Вальделлон, Эрик Уэдсворт, Дженни Уэдсворт, Марк Уоллеманс, Макр Уоллес, Кайл Уэбб, Дэвид Ветцель, Элизабет Уэймаут, Эндрю Уилсон, Майкл Уилсон, Джош Уилсон, Карлос Алехандре Хавьер.

© 2015 Smash Up, Shufflebuilding and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 4045 E. Guasti Road #210, Ontario, CA 91761 USA. All rights reserved.

Munchkin, Munchkin Loot Letter, the Munchkin characters, and the pyramid logo are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, used under license by Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Love Letter and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Самое главное

Подготовка

Каждый игрок выбирает 2 фракции и замешивает их в одну 40-карточную колоду. Возьми на руку 5 карт. Выложи на стол по одной базе на игрока плюс ещё одну (например, 5 баз в игре на четверых). Сыграй на каждую базу столько монстров, сколько на ней указано.

В свой ход

Можешь сыграть 1 приспешника и/или 1 действие в любом порядке. А можешь и не играть, если не хочешь. Сыграв карту, сделай то, что на ней сказано.

Проверь, нельзя ли захватить базы. Если можно, проведи захват и раздачу очков.

Возьми 2 карты. Если на руке больше 10 карт, сбрось лишние.

Захват базы

Если после того как ты закончил играть карты, общая сила всех приспешников на базе равна суммарному значению её обороны и сил находящихся там монстров (или больше этого значения), база готова к захвату. Игрок с наибольшей силой на этой базе получает очки за первое место, следующий — за второе, следующий за ним — за третье. При равенстве сил каждый претендент получает очки за высшее место, на которое претендует.

Сложи числа сокровищ всех карт монстров, оставшихся на захваченной базе, и открой столько же сокровищ из колоды. Все игроки, приспешники которых присутствуют на базе, берут по 1 сокровищу на руку в порядке уменьшения своих сил на этой базе. Делёжка происходит по кругу, пока все открытые сокровища не будут разобраны.

Примени свойство базы, сбрось с неё всех приспешников и открой новую базу.

Победа

Если к концу любого хода игрок набрал 15 или больше очков, он побеждает. Если несколько игроков набрали 15 или больше очков, побеждает лидер по очкам. Если лидера нет, играйте, пока он не появится.

Прочие правила

Если карта противоречит правилам, слушайся карту.

Если карты противоречат друг другу, та, которая запрещает что-то сделать, бьёт ту, которая разрешает это сделать.

Если одновременно срабатывает несколько свойств, тот игрок, чей сейчас ход, решает, в каком порядке они будут действовать.

Ты вправе сыграть карту, даже если не можешь применить её свойство.

Ты должен воспользоваться свойством карты, даже если тебе это невыгодно. Если карта говорит, что ты можешь что-то сделать, ты вправе не делать этого.

Если в тексте свойства сказано «сколько угодно», ты можешь выбрать ноль. Ты можешь сыграть карту, действующую на «все» цели, даже если ни одной подходящей цели нет.

Любой игрок может когда угодно посмотреть карты в любой стопке сброса.

Если играешь с дополнением «Неизбежный выпуск про Ктулху», не забудь потерять в конце игры 1 победное очко за каждые 2 карты безумий. В случае ничьей в игре побеждает претендент, собравший меньше безумий.

У монстров и сокровищ нет владельца, они не принадлежат фракциям. Монстры не берутся на руку. Монстров можно взять под контроль, но только при помощи подходящего свойства.

Игрок, уничтоживший монстра, получает его сокровища.

Выходя из игры, монстры и сокровища всегда кладутся в собственные стопки сброса.

