

## 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 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 пещернокоридорного комплекса в другой.

### 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.

### СМЕНА ПОДЗЕМЕЛЬЯ БЕЗ ПОРТАЛА

В любой момент своего хода 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.

### 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 ПОДЗЕМЕЛИВАНИЕ

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