

# МАНЧКИН® МИСТИЧЕСКОЕ МОЧИЛОВО

# 2

# MARVEL

## НОВЫЙ ТИП КАРТ - ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Карты Подземелья в два раза больше обычных карт, чтобы на них уместилось вдвое больше красивых картинок и правил, а также для того чтобы вы ТОЧНО не смешали их с другими колодами.

Когда карта Подземелья в игре, она влияет на ВСЕХ манчкотов. Некоторые подземелья дают уровень за вход, выход или за совершение определённых действий. Этот уровень не может стать победным, если текст карты явно не говорит об обратном. При сбросе карты Подземелья выполните все инструкции по сбросу лишних карт, отмене эффектов и т. п.

В *Манчкин: Marvel edition*, вы можете находиться только в одном подземелье единовременно. Карты Подземелья, лежащая лицом вверх, находится в игре. Сброшенные карты Подземелья складывайте лицом вниз в отдельную стопку рядом с колодой.

### ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ “НА КРАЙНИЙ СПУЧАЙ”:

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 базовом *Манчкин: Marvel edition*, останется в силе при переходе из одного подземелья в другое.

**АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРАВИЛО ПОДЗЕМЕЛЬЙ:** Если вам реально нравится какое-нибудь подземелье, выложите его в начале игры, а карты Порталов уберите в коробку до конца партии.



### ПОДГОТОВКА ПОДЗЕМЕЛЬЙ

Игроки начинают партию с одной открытой картой Подземелья. Выбрать ее можно одним из следующих способом:

- (1) Вытянуть вслепую, или
- (2) Дать выбрать победителю прошлой партии, или
- (3) Дать выбрать проигравшему в прошлый раз, или
- (4) Выбрать одну по взаимному согласию.

В любом случае, стартовое подземелье наверняка надолго в игре не задержится. Перетасуйте остальные карты Подземельй и положите лицом вниз в отдельную колоду — пусть ждут, когда через порталы в них повалят манчкины...

## НОВЫЙ ТИП КАРТ - ПОРТАЛЫ

Порталы это двери... очень необычные двери. Тут восемь карт Порталов. И да, они называются Порталы, чтобы напомнить вам о своих эффектах. Есть и другие карты, включая некоторых Монстров и некоторые Сокровища, так же обладающие подземельеменительным эффектом, но они не являются порталами.

Когда вы вытаскиваете в открытую карту Портала, вы должны немедленно следовать инструкциям этой карты. Как правило Порталы предписывают вам покинуть текущее подземелье и переместиться в новое. После выполнения всех инструкций карты Портала бери так же в открытую другую карту Двери.





Если вы вытащили карту Портала втёмную, у вас есть выбор:

(1) Сразу сыграть эту карту, и следовать всем её предписаниям. А после этого взять ещё одну Дверь втёмную.

(2) Оставить карту себе. Вы можете сыграть её позже, но только если (A) это ваш ход, (B) вы не в бою, и (B) вы ещё не сыграли в этот ход Портал или другую меняющую подземелье карту. Как только карта сыграна, выполните её инструкции и тут же берите себе новую карту Двери втёмную.

Запомните: сыграв Портал, вы всегда берёте карту двери ему на замену так же как был взят этот Портал. Если Портал выпнут в открытую, то дверь так же тянется в открытую. А если Портал взят в тёмную... Ну, в общем, вы поняли!)

#### СМЕНА ПОДЗЕМЕЛЬЯ БЕЗ ПОРТАЛА

В любой момент своего хода вы можете сбросить четыре карты с руки и "открыть выход". Сбросьте текущее подземелье и тяните вместо него новое.

### НОВЫЕ МОНСТРЫ - НЕЖИТЬ (АНДЕДАМИ) И ДЕМОНЫ

Некоторые монстры в этом дополнении являются **Нежитью** (Анеддами). Вы можете сыграть с руки **Нежить** в бой в помощь другой **Нежити** без карты **Бродячая тварь**. Если у вас есть карта, превращающая обычного Монстра в **Нежить**, вы можете сыграть ее, превратив монстра в **Нежить**, и воспользоваться этим правилом.

А ещё тут есть **Демоны**. Вы можете сыграть с руки **Демона** в бой в помощь другому **Демону** без карты **Бродячая тварь**. Если у вас есть карта, превращающая обычного Монстра в **Демона**, вы можете сыграть ее на **не Демона** и воспользоваться этим правилом.

### ЕЩЁ БОЛЬШЕ МАНЧКИНА!

Посетите [MUNCHKIN.SJGAMES.COM](http://MUNCHKIN.SJGAMES.COM), чтобы получать новости, обновления и многое другое. Для обсуждения **Манчкина**, мы ждем вас на нашем форуме [FORUMS.SJGAMES.COM](http://FORUMS.SJGAMES.COM).

Ну и просто - заходите чаще на [SJGAMES.COM](http://SJGAMES.COM).

**Манчкин** в социальных сетях:



Твиттер sigames с **Манчкинскими** новостями: [TWITTER.COM/SJGAMES](http://TWITTER.COM/SJGAMES)



Общайтесь с поклонниками **Манчкина** и sigames со всего мира на наших страницах в Фейсбук [FACEBOOK.COM/MUNCHKIN](http://FACEBOOK.COM/MUNCHKIN) и [FACEBOOK.COM/SJGAMES](http://FACEBOOK.COM/SJGAMES).

Страница этой игры на нашем сайте [WORLDOFMUNCHKIN.COM/MARVEL](http://WORLDOFMUNCHKIN.COM/MARVEL)

Русская версия игры подготовлена силами участников группы ВКонтакте - **Манчкин Marvel на русском**. [VK.COM/MARVELMUNCH](http://VK.COM/MARVELMUNCH) / Версия 1.0.1 / 2017 г.

СОСТАВ ИГРЫ:

90 карт, 12 Подземелий и правила.

Разработано USAopoly

На основе **Манчкина** Стива Джексона

Steve Jackson Games:

Президент - Steve Jackson

Главный исполнительный директор - Philip Reed

Манчкин, Линейный редактор - Andrew Hackard

Главный операционный директор - Samuel Mitschke

Директор по лицензированию - Elisabeth Zakes

Директор по продажам - Ross Jepson

**USAopoly**

STEVE  
JACKSON  
GAMES  
[WWW.SJGAMES.COM](http://WWW.SJGAMES.COM)



**MARVEL**

Настольная игра **Манчкин Marvel 2: Мистическое Мочилово**.

Производитель © 2016 USAopoly, Inc. 5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92101.

Серия игр **Манчкин** © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, и 2014-2016

Steve Jackson Games Incorporated. © MARVEL. Срок службы: без ограничений.

**СДЕЛАНО В РОССИИ.** [worldofmunchkin.com](http://WORLDOFMUNCHKIN.COM)