



MUNCHKIN®

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Худшие злодеи черепашьей вселенной съехали с катушек, и только ты можешь спасти город! Совладай с угрозой, познав искусство Ниндзютсу. Бей негодяев, получай сокровища и уровни, становись сильнее. Будь первым, кто достигнет 10 уровня и победы в игре!

В состав игры входят 168 обычных карт, 6 больших карт персонажей, шестигранный кубик и правила.

ПОДГОТОВКА

В бой идут от трёх до шести манчкинов. Раздели карты на колоды дверей и сокровищ в соответствии с их рубашками, перетасуй колоды и сдай всем игрокам по 4 карты из каждой. Положи колоды посередине стола. Раздай каждому игроку по случайной карте персонажа.

КАРТЫ

Карты сбрасываются лицевой стороной вверх; у дверей своя стопка сброса, у сокровищ — своя. Ты можешь посмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки. Когда колода закончится, перетасуй соответствующую стопку сброса и положи её на место колоды. Если пусто и в колоде, и в сбросе, значит, никто не может брать карты этого типа.

КАРТЫ В ИГРЕ: это карты перед тобой — твои стойки, ката, союзники и шмотки. Здесь же лежат сыгранные против тебя ловушки длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре — это общедоступная информация, они должны быть видны всем игрокам.

РУКА: карты, которые ты держишь в "руке", не находятся в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на "руку". В конце своего хода ты можешь держать в "руке" не больше пяти карт (см. "От шедрот" на стр. 2).

Карты из игры нельзя забрать в "руку". Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Все начинают игру персонажами 1 уровня. Помести жетон на цифру 1 на карте твоего персонажа. Каждый персонаж обладает своей уникальной особенностью командной работы и расой, они указаны в тексте карты. Персонажи могут быть либо людьми, либо мутантами.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть - выложить с "руки" на стол перед собой - по одной карте стойки, ката (ранга 1) и союзника и сколько угодно карт шмоток (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 3).

Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй.



НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным способом. Например: кто последним ел пищу, тот и ходит первым, но решать конечно только вам.

Каждый ход состоит из нескольких фаз (см. стр. 2). Завершив свои действия в последней фазе, передай право хода соседу слева.

Побеждает тот, кто первым достигнет 10-го уровня, но этот уровень надо получить за убийство монстра (или с помощью карты, которая ясно и однозначно позволяет победить другим образом).

ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

На этих страницах изложены базовые правила. Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — и в таком случае чаще всего карта главнее правил. Однако смело игнорируй все распоряжения карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только в карте не написано отдельно и недвусмысленно, что она превышает этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила может быть нулевой и даже отрицательной.

2. Ты получаешь уровень после боя, только если убил монстра.

3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровища, уровни) посреди боя. Выиграй бой, прежде чем тянуть лапы к награде.

4. Ты можешь получить 10-й уровень только за убийство монстра.

Спорные ситуации разрешаются перебранкой или авторитетными людьми на vk.com/munchkinofficial



ФАЗЫ ХОДА

Твой ход начинается сразу же, как заканчивается ход предыдущего игрока. В начале своего хода ты можешь играть карты, «снимать» и «надевать» шмотки, продавать их за уровни и меняться ими с другими игроками. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

(1) ВЫШИБАЕМ ДВЕРЬ!: вскрой верхнюю дверь из колоды. Если это монстр, ты должен с ним биться (см. "Бой", стр. 4). Если ты вскрыв карту ловушки (см. стр. 5), она тут же действует на тебя (если может) и сбрасывается (или продолжает лежать перед тобой, если она имеет длительный эффект). Если вышла любая другая карта, она может быть тут же сыграна, если это не противоречит другим правилам, или взята в "руку".

(2) ИЩЕМ НЕПРИЯТНОСТИ ИЛИ ЧИСТИМ НЫЧКИ: если в фазе 1 ты встретил монстра, пропусти эту фазу и переходи к фазе 3. Если ты, выбив дверь, НЕ встретил монстра, у тебя на выбор 2 варианта: искать неприятности или чистить нычки.

Ищи неприятности: сыграй с "руки" карту монстра и подерись с ним по обычным правилам, как если бы ты обнаружил его за дверью.

Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут (см. "Командная работа" стр. 5).

Чисть нычки: возьми вторую карту двери из колоды в "руку", не показывая соперникам.



(3) ОТ ШЕДРОТ: если у тебя в "руке" больше пяти карт, либо сыграй лишние карты, либо отдай излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если статус самого слабого манчкина оспаривают несколько игроков, раздели карты между ними настолько ровно, насколько получится. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если твой манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось все лишние карты. Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого игрока.

КОГДА ЧТО МОЖНО

В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ИГРЫ ТЫ МОЖЕШЬ:

- сбросить стойку или ката;
- сыграть карту получи уровень;
- сыграть ловушку.

В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ИГРЫ, КОГДА ТЫ НЕ В БОЮ, ТЫ МОЖЕШЬ:

- обмениваться шмотками с другим игроком (он тоже не должен быть в бою);
 - "снять" одни шмотки, "надеть" другие;
 - сыграть только что полученную карту
- некоторые карты можно сыграть и в бою).

ТОЛЬКО В СВОЙ ХОД ТЫ МОЖЕШЬ:

- сыграть новую стойку или ката;
- продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 3).

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

В дополнение к карте персонажа, манчкин - это набор оружия и брони в компании союзника. Кроме шмоток, у него есть три ключевые характеристики: **уровень**, **стойка** и **ката**. Например, манчкина можно описать так: Леонардо 6-го уровня с Когтями Шреддера, в Самурайской Броне, при поддержке Алопекс.

УРОВЕНЬ: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. "Шмотки"), а непотребства монстров, ловушки и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию ловушек или других карт, снижающих силу. Когда ты получаешь или теряешь уровни, отмечай эти изменения перемещением маркера на своей карте персонажа.

СТОЙКА: все персонажи могут принимать атакующую, оборонительную или специальную стойку. Каждая стойка обладает особыми свойствами, указанными в тексте карты. Ты обретаешь свойства стойки, как только сыграл её карту, и лишаешься их при сбросе этой карты. Можешь сбросить карту стойки в любой момент, даже в бою. Сыграть карту стойки можешь в любой момент своего хода или в момент её получения во время чужого хода. Ты не можешь принять сразу несколько стоек одновременно.



КАТА: в игре 15 карт ката. Ты обретаешь свойства ката, как только сыграл её карту, и лишаешься их при сбросе этой карты. У каждой ката есть ранг от 1 до 4. Сумма рангов твоих ката не должна превышать твой уровень. Обращайся с картами ката так же, как с картами стоек. Ими нельзя меняться с соперниками. Можешь сыграть ката с "руки" в любой момент, когда имеешь право её применить. Нельзя играть ката, если ты не вправе ей воспользоваться, однако ты можешь в любой момент сбросить ката у себя из игры, чтобы заменить её другой с "руки". Если твой уровень падает, и сумма рангов твоих ката становится выше него, сбрось ката так, чтобы сумма оставшихся была не выше уровня. Свойства одинаковых ката не суммируются. После смерти ты сохраняешь все ката (как и стойки). Некоторые ката срабатывают за счёт сброса других карт, с "руки" или из игры.

СОЮЗНИКИ: ты можешь иметь только одного союзника в игре. Когда ты получаешь союзника, не важно, в открытую или втёмную, можешь немедленно сыграть его или придержать в "руке", чтобы сыграть его позже в любой момент, даже во время боя. Находясь в игре, союзник даёт тебе боевой бонус или особую способность. Можешь сбросить или сыграть союзника в любой момент. Меняться союзниками с другими игроками нельзя. Чтобы воспользоваться способностью командной работы (см. стр. 5), можешь сбросить союзника в любой момент.

СОКРОВИЩА

Сокровища бывают постоянного действия и разового применения. Если ты не находишься в бою, то можешь сыграть любую карту сокровищ при её получении или в любой момент своего хода (если в правилах ниже или на самой карте не говорится иное).

ШМОТКИ: Большинство сокровищ — шмотки. Карта считается шмоткой, если у неё есть цена в голдах (если написано "Без цены", значит, она ничего не стоит, но это всё равно шмотка).

Если ты сыграл шмотку, считается, что ты её "несёшь". Но бонус тебе приносят только "надетые" шмотки. Любые карты "ненадетых" шмоток поворачивай набок — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Во время боя и при смывке нельзя "надевать" или "снимать" шмотки.

Нести ты можешь любые шмотки в любом количестве, но существуют ограничения на то, что ты можешь "надеть" (если только какие-то карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать "Чит!").

Персонаж может "надеть" только:

-  один Головняк,
-  один Броник,
-  одну Обувку,
-  до двух одноручных шмоток
-  или одну двуручную.



Нельзя просто так сбросить шмотку только потому, что захотелось левой пятке. Шмотки можно продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому манчкину, если ему нужнее (см. ниже). Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоих стоек и ката. Также лишить тебя шмотки может ловушка или непотребство монстра.

ОБМЕН: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с другими игроками. Обмену подлежат только шмотки в игре — шмотки с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, когда вы оба не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки остаются в игре, и ты не можешь продать их, если сейчас не твой ход. Также ты можешь подкупать шмотками соперников: "Я отдам тебе мои Саи, если ты не будешь помогать Кэйси Джонсу биться с Кренгом!".

Ты можешь «светить» соперникам карты в "руке" — уж этого мы тебе запретить не в силах.

РАЗОВЫЕ ШМОТКИ: они встречаются среди карт сокровищ и имеют соответствующую надпись. Их можно применять как с руки, так и из игры. Многие из них можно играть во время боя, чтобы усилить либо манчкинов, либо монстров. У некоторых разовых шмоток есть и другие эффекты, так что внимательнее читай, что написано на карте.

Применённые разовые шмотки сбрасываются в конце боя (независимо от его исхода) либо сразу после применения их эффекта. Если у разовых шмоток есть цена, их можно продавать за уровни, как и обычные шмотки.

ПРОЧИЕ СОКРОВИЩА: На большинстве из них прямо сказано, когда их можно применить. Также на карте обычно написано, остаётся она в игре или должна быть сброшена. Особый случай: карту «Получи уровень» можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже в бою. Сбрось карту после применения. Исключение: нельзя сыграть «Получи уровень», чтобы получить победный уровень (в игре).

ПРОДАЖА ШМОТОК: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с надписью «без цены» стоят 0 голдов). Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать шмотки можно как из игры, так и с руки. Победный уровень нельзя купить за шмотки.



БОЙ

Бой начинается, если в первой фазе ты встречаешь монстра за выбитой дверью или играешь его с «руки» во время поиска неприятностей.

Чтобы понять, кто победил, сравни свою и его боевую силу. Твоя боевая сила это сумма твоих бонусов и штрафов (твой уровень, ката, стойка, шмотки, союзники и ловушки). Применённые разовые шмотки и свойства стоек также могут менять боевую силу. Она даже может быть отрицательной.

Боевая сила монстра это сумма его уровня, модификаторов и эффектов карт, сыгранных на него. Некоторые карты дверей могут быть сыграны в бою в качестве усилителя монстра (см. ниже).

Если боевая сила монстра равна или выше твоей, ты проигрываешь бой и должен смываться (см. **Смывка и Непотребства**, стр. 5). Если же твоя боевая сила выше, чем у монстра, ты убиваешь его и получаешь уровень (а за некоторых монстров целых два) и сокровища (количество указано на карте монстра).

Некоторых монстров при удачном стечении обстоятельств можно одолеть не убивая. Текст карт укажет, когда и что для этого требуется.

это тоже считается «победой», но ни уровня, ни сокровищ при этом ты не получишь (если карта не говорит иного).

После победы над монстрами сбрось их, и все сыгранные на них карты, и получи награду. Примечание: другие игроки могут мешать тебе, играя карты в твой бой; дай им немного времени на реакцию, после того, как заявишь о победе над монстром; многое может измениться. Однако, если ты уже сбросил монстра и взял награду, играть что-то, влияющее на бой, слишком поздно.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Вмешаться в чужой бой можно многими способами, например:

ПРИМЕНИТЬ РАЗОВУЮ ШМОТКУ: можешь помочь другому игроку, применив разовую шмотку и усилив его сторону. Или сторону монстров, случайно, конечно же...

ПРИМЕНИТЬ УСИЛИТЕЛЬ МОНСТРА: эти карты (обычно) делают монстра сильнее... и дают ему больше сокровищ. Можешь применять эти карты в любом бою, даже в своём собственном.

ДОБАВИТЬ В БОЙ МОНСТРА С «РУКИ»: сыграв его вместе с картой **Бродячая Тварь**.

ПОЙМАТЬ КОГО-ТО В ЛОВУШКУ: применив карту **Ловушки с «руки»**, если она у тебя есть.

МОНСТРЫ

Вытянутый в открытую в фазе **вышибания дверей** монстр тут же атакует того, кто его побеспокоил. Полученный другим путём монстр уходит тебе в «руку». Его можно сыграть в фазе **поиска неприятностей** своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой **Бродячая Тварь** (см. «Бой с несколькими монстрами»). Каждая карта монстра считается одним врагом, даже если в названии стоит множественное число.

УСИЛИТЕЛИ МОНСТРОВ: Несмотря на их название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Также они изменяют количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить сколько угодно усилителей монстров 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 позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти суммарную боевую силу всех врагов. Любые особые 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 смываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь никаких уровней и сокровищ!

КОМАНДНАЯ РАБОТА: если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на подмогу. О помощи можно просить любого, да не каждый откликнется. Тем не менее 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, заранее договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы. Кроме того, можно предложить сыграть с руки карты, которые ты можешь сыграть по правилам. Например, можно сыграть на помощника карту **Получи Уровень**. Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, если и у тебя, и у твоего помощника одинаковые стойки, штраф или бонус не будет применён дважды. Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (см. Награда). Не забудь выполнить особые указания с карты монстра (если они там 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 делишь их согласно договорённости.

ОСОБЫЕ УМЕНИЯ ПРИ КОМАНДНОЙ РАБОТЕ: если тебе согласились помочь, вы оба можете пользоваться способностями **Командной Работы**, указанными на картах ваших персонажей. Некоторые союзники обладают похожими умениями; для их активации сбрось союзника. Эффект умения срабатывает немедленно.

НАГРАДА: победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и заberi сокровища всех побеждённых монстров (если какая-либо карта не говорит иного). Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если на монстра были сыграны усилители, сокровищ будет больше (или меньше). Если бился с врагом один на один, твоя карта взакрывается. Если у тебя был помощник, набирай сокровища в открытую, чтобы все видели, что тебе досталось. Если ты победил монстра, но не убил, уровня не получишь. Получишь ли сокровища — зависит от твоих методов монстроотпугивания. Карты сокровищ можно сыграть сразу же, как ты их получил, даже если ты бился не сам, а всего лишь помогал другому манчкину.

СМЫВАЕМСЯ!: если никто не согласился вступить в бой на твоей стороне или даже с подмогой тебе не хватает сил одолеть монстра из-за козней других манчкинов, придётся смываться. 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 — смеешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку. Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и

убивает (см. Смерть ниже).

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймает, если только ты не умрёшь в процессе.

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, можно сбросить монстра (монстров) и прочие сыгранные во время боя карты.

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, ката, стойки, карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего, кроме экипировки. Как только ты умер, тебе уже не нужно смываться от других монстров в бою (если таковые были).

МАРОДЁРСТВО: выложи все карты с “руки” рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина (кроме тех карт, которые перечислены выше и должны остаться). Если у тебя были какие-то соединённые карты, например шмотка с “Читом!”, эти карты разъединяются. Каждый соперник берёт на “руку” по одной из этих карт на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то карт не хватит, ничего не напишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются. Мёртвые персонажи не могут получать карты ни по какой причине (даже от щедрот) и не растут в уровне. В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помогать другим в боях... но карт у тебя нет (разве что ты получишь карты от щедрот или просто в подарок). Свой следующий ход начни с получения восьми карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть класс, расу и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

ЛОВУШКИ

Вытянутая в открытую в фазе вышибания дверей, ловушка оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.



Вытянутая взакрывается или полученная иным путём, ловушка может быть сыграна на любого игрока в любой момент. Сразу после того, как ловушка подействовала (или манчкин сумел этого избежать), она уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не избавишь его от ловушки или эффект не пройдёт сам. Карты действующих на тебя ловушек нельзя сбрасывать, чтобы активировать какие-либо свойства.

Если в бою на тебя сыграли ловушку, которая действует “в твоём следующем бою”, таким боем считается текущий!

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие ловушки, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь. Игнорируй ловушки, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, ловушка "Обезоружен" не будет иметь никаких последствий для манчкина, который и так не носит "ручных" шмоток. Бывают моменты, когда полезно сыграть проклятие или монстра на себя. Не менее полезно (иногда) ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишить его части сокровиш. В этом суть и дух манчкинизма.

СМЕШИВАНИЕ С ДРУГИМИ "МАНЧКИНАМИ"

Munchkin Teenage Mutant Ninja Turtles основан на оригинальной игре Манчкин с некоторой долей Супер Манчкина и некоторых дополнений к ним. Смешивая эту колоду с другими колодами серии, используй правила смешивания из Манчкин 7 - Двуручный Чит в качестве основы. Помни, что скачать актуальные английские версии правил всегда можно здесь - munchkin.sjgames.com/rules

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ "МАНЧКИН"

Британские учёные доказали, что 8,4 из 9,7 манчкинов недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загони свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

СОЧЕТАНИЕ "МАНЧКИНОВ". Смешивай базовые наборы и дополнения. Дикий Запад в космосе? Путешествия сквозь время и пространство при смешивании Starfinder и Pathfinder? Никаких проблем!

ДОПОЛНЕНИЯ. Эти небольшие наборы введут в игру новых монстров, сокровища и (реже) новые типы карт.

МИНИ-ДОПОЛНЕНИЯ. Наша гордость! Особые, небольшие тематические дополнения, подходящие вообще к любой колоде и независимые друг от друга!

ЭПИЧЕСКИЙ «МАНЧКИН»! Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические правила, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качай бесплатный pdf-файл с этим эпическим кодексом с сайтов hobbyworld.ru (по-русски) или munchkin.sjgames.com/epic (по-английски). Пусть официально мы прекратили поддержку этих правил, но наслаждаться их ранними версиями тебе никто не запретит!

УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — "Подслушиваем под дверью". В начале хода возьми карту двери взакрытую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — выбивай дверь. Если чистишь нычки, тяни взакрытую карту сокровища, а не двери. Также можете применить правило разделённой победы: если игрок получает 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник тоже побеждает в игре.

"МАНЧКИН" В СЕТИ

Следить за выходом новинок, читать ФАК и смеяться над ошибками, пропущенными в тираж можно здесь - munchkin.sjgames.com

Общайся с другими игроками и разработчиками на наших форумах - forums.sjgames.com

Присоединяйся к нам в соцсетях:



Твиттер - twitter.com/SJGames
иногда здесь проскакивают бонусные правила!



Фейсбук - facebook.com/sjgames.munchkin и facebook.com/sjgames



Инстаграм - instagram.com/stevejacksongames

Отмечай свои игровые достижения тегом #PlayMunchkin в любых социальных медиа.

Узнавай больше об этой колоде - munchkin.sjgames.com/tmnt

Производство: Jon Cohn
Художники: Kevin Eastman, Tadd Galusha
Колорист: Jay Fotos
Графический дизайн: Marconi Torres и Samantha Barlin
Директор: Jon Cohn

Редактура: Jerry Bennington, Spencer Reeve, Phil Reed, Alain H. Dawson, William Niebling и Ryan Jones

Технические вопросы: Jerry Bennington и Spencer Reeve

Менеджмент: Shauna Monteforte

Особая благодарность: Hunter Shelburne, Ross Thompson, Ted Adams, Greg Goldstein и Robbie Robbins.



Команда Steve Jackson Games:
Президент: Steve Jackson
Производственный директор: Philip Reed
Главный редактор: Andrew Hackard
Оперативный директор: Susan Bueno
Креативный директор: Samuel Mitschke
Директор по лицензиям: Alain H. Dawson
Директор продаж: Ross Jepson

Перевод: Александр Моргунов

Перевод правил: Дмитрий Мользон и Александр Моргунов.

nickelodeon.



www.sjgames.com
Munchkin is © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, and 2014-2018 by Steve Jackson Games Incorporated. All Rights Reserved. Munchkin, the Munchkin characters, and the all-seeing pyramid are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, and are used under license. © 2018 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Teenage Mutant Ninja Turtles, and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc. Munchkin Teenage Mutant Ninja Turtles is © 2018 Idea and Design Works, LLC. Munchkin Teenage Mutant Ninja Turtles Deluxe is © 2018 Idea and Design Works, LLC. Munchkin Teenage Mutant Ninja Turtles Deluxe Ultimate is © 2018 Idea and Design Works, LLC. All Rights Reserved. IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC. 2765 Trustun Road, San Diego, CA 92106.