

MUNCHKIN®

Harry Potter™

Манчкин Гарри Поттер Делюкс объединяет волшебство и таинственность Гарри Поттера с подставами и жаждостью классического **Манчкина**. Натуральный вкус желанных приключений без каких-либо попыток отвлечь от главного — добычи!

СОСТАВ

В состав игры входят 92 карты дверей, 76 карт сокровищ, 6 двусторонних карт факультета, 12 фигурок с подставками, игровое поле, шестигранный кубик и эти правила. В бой идут от 3 до 6 игроков.

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок начинает с выбора карты факультета. Несколько игроков одновременно могут выбрать один и тот же факультет. Сделав выбор, игрок берёт соответствующую факультету фигурку. Для каждого факультета в игре есть три разные фигурки. Будь внимателен во время игры, ты же не хочешь случайно подвинуть чужую фигурку и подарить ему уровень?

Раздели карты на колоды дверей (на рубашке врата) и сокровищ (на рубашке сундука), перетасуй их и сдай всем игрокам по 4 карты из каждой колоды. Положи колоды на соответствующие места игрового поля.

Пронумерованные места на поле означают твой уровень (см. стр. 2). Когда твой персонаж получает или теряет уровень, передвижь свою фигурку на соответствующее место. Ты не можешь упасть ниже уровня 1, и, как только ты убьешь монстра, чтобы достигнуть уровня 10, ты выиграешь!

КАРТЫ

Карты сбрасываются лицевой стороной вверх; у дверей своя стопка сброса, у сокровищ — своя. Ты можешь просмотреть 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. **Карты в игре:** это карты перед тобой — твои факультет, роль (если есть), союзники и шмотки, которые ты несёшь. Здесь же лежат сыгранные на тебя проклятия длительного действия и другие карты.

Карты в игре должны быть видны всем. **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 щедрот» 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 первого уровня со способностями выбранного ими факультета. Персонажи могут быть мужского или женского пола. В начале игры пол персонаж аналогичен твоему.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой карты роли (см. стр. 2), одну карту мастерства первого уровня (см. стр. 3), шмотки и союзников (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 для всех способом (например, бросками кубика).

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... получив его за убийство монстра (или с помощью карты, которая однозначно позволяет победить иным путём).

ПРОТИВОРЕЧИЯ ПРАВИЛ И КАРТ

На этих страницах изложены базовые правила. Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — и в таком случае чаще всего карта главное правило. 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 первого, хотя его боевая сила (см. стр. 3) 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, и ты не можешь заставить другого игрока помочь тебе в таком бою.

Последнее слово в спорах всегда за владельцем игры. При желании можешь почитать munchkin.game, forums.sjgames.com или vk.com/munchkinofficial. Но это когда спорить совсем надоест.

КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

- сбросить роль;
- сыграть Получи уровень или союзника;
- сыграть проклятие.

В любой момент игры, когда ты не в бою, ты можешь:

- обменяться 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, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- сыграть новую роль (в любой момент хода);
- 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).

ФАЗЫ ХОДА

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

(1) **Вскрываем дверь!** Вскрой верхнюю дверь из колоды и положи её на стол в открытую. Если это монстр, ты бёшься с ним (см. **Бой**, стр. 4-5). Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 5), оно тут же действует на тебя (если может) и сбрасывается (или остаётся лежать перед тобой, если у него длительный эффект). Если вытянута другая карта, можешь тут же сыграть её, если это не противоречит другим правилам, или взять в руку.

(2) **Ищем неприятности / Чистим нычки:** если в фазе 1 ты встретил монстра, пропусти эту фазу и переходи к фазе 3. Если ты, вскрыв дверь, НЕ встретил монстра, у тебя на выбор 2 варианта: **искать неприятности** или **чистить нычки**.

Ищи неприятности: сыграй с руки карту монстра и бейся 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. стр. 4).

Чисть нычки: возьми ещё одну карту двери из колоды в руку, не показывая соперникам. Если тебе достался монстр, прибереги его для своего следующего поиска неприятностей или для добавления в бой с помощью карты **Бродячая тварь**; если досталось проклятие, дождись подходящего момента, чтобы сыграть его, нанеся максимальный урон сопернику! Да, если ты нашёл карту роли или мастерства, можешь сыграть её прямо сейчас.

(3) **От щедрот:** если у тебя в руке больше 5 карт, либо сыграй лишние карты, либо отдав 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 ты самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого игрока.

БОЙ : ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

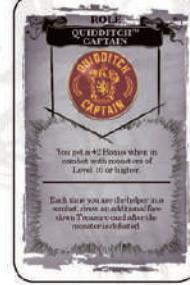
Когда бёшься с монстром, сравни свою боевую силу (твой уровень плюс бонусы и штрафы) и его. Если твоя боевая сила выше силы монстра, ты побеждаешь.

Если ниже или равна — побеждает монстр. Смытайся или терпи непотребство. Подробные правила боя смотри на стр. 4-5.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

В дополнение к факультету, каждый манчкин — это коллекция оружия, доспехов, союзников и магических штуковин. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: **уровень**, **роль** и **мастерство**. Например, манчкина можно описать так: лучший ученик когтеврана 8-го уровня с хрустальным шаром в парадной мантии, сопровождаемый Гермионой Грейндджер.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, передвигай свою фигурку по игровому полю. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. **Шмотки** на стр. 3), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже первого уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других карт, снижающих силу.



Роль: твой манчкин может взять на себя роль капитана квиддича, лучшего ученика, старосты или члена инспекционной дружины. Свойства роли указаны на её карте. Манчкин обретает их, едва ты играешь карту роли, и лишается их при сбросе этой карты. Карты роли сами подскажут, когда применять их свойства. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты. Если нет указания, откуда именно надо сбрасывать, то их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Сбросить роль можно в любой момент игры, даже в бою. Ты можешь сыграть карту новой роли, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Манчкин не может взять на себя несколько ролей сразу без карты **Двойная роль**, и даже с ней он не вправе выбрать одну и ту же роль дважды.

Двойная роль: эту карту можно играть в тех же ситуациях, когда это допустимо для карт роли, однако ты

ты не можешь сыграть её, если не взял на себя ни одной роли. Если ты сыграл **двойную роль** только с одной картой роли, то ты получаешь все её преимущества (можешь «надевать» шмотки, годные только для этой роли, монстры со штрафами против этой роли получают эти штрафы) и не получаешь никаких недостатков (монстры не получают бонусы против этой роли). Однако если свойство роли требует какой-либо платы, тебе придётся платить по полной, не такой уж ты и особенный. Если же ты сыграл **двойную роль**, имея две роли, то ты получишь все преимущества со всеми недостатками обеих этих ролей.



Мастерство: 14 дисциплин для изучения, выбирай любую! Ты получаешь все свойства мастерства, как только сыграешь его карту и теряешь их, как только теряешь или сбрасываешь его карту. Каждое мастерство имеет уровень от 1 до 4. Ты вправе достичь мастерства в любом количестве дисциплин, но только если их общий уровень не превышает твоего уровня.

Карты мастерства во многом похожи на карты роли. Ты не можешь меняться ими с другими игроками, но в любой момент можешь сыграть их или сбросить, если конечно это не нарушит иные правила. Некоторые карты мастерства требуют сброса других карт для активации своих особенностей.

Если вдруг общий уровень карт мастерства стал выше твоего уровня (например, что-то заставило тебя потерять уровень), придётся сбросить лишние карты мастерства. После смерти ты сохраняешь все активные карты мастерства, как и активные карты роли.

Союзники: только один союзник может сопровождать тебя в приключениях. Меняться союзниками с другими игроками нельзя. Ты вправе сыграть союзника как только получил его или в любой момент, даже в бою, равно как и сбросить его. Сопровождающий союзник даёт тебе дополнительную боевую силу или особые способности.

Союзники могут жертвовать собой для автоматической смычки ото всех монстров неудачно закончившегося боя. Просто сбрось его карту, вместо броска кубика.

Подействует ли эффект этой жертвы на помощника, решать только тебе.

СОКОРОВИЩА

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 гольдах (если написано «Без цены», значит, она стоит ноль гольдов и это всё равно шмотка). Запомни (!), если на карте нет цены, это **не** шмотка, даже если её можно «надеть» или «вручить» персонажу для дальнейшего использования.



Если ты выложил шмотку на стол, считается, что ты её «несёшь». Но бонус тебе приносят только «надетые» шмотки, те, что использует твой персонаж в текущий момент. Любые карты «ненадетых» (тех, что ты не можешь или не хочешь использовать в текущий момент) шмоток поворачивай набок — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет.

Во время боя и при смычке нельзя «надевать» или «снимать» шмотки. Нести ты можешь любое количество мелких шмоток, но одновременно «надеть» можно только:

- один головняк,
- один броник,
- одну обувку,
- до двух одноручных шмоток
- либо одну двуручную шмотку



...если только какие-то карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать Чит!. Так, у тебя в игре может быть два головняка, но «надеть» можно только один из них.

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), ещё шмотки можно сбрасывать для активации способностей. Лишить тебя шмотки может проклятие или непотребство монстра (см. стр. 5).

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. 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 свою мантию квидича, только не помогай Боре дубасить этого дракона». Ты можешь показывать соперникам карты в своей руке — этого мы тебе запретить не в силах.

Разовые сокровища: некоторые карты сокровищ помечены словом «разовая». Большинство из них применяются во время боя, чтобы усилить либо манчиков, либо монстров. У некоторых есть другие эффекты, так что внимательнее читай, что написано на карте. Если разовая карта является шмоткой, то её можно применять как с руки, так и из игры. Сразу после применения разовые карты перестают быть твоими и не могут быть целью проклятий, даже если их эффект ещё не выполнен. Применённые разовые карты сбрасываются в конце боя либо сразу после применения их эффекта. Если у них есть цена, их можно продать за уровни, как и обычные шмотки.



Прочие сокровища не являются шмотками. На большинстве из них прямо сказано, когда их можно применить, остаются ли они в игре или должны быть сброшены. Карты типа **получи уровень** можно сыграть на себя или другого манччина в любой момент, даже в бою, но помни: нельзя сыграть **получи уровень**, чтобы добраться до 10-го, победного уровня. Союзники могут быть сыграны в любой момент любого хода, но ты не в праве давать союзнику шмотку, пока ты в бою.

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смычки, можешь сбросить шмоток на сумму не меньше 1000 гольдов, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с надписью «Без цены» стоят ноль гольдов). Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 гольдов, сдача ты не получишь. Но если сбросишь шмоток на 2000 гольдов разом, получишь сразу 2 уровня. Продавать шмотки можно как из игры, так и с руки. 10-й уровень купить нельзя.

БОЙ

Бой с монстром начинается как только ты встретил его за вскрытой дверью или сыграл с руки во время поиска неизвестностей. В бою с монстром, сравни его и свою силу. Боевая сила равна сумме уровня, бонусов и штрафов от шмоток и других карт. Если сила монстра равна твоей или выше её, ты проигрываешь и должен смыться (см. стр. 5). Если же твоя сила выше силы монстра, ты убиваешь его и получаешь уровень (или два за победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра. Иногда карта позволяет тебе прогнать монстра, не убивая его. Это тоже победа, но ни уровня, ни сокровищ ты не получаешь, если явно не сказано иного. Если в бою не осталось монстров, то бой немедленно заканчивается.

У монстров есть особые свойства, к примеру бонусы против определённой роли. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манччина, соответствующие этому условию. Во время боя и ты, и другие игроки могут применять разовые сокровища, играть проклятия и применять свойства факультетов, ролей и т.п., чтобы помочь или помешать тебе. В бою можно применять и некоторые карты дверей, такие как усилители монстров (см. ниже). В ходе боя ты не можешь продавать, «надевать», «снимать», обменивать шмотки или играть с руки карты сокровищ, если в этих правилах или на самих картах не сказано иного. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться, выжди некоторое время. Если никто не воспользовался шансом, ты точно убиваешь монстра, получаешь уровень, сокровища и наслаждаешься победой. В любом случае по окончании боя сбрось монстра (монстров), а также все сыганные в ходе боя усилители и разовые шмотки.



МОНСТРЫ

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 он играет карту.

Бой с несколькими монстрами: некоторые карты (и прежде всего **бродячая тварь**) 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 смыться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты и потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь никаких уровней и сокровищ!

Пожиратели смерти и драконы: в этой игре есть монстры-пожиратели смерти и монстры-драконы. Любой пожирателя или дракона можно сыграть с руки в бой, где есть другой монстр того же типа, без помощи **бродячей твари**.

Зовём на помощь: если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на помощь. 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 идущий бой может любой игрок — и это помощью не считается!



ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов помешать чужому счастью, например:

- разовые карты могут помочь любому участнику боя — как манччину, так и монстру; выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки;
- усилители монстров дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища; их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе;
- монстры с руки могут быть добавлены в бой при помощи карты **Бродячая тварь** либо по правилу пожирателей или драконов;
- проклятия — если они есть, их просто грех не использовать.

ПРИМЕР БОЯ С ЦИФРАМИ

Коля — представитель Слизерина 4-го уровня в парадной мантии (которая даёт +2 к боевой силе) с делюминатором (который даёт +3). Он вскрывает дверь и встречает Питера Петтигрю — монстра 10-го уровня. Даже со своими бонусами Коля проигрывает 9 против 10.

Коля: Эх, я надеялся сберечь эту карту...

Он играет Феликс Фелицис, дающую +5. Теперь Коля выигрывает 14 против 10.

Коля: Ага! Как тебе такое, Петтигрю?

Света: Не так быстро. Он кастует на тебя Бомбарду!

Света играет Бомбарду!, тем самым добавив монстру +5 к боевой силе. Теперь Коля снова проигрывает 14 против 15.

Коля: Проклятие!

Света: Тебе нужна помощь? (Света представляет Когтевран, у неё второй уровень и Нимбус 2001, боевая сила равна 4. Вместе с Колей у них будет 18. Это больше, чем 15 у Петтера.)

Коля: Ха, делить с тобой добычу? Ни за что!

Коля пользуется способностью Слизерина и сбрасывает с руки карту монстра. Это даёт ему +2.

Коля: Итак, ещё +2. Я убиваю Петтигрю, если никто больше не собирается мне мешать. Есть желающие?

Никто ничего не сделал, так что Коля получает уровень и 4 сокровища — 3 за Петтера и 1 за Бомбарду!

Игра продолжается...

Помощника можно (а чаще всего — нужно) подкупить 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, ты капитан квиддича. Тогда в бою с Долорес Амбридж вы получите штраф -3. Боевая сила уменьшится на 3 всего один раз, даже если твой помощник также является капитаном. Если тебе успешно помогли победить,брось монстра и бери сокровища. 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 делиши их согласно договорённости. Если кто-то добровольно помогает тебе, он не может выйти из боя просто так, даже если это бой за победу в игре. Так что помогайте внимательно!

Награда: победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и забери 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 в одиночку, тяни карты взятыми. Если был помощник, набирай сокровища в открытую. Если ты победил монстра, но не убил его, уровня ты не получишь. Получишь ли сокровища — зависит от сыгранных в бою карт, читай их внимательно. Карты сокровищ можно сыграть сразу же, как ты их получил, даже если ты бился не сам, а всего лишь помогал другому манчкину.

Смывка и непотребство: если тебе не хватает сил одолеть монстра даже с помощником, придётся смыться. Бегство не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки; и даже успешная смывка не всегда проходит без последствий. Брось кубик. 5 и больше — смоешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры могут дать тебе штраф или бонус на смывку. Бывают и такие монстры, которые тебя не преследуют: в этом случае смывка считается автоматически успешной. Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство. 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 умрешь в процессе.

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, факультет, роль, карту Двойная роль и карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти. Как только ты умер, тебе уже не нужно смыться 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). Если у тебя были какие-то соединённые карты, например шмотка с Читом!, эти карты разъединяются. Каждый соперник берёт в руку по одной из этих карт на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (если таких несколько, пусть бросят кубик). Кому-то карт может не хватить, это нормально. 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 помочь 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).

ПРОКЛЯТИЯ

Вытянутое в открытую в фазе вскрытия дверей, проклятие оказывает своё пагубное влияние на манчкина, вскрывшего дверь. Вытянутое взакрытую или полученное иным путём, проклятие может быть сыграно на любого игрока в любой момент. В любой момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как проклятие подействовало (или манчкин сумел его избежать), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчките, пока не избавишь его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя проклятий нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойства других карт. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий! То же самое и для проклятий, действующих «в твой следующий ход», подействовавших на тебя во время твоего хода.

Если у манчкина есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, жертва сама решает, на какую именно оно подействует.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие Сектумсемпра! не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броника. Однако у некоторых проклятий есть альтернативный эффект на такой случай. Читай карту внимательно!

Бывают моменты, когда полезно сыграть проклятие или монстра на себя. Не менее полезно (иногда) ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишить его части сокровищ. В этом суть и дух манчканизма. Не отказывай себе в таких приятных мелочах.

СМЕШИВАНИЕ С ДРУГИМИ КОЛОДАМИ

Манчкин Гарри Поттер Делюкс основан на механике классического **Манчкина**, **Манчкина Супер** и кучи мелких дополнений к ним.

Смешивая эту колоду с другими можешь руководствоваться правилами **Манчкин 7 — Двуручный чит!** Ты всегда можешь найти самые свежие версии правил здесь — munchkin.game/gameplay/rules

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ МАНЧКИН

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

Смешивай базовые наборы и дополнения. Дикий Запад в космосе? Вампиры Шаолиня? Никаких проблем!

Не забудь про мини-дополнения, они введут в игру новых монстров, сокровища, а иногда и новые типы карт.



УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверью». В самом начале хода возьми карту двери взакрытую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — вскрывай 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, какого бы уровня он ни был, тоже побеждает в игре.

Следить за выходом новинок, читать ФАК, общаться с другими манчманьяками и смеяться над ошибками, пропущенными в тираж, можно на

munchkin.game, forums.sjgames.com, vk.com/munchkinofficial и в других соцсетях:

Твиттер: twitter.com/SJGames
иногда здесь проскаивают бонусные правила!

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

Инстаграм: [@stevejacksongames](https://instagram.com/stevejacksongames)
Отмечай свои игровые достижения тегом
#PlayMunchkin в любых социальных медиа.

Разработано компанией USAopoly для Steve Jackson Games.
Основано на игре **Манчкин** Стива Джексона.

Президент: Стив Джексон

Исполнительный директор: Филип Рид

Манчкинский редактор: Эндрю Хэкард

Директор по производству: Сьюзен Буэно

Креативный директор: Сэмюэл Митчек

Директор по лицензированию: Ален Доусон

Директор по продажам: Росс Джепсон

Над локализацией работали:

Перевод и вёрстка правил:

Александр Моргунов https://vk.com/munchkin_translate

Перевод и вёрстка карт, подготовка и печать:

издательство «Кубик к тубе» <https://vk.com/kubikvtube>.

Русская версия правил (1.0, сентябрь 2019) основана на английской версии правил (1.0, ноябрь 2018).

USAopoly is a trademark of USAopoly, Inc. © 2018 USAopoly. Munchkin is copyright © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 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. Munchkin Harry Potter Deluxe is © 2018 by USAopoly, Inc. All rights reserved.



USAopoly



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™WBEL. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR (s18)