

# MUNCHKIN® Rick and Morty

В МАНЧКИН: РИК И МОРТИ, киборги, инопланетяне и демоны разбушевались в полную силу. Естественно, что семья Смитов оказалась в эпицентре этого хаоса. Играй за Рика, Морти, Бет, Джерри, Саммер или за Мистера Жолосранчика, чтобы победить величайших противников во всех невообразимых вселенных. Каждый игрок начинает с Уровня 1, но по мере встреч лицом к лицу с монстрами, получения шмоток и повышения уровня, твое путешествие наберет обороты - не дай сойти ему с рельс! Достиги Уровня 10 первым и ты выигрываешь в этом приключении. Стань героем!

## КОМПЛЕКТАЦИЯ

- 168 карт
- 6 больших карт Роли
- 6 жетонов
- 1 шестигранный кубик
- Правила

## РАСКЛАД

Играют от трех до шести игроков. Разделите колоду на карты Дверей и карты Сокровищ. Перетасуйте обе колоды. Каждому игроку раздайте по четыре карты из каждой колоды, а также по одной карте Роли случайным образом. Каждый игрок берет себе один жетон для карты Роли.

## ОБРАЩЕНИЕ С КАРТАМИ

**ДВЕРИ И СОКРОВИЩА:** Поместите колоды Дверей и Сокровищ лицом вниз в центре стола. Для обеих колод заведите отдельные стопки сброса. Карты в них будут лежать лицом вверх. Вы не можете просматривать стопки сброса, если только не сыграете карту, говорящую об обратном. Когда колода заканчивается, перетасуйте её стопку сброса - вот и новая колода. Если карты в колоде вышли, а стопки сброса нет, никто не может брать карты этого типа.

**КАРТЫ В ИГРЕ:** Это карты на столе перед вами - Классы, Союзники, помогающие вам, Шмотки (надетые на вас или нет). Ловушки с длительным эффектом и некоторые другие карты также остаются на столе после того, как были сыграны. Все карты в игре должны быть видны другим игрокам.

## НАЧАЛО И КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любым способом, который устроит всех. Как вариант, мы предлагаем вам бросить кубик, но решать в любом случае вам.

Игра складывается из ходов, в каждом из них несколько фаз (см. **ФАЗЫ ХОДА** стр.2). Когда первый игрок завершает ход, за ним ходит игрок слева от него и далее по часовой стрелке. Тот кто достиг 10го уровня, выигрывает, но он должен перейти на 10 уровень за счет убийства монстра (или с помощью карты, которая однозначно позволяет победить другим путем).

**ВАША РУКА:** Карты в вашей руке не участвуют в игре. Они не помогают вам, но и забрать их у вас можно только при помощи особых карт, которые действуют именно на вашу Руку. В конце вашего хода, в руке должно остаться не более пяти карт (см. **ОТ ШЕДРОТ**, стр. 2).

Карты не могут из игры вернуться в Руку - они либо сбрасываются, либо обмениваются, если вам нужно от них избавиться.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Все игроки начинают с Уровнем 1, каждый со своими специальными способностями, которые написаны на их карточках Роли. Пол персонажа в карте Роли соответствует полу в игре.

Посмотрите на 8 доставшихся вам карт. Если у вас есть карта Класса (стр.2), вы можете сыграть одну, выложив перед собой. Шмотки (стр.3) и Союзников (стр.2), вы так же можете сыграть, выложив перед собой на стол. Если есть сомнения в пользе той или иной карты, читайтесь в правила или отриньте сомнения и приступайте к игре.

## ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

На этих страницах изложены базовые правила. Указания некоторых карт им противоречат, поэтому, в большинстве случаев, карта главное правило. Однако смело игнорируйте все распоряжения карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только на карте не написано отдельно и недвусмысленно, что она превыше этих правил!).

- Ничто не может опустить уровень игрока ниже 1, хотя эффекты карт могут сделать Боевую Силу игрока или Монстра нулевой или даже отрицательной.
- Вы получаете уровень после боя, только если убили Монстра.
- Вы не можете получить награду за победу над Монстром (например, сокровища или Уровни) посреди боя. Вы должны закончить бой, прежде чем получать награды.
- Вы должны убить Монстра, чтобы получить 10-й уровень и выиграть, если не располагаете картой, позволяющей выиграть иным способом.

Спорные ситуации разрешаются путем громкой перебранки, последнее слово в которой остается за владельцем игры.

## ФАЗЫ ХОДА

Ваш ход начинается, как только заканчивается ход другого игрока и делится на несколько фаз. В начале своего хода вы можете играть карты, снимать и надевать шмотки, меняться картами с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаете со своими картами всё, что хотели, переходите к 1-й фазе.

**(1) ВЫШИБАЕМ ДВЕРЬ:** Вскройте верхнюю Дверь из колоды. Если это Монстр, вы должны с ним биться (см. **БОЙ**, стр. 3). Вы не можете продолжать ход, пока не завершите бой. Если враг убит, получите Уровень (или два за серьёзного противника) и положенную долю Сокровищ. Если вы вскрыли карту Ловушки (см. стр. 11), она тут же действует на вас (если может) и сбрасывается. Если Ловушка имеет длительный эффект - оставьте карту перед собой как напоминание. Если вышла любая другая карта, можете тут же сыграть её или взять на руку. Если вы встретили Монстра, но смылись от него, ты не получаете права Искать Неприятности и Чистить Нычки.

**(2) ИШЕМ НЕПРИЯТНОСТИ:** если вы не встретили монстра, выбив дверь, теперь, при желании, можете сыграть с руки карту Монстра (если у вас есть такая) и податься с ним по обычным правилам. Не выпускайте врага, с которым не в силах совладать, если не уверены, что вам помогут!

**(3) ЧИСТИМ НЫЧКИ:** если вы не встретили монстра, выбив дверь, и отказались искать неприятности, обыщите пустую комнату. Возьмите вторую карту Двери из колоды на руку, не показывая соперникам (втемную). Если это Монстр, вы можете сохранить его, чтобы в будущем использовать, когда будете Искать Неприятности, или подбросить его в бой другому игроку с помощью карты Бродячая Тварь. Если вы достали Ловушку, то сохраните ее, чтобы потом сыграть на другого игрока. Вы можете сыграть карты Класса немедленно, или оставить их в руке для последующего использования.

**(4) ОТ ЩЕДРОТ:** если у вас на руке больше пяти карт, либо сыграете лишние карты, либо отдадите излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если статус самого слабого игрока оспаривают несколько человек, разделите карты между ними настолько ровно, насколько получится. Самостоятельно выберите, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если вы самый низкоуровневый игрок (или один из таких), просто сбросьте лишние карты.

Как только закончится фаза От Щедрот, начинается ход другого игрока.

## ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖА

Каждый персонаж, помимо карточки персонажа, это коллекция оружия, доспехов, предметов и союзников с двумя ключевыми характеристиками: Уровень и Класс. Например, вы могли бы описать своего персонажа как: "Родитель 6 Уровня, вооруженный Ложкой и Бутылкой Вина, одетый в Камуфляж Фетишиста, в компании Снафлса".

**УРОВЕНЬ:** Когда правила или карты обращаются к вашему Уровню (с большой буквы), они имеют ввиду именно эту характеристику. Вы получаете Уровень за убийство Монстра или при применении особых карт. Вы также можете продавать Шмотки для получения Уровня (см. **ШМОТКИ** стр.3) Вы теряете Уровень, когда карта говорит об этом. Ваш Уровень не может упасть ниже 1-го.



**СУПЕР МАНЧКИН:** Вы не можете иметь сразу несколько Классов без карты Супер Манчкин. Карта Супер Манчкин может быть сыграна в любой момент, когда есть карта Класса в игре и вторая карта Класса в руке для добавления к первой. Вы не можете иметь два одинаковых Классов одновременно. Если вы играете Супер Манчкина с одним Классом, то вы получаете все его преимущества и игнорируете все недостатки и слабости (Монстры не будут иметь против вашего Класса бонус, если имеют его в описании). Если у команды есть способность имеющая стоимость, вы все равно должны будете ее оплатить.

**СОЮЗНИКИ:** Вы можете иметь только одного Союзника в игре, который будет сопровождать вашего персонажа. Вытянув карту Союзника любым способом, вы можете тут же сыграть ее или, до поры, оставить в руке. Союзника может давать вам боевой бонус или специальные способности. В любой момент можно сбросить Союзника из игры и взять нового. Союзниками нельзя обмениваться. Союзником можно пожертвовать, чтобы автоматически смыться от всех Монстров в бою и не кидать кубик на смывку. Если кто-то помогал вам в бою, вы решаете, будет этот помощник смыться вместе с вами или будет бросать кубик на смывку.

## КОГДА ИГРАТЬ КАРТЫ

### В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ:

- Сбрасывать карты Класса
- Играть карты Получи Уровень или Союзник
- Играть Ловушки

### В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ... ХОРОШО, ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ВЫ НЕ В БОЮ:

- Меняться Шмотками с другими игроками (другой игрок не должен быть в бою).
- Снимать и надевать Шмотки
- Играть карты, которые вы только что получили (некоторые карты можно сыграть даже во время боя).

### ТОЛЬКО В СВОЙ ХОД:

- Играть карты Класса (в любое время).
- Продавать Шмотки за Уровень (кроме тех случаев, когда вы находитесь в бою).
- Играть карты Шмоток (большинство Шмоток нельзя играть в бою, исключение составляют Разворотные Шмотки).



Юниты  
"Если бы я хотела быть президентом, то не стала бы писать."  
Ты можешь цитировать любое конкретное Союзника, но если ты потеряешь его, то потеряешь их всех.

# СОКРОВИЩА

Карты Сокровищ включает в себя постоянные и одноразовые (Разовые) Шмотки, а также некоторые специальные карты считающиеся Шмотками. Карты Сокровищ можно сыграть как только вы получите их, или в любое удобное вам время в свой ход, за исключением Боя (если ниже описанные правила или текст на самой карте не говорит об обратном).

**ШМОТКИ:** Большинство Сокровищ - это Шмотки. Они имеют свою цену в Золотых монетах ("Без цены" - значит, что цена равна нулю, но эти карты все равно считаются Шмотками). Вы можете Нести все Шмотки в рюкзаке, выложив их на стол повернутыми горизонтально. Такие Шмотки не будут приносить вам различные выгоды и боевой бонус, пока вы не Надените их. Вы не сможете Надеть или Снять Шмотки во время боя или Смывки, поэтому убедитесь, что вас устраивает как вы оделись прежде, чем начать бой.

Вы можете Надеть и активно использовать можно не все Шмотки. Некоторые Шмотки имеют значки определяющие их доступное для Надевания количество и тип:



- один Головняк



- один Броник



- одну Обувку



- две Ручные Шмотки



...если у вас нет карт позволяющих игнорировать эти ограничения, таких как, например, некоторые Союзники или Чит!. Если вы взяли два головняка, к примеру, Надеть вы сможете только один из них.

Вы не можете сбрасывать Шмотки просто так. Чтобы избавиться от ненужных карт, придется продать их за Уровень, обменяться с соперником или отдать другому игроку (см. ниже). Вы можете сбросить Шмотки чтобы активировать специальные способности или потерять их, попав в Ловушку или испытав Непотребство.

**ОБМЕН:** Вы можете меняться Шмотками (но не другими картами) с другими игроками. Обмену подлежат только Шмотки в игре - Шмотками с руки нельзя меняться. Обмениваться можно в любой момент, кроме боя. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене Шмотки тут же входят в игру. Вы также можете подкупать Шмотками соперников: "Я отдам тебе свою Флягу, если ты не станешь помогать Морти победить Ма-Ша." Вы можете показывать свою руку другим игрокам - дело ваше.



**РАЗОВЫЕ ШМОТКИ:** Карта Сокровища, на которой написано "Разовая" считается одноразовой Шмоткой. Большинство из них используется в Бое для усиления игроков или Монстров и могут быть сыграны как с руки, так и из игры. Некоторые из них имеют другие эффекты, так что внимательно читайте описание на карте. Сбросьте эти карты как только завершится бой или подойдет к концу их эффекта. Разовые Шмотки, если на карте указана цена, могут быть проданы за Золотые как и обычные Шмотки.

**ДРУГИЕ СОКРОВИЩА:** Другие карты Сокровищ (например Получи Уровень) не являются Шмотками. В описании большинства из этих карт сказано, когда они могут быть использованы и остаются ли они после этого в игре и сбрасываются. Карта Получи Уровень может быть сыграна в любой момент, даже в бою, как на себя, так и на любого другого игрока. После того, как эффект карты сработал, ее необходимо сбросить. Исключение: Получить Победный Уровень с помощью карты Получи Уровень не получится, если конечно в описании карты не написано иного.

**ПРОДАЖА ШМОТОК ЗА УРОВНИ:** В любой момент в свой ход, кроме Боя или Смывки, вы можете сбросить шмотки на сумму не менее 1000 Золотых, чтобы получить один Уровень (стоимость Шмоток с пометкой "Нет Цены" считается за 0 Золотых). Если вы продали Шмоток на 1100 Золотых - вы не получаете сдачу, но вы можете продать Шмоток на 2000 Золотых, чтобы получить 2 Уровня. Вы можете продавать Шмотки как с руки так и из игры. Вы не можете получить Победный Уровень за счет продажи шмоток.

## БОЙ

Бой начинается, когда Вышибая Дверь вам достается Монстр или если вы сами играете карту Монстра в фазе поиска Неприятностей.

Для того, чтобы решить, кто победил в Бое, просто сравните вашу Боевую Силу с Боевой Силой Монстра. Ваша Боевая Сила равна Вашему Уровню, плюс все модификаторы, как положительные так и отрицательные сыгранные на вас, такие как Силы, особенности Класса, надетые на вас Шмотки, помогающие вам Союзники или мешающие вам Ловушки. Во время Боя можно использовать Разовые Шмотки или различные особенности Класса, чтобы помочь или помешать вам. Это могут делать как вы сами так и другие игроки. Ваша Боевая Сила может быть отрицательной, если на вас, например сыграли карту Ловушка или вы испытываете воздействие еще какого либо отрицательного модификатора. Боевая Сила Монстра также равна его Уровню с учетом сыгранных и действующих на него как положительных так и отрицательных модификаторов. Некоторые карты Дверей также можно играть во время боя, например Усилители монстров (см. далее).

Если Боевая Сила Монстра равна, либо больше вашей, вы проигрываете Бой и должны Смываться (см. Смывка и Непотребство стр.4). Если ваша Боевая Сила больше чем у Монстра, вы выигрываете и получаете Уровень (а за победу над некоторыми особо сильными монстрами можно получить два уровня). Также, вам достаются оставшиеся от Монстра Сокровища (их количество написано на карте Монстра).

Есть некоторые карты позволяющие выиграть Бой не убивая Монстра. В таком случае, вы не получаете Уровень и Сокровища, если конечно в описании карты не сказано обратного.

Если вы убили Монстра, сбросьте все сыгранные в этот Бой карты и получите награду. Примечание: Во время Боя вам может Казаться, что вы побеждаете в бою, но не забывайте, что ваши соперники могут помешать вам и сыграть различные модификаторы или использовать особые способности, поэтому прежде чем радоваться победе, подождите 2,6 секунды, дабы дать возможность соперникам собраться с мыслями. После этого вы действительно победили Монстра и получаете награду.

## ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов вмешаться в чужой бой.

**ИСПОЛЬЗУЙТЕ РАЗОВЫЕ ШМОТКИ:** Вы можете помочь другому игроку усилив его Разовой Щмоткой... или совершенно "случайно" усилить Монстра бьющегося с ним.

**СЫГРАТЬ УСИЛИТЕЛИ МОНСТРА:** Эти карты делают Монстра сильнее... но и побежденный Усиленный Монстр принесет победителю больше Сокровищ. Сыграть Усилители Монстра можно не только в чужой ход, но и в свой бой.

**ПОДБРОСИТЬ МОНСТРА С РУКИ:** в текущий бой с помощью карты Бродячая Тварь.

**СЫГРАТЬ ЛОВУШКУ:** если она у вас есть.

## МОНСТРЫ



**УСИЛИТЕЛИ МОНСТРОВ:** Определенные карты, называемые "Усилители монстров", увеличивают или уменьшают боевую силу монстра, штрафы монстрам также подразумеваются Усилителями. Также они влияют на количество сокровищ, которые ты получаешь за победу над монстром. Любой игрок может применить усилитель монстра в любом бою. Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого играет карту.

**БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ:** Некоторые карты (особенно "Бродячая тварь") позволяют бросить в бой дополнительных монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти суммарную боевую силу всех врагов. Любые особых условия (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 смыться от других. Даже если победишь одного врага, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь никаких уровней или сокровищ.

**ЗОВЕМ НА ПОМОШЬ:** Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на подмогу. 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 (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилам обмена) или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы. Кроме того, ты можешь предложить сыграть карты с руки, в пределах правил. Например, можно сыграть на помощника карты «Получи уровень».

Особые преимущества или уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, Старшеклассник помогает тебе сражаться с Фрэнком Палики, тогда боевая сила монстра будет на 2 уменьшена. Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (см. **НАГРАДА**, ниже), и выполнни особые указания с карты монстра (если есть). 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, а затем делиши их, согласно договорённости.

**НАГРАДА:** Победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и забери все их сокровища! Лепота! Внизу каждой карты монстра указано число сокровищ (обозначенных вот такой иконкой ) - тяни столько же, с учетом сыгранных "Усилителей монстра". Если бился с врагом 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 же, как ты их получил, даже если ты бился не сам, а всего лишь помогал другому манчкину. Если ты победил монстра, но не убил, уровня не получишь. Сможешь ли получить сокровища - будет указано на карте.

**СМЫВКА И НЕПОТРЕБСТВО:** Если никто не помог тебе... или кто-то пытается помочь, но другие манчкины строят козни и все равно не хватает сил, придётся смыться.

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 - смоешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство.

Если смывка не удалась, то монстр выполняет непотребство, указанное на его карте - лишить уровня или шмотки, или даже привести к смерти (см. ниже).

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

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

После того, как ты разобрался со всеми бросками смывки, можно сбросить монстра (монстров).



## СМЕРТЬ

Умерев, вы теряете все свои Шмотки, но уже не должны Смыться от оставшихся в бою Монстров (если таковые есть). После Смерти вы сохраняете свой Уровень, Класс. Также на вас продолжают действовать сработавшие ранее Ловушки. Ваш новый персонаж будет выглядеть точь-в-точь как старый. Если у вас осталась карта Супер Манчкин, то сохраните и её. Так же Смерть - это самое подходящее время сменить свою Карту Роли.

**МАРОДЁРСТВО:** Выложите все свои карты с руки рядом с картами, которые были у вас в игре (кроме карт перечисленных выше). Если есть Шмотки надетые на вас с помощью карты Чит!, то разделите их. Начиная с игрока с самым высоким Уровнем, каждый берет себе по одной карте. Спорные ситуации разрешаются броском кубика. Когда все игроки получили по карте, оставшиеся карты отправляются в сброс. Мертвые персонажи не могут получать карты ни по какой причине (даже От Шедрот), не растут в Уровне и не могут выиграть игры.

В начале хода следующего игрока у вас появляется новый персонаж. Он может помогать другим игрокам в бою своим Уровнем, Ролью и Классом... Хотя у вас все еще нет карт и помогать особо нечем, правда вы можете рассчитывать на благотворительность со стороны других игроков.

Свой следующий ход начните с получения 8 карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можете сыграть любые карты, разрешенные правилами.

## ЛОВУШКИ

Вытянутая в открытую в фазе Вышибания дверей, Ловушка срабатывает на вытянувшего её игрока.

Вытянутая Втемную или полученная иным путем, Ловушка уходит к вам в руку и может быть сыграна на любого игрока в любой момент. Как правило, Ловушка действует на свою жертву мгновенно, а затем уходит в сброс. Но есть и такие Ловушки, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храните такие карты, пока не избавитесь от их эффекта или он не пройдет сам по себе. Карты действующих на вас Ловушек нельзя сбрасывать для активации свойств Класса.

**Примечание:** Если в бою вы получаете Ловушку, действующую "в вашем следующем бою", таким боем считается текущий. Это утверждение верно и в отношении "вашего следующего хода".

Если у вас есть несколько Шмоток или любых других карт, попадающих под действие Ловушки, то сами решите, чем стоит пожертвовать.

Игнорируйте Ловушку, бьющую по тем картам, которых у вас нет - просто отправьте ее в Сброс.

Бывают моменты, когда полезно сыграть Ловушку или Монстра на себя. Не менее полезно иногда ослабить Монстра, с которым бьется соперник, чтобы лишить его части Сокровищ.



## ПАРАЗИТЫ

Паразиты, отмеченные этим значком , являются монстрами с уникальными правилами. Когда паразит входит в бой, бросьте кубик. На 3 или ниже найдите самую верхнюю карту Паразита в Сбросе Дверей и добавьте её к текущему паразиту, как показано ниже. Затем снова бросьте кубик для этого Паразита и продолжайте пока вы не бросите на 4 или выше или пока не сбежите от этих Паразитов. Игроки, у которых есть Паразиты в руках, могут также добавить их в бой к Паразиту без карты Бродячая Тварь, и эти Паразиты могут затем добавить больше Паразитов, как описано выше.

Дополнительные Паразиты не считаются отдельными монстрами и не дают за победу Уровни и Сокровища. Они добавляют Уровни первоначального Паразита как боевой бонус без каких-либо других модификаторов, которые могут появиться на их картах. Если манчкинам нужно бежать, им нужно бросить кубик на смывку только от первого, оригинального Паразита. Рекомендуется складывать дополнительных Паразитов под оригинальной картой, чтобы было видно только уровни добавленных Паразитов. (См. Пример как правильно: Тинклз - Паразит 4-го уровня с боевой силой 7 до применения любых других корректировок.) Если вы добавите 10 или больше Уровней Паразитов для одного монстра, увеличьте Сокровища, которые он дает на 2.

Когда битва закончена, соедините всех Паразитов вместе и положите их наверх сброса дверей как обычно.

**СПЕЦИАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ:** Если Паразит добавляется в битву с помощью карты Бродячая Тварь, это отдельный, самостоятельный монстр - даже если другие Паразиты находятся в бою! Также он может породить своих собственных Паразитов. Если Паразит дублируется, то дубликат будет точным соответствием оригинальному Паразиту, включая любых дополнительных Паразитов, добавленных Дубликат не может порождать новых Паразитов.



## ПУШКИ

Карты, затронутые Ловушками или Непотребством, которые относятся к Пушкам, будут иметь слово Пушка в названии карты. Например: лазерная пушка, пушка времени или антиматериальная пушка.

## СОЧЕТАНИЕ С ДРУГИМИ ИГРАМИ СЕРИИ

**МАНЧКИН: РИК И МОРТИ** базируется на игровых механиках оригинального **МАНЧКИНА**, **СУПЕР МАНЧКИНА** и еще десятка дополнений и расширений к ним. Для добавления **МАНЧКИН: РИК И МОРТИ** в любое издание *Манчкина*, воспользуйтесь правилами из **МАНЧКИНА 7 - ДВУРУЧНЫЙ ЧИТ** в качестве руководства.

Вы можете скачать самую последнюю версию этих правил, а так же все остальные по адресу [munchkin.sjgames.com/rules](http://munchkin.sjgames.com/rules)

### БЕЗРАЗМЕРНЫЙ МАНЧКИН

Исследования показали, что 8,4 из 9,7 *Манчкинистов* недостаточно удовлетворены игрой. Примите на вооружение наши идеи и загоните свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

**СОЧЕТАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ НАБОРОВ МАНЧКИНА.** Вы можете смешивать два (или более) базовых наборов и дополнений, чтобы получить Мего-Манчкинское приключение.

**РАСШИРЕНИЯ:** Они добавят еще больше Монстров, чтобы их Мочить, больше Сокровищ, чтобы их с упоением Хапать, а иногда и совершенно новые виды карт. Спрашивайте в магазинах вашего города! (или тут [vk.com/alchbacraft](http://vk.com/alchbacraft))

**ЭПИЧЕСКИЙ "МАНЧКИН"!** Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмет. Специально для них мы разработали **Эпические правила**. Которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качайте их бесплатно [munchkin.sjgames.com/epic](http://munchkin.sjgames.com/epic) или [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

### ПРАВИЛА БЫСТРОЙ ИГРЫ

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 - Подслушиваем под дверью.

В начале хода возьмите карту Двери в темную. Можете сразу сыграть её, если хотите. Затем играйте карты и меняйтесь шмотками как обычно в начале хода, а потом переходите к фазе 1 - вышибайте дверь. Если чистите нычки, тяните темную карту Сокровища, а не Двери.

Также можете применить правило разделенной 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.

## THE MUNCHKIN NETWORK

Visit [munchkin.sjgames.com](http://munchkin.sjgames.com) for news, errata, updates, Q&A, and much more.

To discuss *Munchkin* with our staff and your fellow *munchkins*, visit our forums at [forums.sjgames.com](http://forums.sjgames.com).

Check out [sjgames.com](http://sjgames.com) for reference cards, play mats, and dozens of links.

Other ways to connect to the *Munchkin* social network:

 Our Twitter feed often has *Munchkin* news (or bonus rules!): [twitter.com/SJGames](http://twitter.com/SJGames).

 Connect with other fans on our pages for *Munchkin* ([facebook.com/sjgames.munchkin](http://facebook.com/sjgames.munchkin)) and Steve Jackson Games ([facebook.com/sjgames](http://facebook.com/sjgames)).

 Instagram. We post lots of pictures of new *Munchkin* stuff to [Instagram.com/stevejacksonsgames](http://Instagram.com/stevejacksonsgames).

Use the #PlayMunchkin hashtag on social media to get our attention!

The URL for this set is [munchkin.sjgames.com/rickandmorty](http://munchkin.sjgames.com/rickandmorty).

**ДВА КАДРА**

Оригинальные настольные игры.

Handmade аналоги популярных настольных игр.



**dvakadra.com.ua**

G f i o w «Настольные игры Два Кадра»

097-500-6875



Зарядись  
позитивом!