



**ЗНАЕМ
ИГРАЕМ**

www.znaemigraem.ru

**Магазин настольных игр,
игрушек и подарков**



Манчкин™

БЕЗБАШЕННЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

6

Чтобы сыграть в «Безбашенные подземелья», тебе понадобится обычный «Манчкин». При желании можешь добавить карты из остальных расширений для «Манчкина» и даже из других игр этой славной серии. Все карты «Безбашенных подземелий» отмечены значком

Подземелья

Карты Подземелий вдвое больше обычных карт: во-первых, так на них влезает больше картинок и правил, а во-вторых, ты точно не спутаешь их с другими картами.

Пока подземелье в игре, оно влияет на всех манчкинов, если не ограничено текстом карты Портала (о них позже), открывшего подземелье.

Подземелья могут дать тебе уровень за то, что ты в нихходишь, выходишь из них или совершаешь в них определённые действия. Победный уровень так не получить, если только текст карты не гласит иначе.

При сбросе карты Подземелья выполни все инструкции по сбросу лишних карт, отмене эффектов и т. п.

Ты можешь находиться в нескольких подземельях сразу. Все карты Подземелий, лежащие лицом вверх, находятся в игре. Сброшенные подземелья складывай лицом вниз в отдельную стопку рядом с колодой.

Противоречивые подземелья: если правила одного подземелья прямо противоречат правилам другого, выполняй инструкции карты, которая сыграна последней.

Важно: покидая одно подземелье и входя в другое, манчкин ни на секунду не остаётся вне подземелья вообще. Это значит, что особое правило, действующее в обоих подземельях, но не в обычном «Манчкине», останется в силе при переходе из одного пещерно-коридорного комплекса в другой.

Пример: воин в Подземелье Неожиданной Эпичности может нести две Большие шмотки. Покинув это подземелье, он был бы вынужден сбросить одну из них, однако воин переходит в Подземелье Невыносимой Выносливости, где действует то же правило, и потому оставляет добавочную Большую шмотку при себе, а не сбрасывает её. (Если ты думаешь, что нам не стоило заморачиваться и изобретать правило для настолько диких ситуаций, ты явно новичок в «Манчкине»).

Альтернативное правило: если тебе реально нравится какое-нибудь подземелье, просто выложи его в начале игры и выкини к рожнам все порталы. Ну или не сбрасывай это «основное» подземелье, даже если карта Портала требует этого.

Подготовка подземелий

Игроки начинают партию с одним раскрытым подземельем. Выбрать его можно по-разному:

- вытянуть вслепую, или
- дать выбирать победителю прошлой партии, или
- дать выбирать проигравшему в прошлый раз, или
- просто договориться между собой.

В любом случае, стартовое подземелье наверняка надолго на столе не задержится. Перетасуй остальные карты Подземелий и положи лицом вниз в отдельную колоду — пусть ждут, когда через порталы в них повалят манчкины...

Смена подземелья вез портала

В любой момент своего хода ты можешь сбросить четыре карты с руки и «найти выход». Тяни новую карту Подземелья. Затем можешь (но не обязан) сбросить старое подземелье.



Порталы

Порталы — это двери, только крайне неординарные. В этом расширении все карты Дверей — порталы. Вытянув карту Портала в открытую, ты обязан тут же выполнить все её распоряжения. По велению портала ты можешь войти в новое подземелье, покинув старое или оставшись в нём. Да, ты можешь находиться в нескольких подземельях сразу. Исполнив все указания карты Портала, тяни другую карту Двери в открытую.

Если ты вытянул портал втёмную, выбирай, что будешь делать:

- раскрыть и разыграть этот портал, а затем вытянуть Дверь втёмную; либо
- забрать портал на руку, чтобы сыграть его позже.

Ты можешь сыграть портал с руки только в свой ход, если ты не в бою и ещё не играл карту Портала в этот ход. При розыгрыше выполни инструкции портала и тут же вытяни Дверь втёмную.



Помни: разыгрывая портал, ты всегда тянешь новую карту Двери ему на замену. Если портал был взят в открытую, дверь также тянется в открытую. Если портал вытянут в закрытую, карту Двери после его применения тоже тяни втёмную.

Автор игры Стив Джексон • Иллюстратор Джон Ковалик

Главнокомандующий: Филип Рид • Автор гениальной идеи этого расширения: снова Филип Рид • Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард
Старший помощник и арт-директор: Уилл Скуновер • Художник-постановщик: Алекс Фернандез

Предпочтательная проверка: Моника Стивенс • Полиграфическую базу обеспечили Джуди Дозето и Уилл Скуновер
Директор по маркетингу: Пол Чэпмен • Директор по продажам: Росс Джексон

Игру тестировали: Джимми Брэгдон, Николас Вачек, Томас Вейгель, Эрик Зейн, Ричард Керр, Карисса Крэгг, Джеймс Мартинсон, Дон Мор, Фэйд Мэнли, Фил Отте, Дункан Райт, Джонатон Стирмен, Джейсон Суонсон, Дэн Суонсон, Лорен Уайзмен, Ян Хендрикс, Эндрю Хэкард, Джефф Шефер и Тревор Эванс.

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Петр Тюленев • Вёрстка: Владимир Сергеев и Дмитрий Собынин

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, Demented Dungeons, 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 6 — Demented Dungeons* © 2008, 2010 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.5 (Август 2010).

Подготовка порталов

В наборе 16 порталов — по два восьми разных видов. Если ты играешь в «Манчкина» без расширений, замешай в колоду Дверей 8 порталов, по одному каждого вида, иначе будешь менять подземелья чаще, чем моргаешь. Конечно, ты вправе и замешать в колоду все 16 карт — только не забывай моргать!

Если применяешь ещё хотя бы одно расширение для «Манчкина», замешай в колоду Дверей все 16 порталов.

Ну а если у тебя столько расширений, что порталы бесследно теряются среди обычных дверей, наш совет такой: перетасуй колоду, возьми сотни полторы верхних Дверей и замешай в них порталы. Не забудь вытащить их после партии. Конечно, ты можешь купить ещё парочку «Безбашенных подземелий», чтобы хватило на всю колоду Дверей, но лучше отложи деньги на что-нибудь полезное. На новый набор «Манчкина», например. Или на пельмешки.

Перекрёстное оподземеливание

Карты Подземелий и Порталов придуманы для обычного фэнтезийного «Манчкина», но многие из них прекрасно впишутся и в любые другие игры серии — от «Звёздного» до «Пиратского манчкина». Импровизируй!