



MUNCHKIN BITES!

Game design by Steve Jackson

Illustrated by John Kovalic

Development help and print buying: Monica Stephens

Typography: Monica Stephens • Production Artists: Wayne Barrett, Justin De Witt, and Alex Fernandez

Playtesting: Michelle Barrett, Moe and Paul Chapman, JHG Hendriks, Andrew Hackard, Jim Karcher, Jennifer and Tobias Loehr, Chris Rentz, Giles Schildt, Mark Schmidt, Mia Sherman, Loren Wiseman, Erik Zane.

Thanks for horrible card ideas to Moe and Paul Chapman, Douglas Cole, Steven Ehrbar, Mark R. Ford, Andrew Hackard, Josh Jeffries, and Fade Manley.

Munchkin Bites!, *Munchkin*, *Munchkin Fu*, *Star Munchkin*, and the all-seeing pyramid are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated.

Copyright © 2001-2004 by Steve Jackson Games Incorporated. *Dork Tower* characters appear courtesy of John Kovalic. Version 1.2 (October 2006).

Перевод осуществил Welz. Исключительно для русскоязычных фанатов игры. Не для коммерческого использования!

Манчкины полны тревоги . . .

И теперь им придется пройти через залы Дома-Убийцы. Они стали Вампирами, Оборотнями и Подкидышами Фей.

...но как всегда, они мочат Монстров и хапают их Сокровища.

Только теперь они имеют Сглаз и Силу.

Munchkin Bites! Основан на оригинальном *Munchkin* и может комбинироваться с ним и *Star Munchkin* и *Munchkin Fu* (смотреть последнюю страницу).

Игра состоит из 168 карт, правил, и одного кубика.

Подготовка к игре:

Играют от 3 до 6 манчкинов. Вам понадобится эта колода и по 10 токенов (монет, фишек, спичек и т.п.) или что-то, что считает до 10, для каждого игрока. Также понадобится шестигранный кубик.

Разделите колоду на карты Подземелья (или Двери - с дверью на рубашке) и карты Сокровищ (с сокровищами на рубашке). Перетасуйте колоды. Сдайте по две карты из каждой колоды всем игрокам.

Что делать с картами

Для обеих колод заведите отдельные дискарды (карты кладутся в них лицом вверх). Если карты в колоде заканчиваются, перемешайте соответствующий дискард и используйте его. Если колода закончилась, а сброшенных карт нет, никто не может тянуть карты этого вида!

Рука: карты в руке не участвуют в игре. Они не помогают вам, но и забрать их у вас можно только при помощи специальных карт и эффектов, непосредственно действующих на вашу руку, а не на Шмотки, которые вы несете. В конце хода вы не можете иметь больше 5 карт в руке.

Носимые вещи: Карты Сокровищ можно сыграть на стол перед собой, чтобы сделать их вещами, таскаемыми вашим персонажем. Смотрите раздел Шмотки далее.

Когда можно играть карты? Каждый из видов карт можно играть в определенное время (смотри далее).

Карты нельзя возвращать в вашу руку — их надо либо сбрасывать в дискард, либо торговать ими, когда приходится от них избавиться.

Генерация персонажа:

Все начинают игру человеком Уровня 1 без Расы и без Силы.

Посмотрите на ваши начальные четыре карты. Если вам попалась карта **Расы** (**Вампир**, **Оборотень** или **Подкидыш**) или **Силы** 1 Ранга, вы (если хотите), можете сыграть (выложить на стол перед собой) по одной карте класса или расы. Если вам пришла карта с **Шмоткой** или **Прислужником**, вы можете также сыграть её на стол перед собой. Если вы сомневаетесь, когда следует играть карту, читайте правила дальше, или же забейте и выкладывайте.

Начало и завершение игры:

Решите, кто ходит первым, с помощью броска кубика и долгих споров о результатах и о смысле этого пункта правил, и о том, пропущено ли в нём слово и имел ли он.

Игра состоит из ходов, каждый из которых состоит из нескольких фаз (см. далее). Когда первый игрок завершает ход, начинается ход игрока слева и так далее по часовой стрелке. Первый игрок, достигший 10-го уровня побеждает... но подняться до 10-го уровня можно только убийств.

Если два игрока убивают монстра вместе и поднимаются на 10-й уровень одновременно, они **оба выигрывают**.

Фазы хода:

(1) Открыть Дверь: тяните одну карту из колоды Подземелий в открытую. Если это Монстр, вы должны сражаться с ним. Смотри Бой. Прежде чем идти дальше, нужно закончить бой. Если вы убили монстра, поднимитесь на один уровень (или на два для больших монстров — об этом написано на карте).

Если карта оказалась **Ловушкой** или **Проклятием** (смотри **Ловушки** и **Проклятия** дальше), оно немедленно действует на вас и после этого сбрасывается в дискард.

Если вы вытащили любую другую карту, можно взять её в руку или сразу сыграть.

(2) Искать неприятности: если вы НЕ встретились с монстром, открыв дверь, вы можете сыграть карту монстра из своей руки (если он там есть) и сразиться с ним, как описано выше. Не играйте карту монстра, с которым вы не сможете справиться, если, конечно, не уверены, вам помогут!

(3) Обыскать комнату: если вы убили монстра, возьмите столько Сокровищ, сколько написано на карте монстра. Тяните карты в закрытую (лицом вниз), если убили монстра в одиночку, или же в открытую (лицом вверх), если вам помогали.

Если вы встретили монстра, но вам пришлось убежать от него, обыскать комнату вы не получите.

Если вы не встретили монстра или встретили дружественного монстра, вы осматриваете комнату... берите в руку еще одну карту Подземелья в закрытую.

(4) Милостыня : если у вас в руке более чем 5 карт, отдайте лишние карты живому игроку с самым низким уровнем. Если у нескольких игроков одинаково низкий уровень, разделите карты между ними настолько ровно, насколько возможно, но ваше право решать, кому достанется большая половина. Если Вы самого низкого уровня или один из игроков с таким уровнем, лишние карты сбрасываются.

После этого начинается ход следующего игрока.

Бой:

Чтобы сразиться с монстром узнайте его уровень наверху карты. Если ваш собственный Уровень вместе с Бонусами от таскаемых вещей больше Уровня монстра, вы его убиваете. У некоторых монстров есть особые способности, которые влияют на бой, например, бонус против какой-нибудь расы. Не забудьте учесть их, прежде чем решать, кто победил.

Во время боя вы также можете применять одноразовые карты из своей руки. Карта является одноразовой, если на ней написано "Одноразовое" или если она повышает Уровень. Вы не можете торговаться во время боя.

Если другие монстры ("Бродячая Тварь" или "Мышь") присоединяются к бою, вам нужно превзойти их суммарный уровень. Если у вас есть подходящие карты, вы можете убрать из боя одного монстра, и сразиться со вторым нормально; но вы не можете драться с одним и убежать от другого (других). Если вы убрали одного монстра с помощью какой-то карты, а от остальных решили убежать, никаких сокровищ вы не получаете.

Если вы убили монстра, то ваш уровень повышается на один (убийство некоторых очень опасных монстров увеличивает уровень на 2). Если вы сражались сразу с несколькими монстрами (смотри Вмешательство в бой далее), вы получаете уровень за каждого убитого монстра! Но если вы победили монстра, не убивая его, вы НЕ поднимаетесь в уровне!

Сбросьте карту (карты) монстра и берите положенные сокровища (смотри ниже). Не забудьте: на вас могут сыграть неприятную карту или применить способность, даже когда победа уже почти у вас в кармане. Когда вы убиваете монстра, вы подождать разумное время (примерно 2,6 секунды), чтобы они смогли высказаться. После этого вы действительно убили монстра и на самом деле поднялись в уровне и получили сокровища, в то время как остальные могут продолжать хныкать и кричать сколько влезет.

Если вы не можете победить монстра, у вас есть два варианта: звать на помощь или пытаться убежать.

Звать на помощь:

Вы можете попросить любого игрока помочь вам. Если он отказывается, можете попросить другого игрока, и так далее, пока либо они все вас не кинут, либо кто-нибудь не откликнется на призыв. Помочь может только один игрок. Вы можете подкупить другого игрока, чтобы он вам помог. На деле, вам скорее всего придется это делать, если только рядом не окажется Оборотень. Вы можете предлагать любые Вещи, которые вы таскаете в текущий момент, или любое число карт сокровищ, принадлежащих монстру. При этом вы должны договориться, кто выбирает сокровища первым — он, вы или кто-то...

Когда вам кто-либо помогает, вы добавляете его Уровень и Бонусы к своим.



Особые способности или недостатки монстра также распространяются на ваших помощников, и наоборот. Допустим, вы не Подкидыш, а Подкидыш поможет вам, Банши будет с -4 против вас. Но если вы встретите Луч Солнца, а помогает вам Вампир, то -4 уже будет вам (всего, а не каждому).

Если кто-то успешно вам помог, монстр убит. Сбросьте монстра, возьмите сокровища (смотри дальше) и выполните особые инструкции с карты монстра. Вы по-прежнему поднимаетесь на один уровень за каждого убитого монстра. А вот помощник ваш уровни не получает.

Если вам никто не помогает... или если кто-то пытается помочь и кто-то из вашей компании помогает монстру или ранит вас, так что даже с помощником вы не можете одолеть монстра... то вам придется убежать.

Смывка:

Если вы убегаете, то не получаете никакие уровни и сокровища. Кроме того не можете обыскивать комнату (никаких карт Подземелья, вытянутых в темную). И убежать удаётся не всегда...

Бросьте кубик. Спасаетесь только на 5 и больше. Некоторые Шмотки и Сила облегчают или затрудняют бегство. А еще есть быстрые монстры, которые дают минус к вашему броску.

Если вы сбежали, сбросьте монстра. Сокровищ не получаете. Обычно плохих последствий при этом нет... но всё же прочитайте карту. Некоторые монстры могут навредить даже спасшемуся манчкину.

Если монстр ловит вас, он делает с вами Непотребство, описанный в его карте. Из-за этого вы можете потерять вещи, один или более уровней и даже умереть.

Если два игрока совместными усилиями не смогли победить монстра, они должны убежать оба. Броски отдельные. Монстр МОЖЕТ поймать обоих.

Если вы убегаете от нескольких монстров, вам нужно сделать отдельный бросок для каждого монстра в любом порядке и получить Непотребство от всех монстров, который вас поймают.

Смерть:

Если вы умираете, вы теряете всё имущество. Вы сохраняете только Силу, Расу (Расу) и Уровень — ваш новый персонаж будет в точности как старый.

Мародёрство: положите карты руки рядом с теми, что у вас в игре. Начиная с самого высокоуровневого манчкина, другие игроки по очереди выбирают себе по одной карте. При равенстве уровней бросайте кубик. Если на вашем трупе карт не осталось, что ж, кому-то не повезло. После того, как все взяли по одной карте, остальные сбрасываются в дискард.

Ваш новый персонаж появляется немедленно, и уже на следующем ходу может помочь в бою соседям, только вот карт у вас нет.

На следующем вашем ходу прежде всего возьмите в закрытую по две карты из каждой колоды, и можете сыграть любые карты Расы, Силу или Шмотки, как в начале игры.

Сокровища:

Когда вы побеждаете монстра, убив или убрав его, используя карту, вы получаете его Сокровища. На каждой карте монстра внизу указано число Сокровищ. Ровно столько карт вам и надо взять. Берите карты в темную, если сражались без поддержки. Тяните карты в открытую, так, чтобы все игроки видели, что вам пришло, если кто-то помогал вам в бою.

Карты сокровищ можно сыграть сразу же, как только вы их получили. Карты вещей можно поместить перед собой. Карта "Go Up A Level" срабатывает немедленно.

Показатели Персонажа:

Каждый персонаж в основе своей — это набор оружия, доспехов и магических вещей, имеющий три показателя: Уровень, Раса и Сила. Например, вы можете описать своего персонажа как "Вампир 9-го уровня с Доминированием, Черной Косметичкой и Топором Раскаяния.

Пол вашего персонажа в начале игры совпадает с вашим.

Уровень: это показатель вашей крутости. (Кстати, у монстров тоже есть уровни). Держите перед собой токены, обозначающие уровни и не упускайте их из виду. Уровни варьируются от 1 до 10. В ходе игры вы будете постоянно терять и получать уровни.

Вы получаете уровень за убийство монстра или если в карте об этом сказано. Также вы можете продавать вещи в обмен на уровни (*смотри Вещи*).

Вы теряете уровень, когда в карте говорится об этом. Ваш уровень не может опуститься ниже 1. Однако ваш эффективный уровень во время боя может быть отрицательным из-за действия карт против вас.

Раса: персонаж может быть человеком,оборотнем, Вампиром или Подкидывшем. Если перед вами не выложена карта Расы, вы человек.

Люди не имеют особых способностей. У прочих рас есть различные способности или недостатки (смотрите карты). Вы получаете все способности расы в тот момент, когда выкладываете карту перед собой, и теряете их, как только сбрасываете эту карту. Карту Расы можно сбросить в любой момент, даже во время боя. "Я не хочу больше быть Вампиром!" Сбросив расовую карту, вы снова становитесь человеком.

Принадлежать к двум расам одновременно вы не можете, если только не применяете карту "Полукровка".

Сила: Всего в игре 19 Волшебных способностей. Вы получаете способность, когда применяете карту-выкладывая ее перед собой, и теряете ее, как только карта сбрасывается. Некоторые способности имеют ограничения по Расе-позволяя или запрещая ей воспользоваться, Шмоток это тоже касается. Каждая Сила может быть 1,2 или 3 ранга. Вы можете набрать Силы на сумму не больше чем ваш Уровень. Сила привязана к Расе. Вы не можете торговать картами Силы с другими игроками, но можете применить ее из руки в любое время (на себя), если это не противоречит правилам. Силу можно сбросить в любой момент и заменить ее на другую из руки.

Если ваш Уровень снижается, то падает и ранг вашей Силы, вы должны сбросить лишнее, что превышает Уровень вашего персонажа. (Исключение: Подкидывш сохраняет свою Силу, даже при снижении Уровня. Например вы были 7 Уровня и имеете 7 Силы. Уровень упал на один, но вся Сила сохранится, Но если что-то случится с вашей Силой и вы ее потеряете, то обратно набрать ее, сверх вашего Уровня- вы не сможете, т.е. когда вернетесь на 7 Уровень- снова сможете иметь суммарную Силу на 7).

Эффект от двух одинаковых карт Силы- не удваивается.

Если вы умираете- вся Сила остается с вами, как и Раса.

Некоторая Сила имеет чудное название. Это сделано для придания таинственности, если вы ее применяете то будете тоже выглядеть таинственно.

Для применения некоторой Силы- требуется сбрасывать карты. Вы можете сбрасывать любые карты- со стола или из руки. Если карт нет, то нет и доступа к Силе.

Вещи:

У каждой Вещи есть имя, сила, размер и ценность в золотых монетах.

Карта вещи в руке не считается, пока вы не надеваете её, играя карту на стол.

Вы можете таскать сколько угодно маленьких вещей и **только одну Большую** вещь (Маленькой считается любая вещь, о которой не сказано, что она Большая).

Всякий персонаж может таскать любую вещь, но некоторые вещи имеют ограничения: например, "Гроб" могут использовать только Вампир. Её бонус считается только тому персонажу, который на текущий момент является Вампиром.

Точно так же, вы можете надеть только одну Каску, один Броник, одну пару Обувки и взять две "ручных" вещи (или одну "двуручную" вещь), если только у вас нет карт, позволяющих жульничать (Чет) или другие игроки не смогли это заметить. Так, если вы несёте два шлема, только один из них может вам помочь. Вы должны отмечать вещь, которая не одета в настоящий момент, или лишние вещи, поворачивая карты боком ("тапая" их). **Вы НЕ можете менять (к примеру) Каски, во время боя или убегая от монстра.**

Продажа Вещей: в свой ход вы можете скинуть вещи на сумму в 1000 золотых и немедленно получить один уровень. Если вы продаёте вещи на сумму (допустим) 1100 золотых, никакую сдачу вы не получите. Однако если вам удастся набрать вещей на 2000 золотых, вы сможете подняться сразу на два уровня, и так далее. Вы можете дискардить как надетые вещи, так и вещи из руки.

Вы не можете продавать, менять или красть вещи ВО ВРЕМЯ боя. Когда вы открыли карту монстра, вы должны завершить бой с имеющимся снаряжением.

Когда Играть Карты:

Инструкции на картах всегда главнее общих правил. Однако ни одна карта не может опустить игрока или монстра до уровня 0 или ниже, также как, ни один игрок не может получить 10-й уровень, кроме как убив монстра.

Монстры:

Если монстр появляется в фазе "Открыть дверь", он тут же выходит против персонажа, вытянувшего монстра. Они должны драться немедленно.

Если монстр попал к игроку любым другим образом, он может выйти на поле в фазе "Искать Неприятности", а может быть направлен на другого игрока картой "Бродячая Тварь".

Правила расценивают каждую карту Монстра как одного монстра, даже если в названии карты используется множественное число.

Усилялки Монстров:

Карты "Андед", "Коррупированный", "Язвительный" и т.д. увеличивают уровень монстра (тогда как "Пушистик" понижает уровень). Карты "Бродячая Тварь" привлекает к бою еще одного монстра. Эти карты можно играть в течение любого боя.

Все усилялки складываются вместе, и всё, что усиливает одного монстра, усиливает и его напарника... если карты "Коррупированный", "Язвительный" и "Андед" **сыграны вместе, в любом порядке**, вам навстречу выходит Коррупированный язвительный андед на пару с его не менее продажной и андедной подругой. Однако если в игре уже присутствуют два разных монстра, благодаря карте "Бродячая Тварь", игрок, применяющий усилялку, должен выбрать, какого монстра он усиливает.

Сокровища – как играть:

Любая карта сокровища может быть сыграна сразу же по факту получения или в любой момент вашего собственного хода.

Некоторые карты Сокровищ "особые" (такие как "Получи Уровень!"). Вы можете применять их в любое время, если только на карте не сказано иначе. Следуйте инструкциям, а затем сбрасывайте карту.

Сокровища – как использовать:

Любая одноразовая карта может быть сыграна в ходе любого боя, независимо от того, на столе она или в "руке".

Другие магические вещи не могут применяться, если они не введены в игру. Если сейчас ваш ход, вы можете выложить эти карты на стол и немедленно их использовать. Если вы помогаете кому-либо или дерётесь вне своего хода по какой-то другой причине, вы не можете играть новые шмотки из руки на стол.

Ловушки и Проклятия:

Если Ловушка или Проклятие вытянуто в открытую в фазе "Открыть Дверь", оно тут же падает на вытянувшего карту игрока.

Вытянутое лицом вниз или полученное иным образом Ловушка или Проклятие может быть сыграно на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент игры. В любой момент, слышите? Уменьшить чьи-то способности в тот момент, когда он уже думал, что убил монстра, бывает очень смешно.

Проклятие действует на жертву мгновенно (если может) и сбрасывается.

Исключения: если карта дает штраф на ваш следующий бой, то сохраняйте эти карты, пока не избавитесь от проклятия.





Если проклятие может поразить больше одной вещи, жертва решает, какие вещи потеряны или прокляты.

Если проклятие действует на что-то, чего у вас нет, игнорируйте его. Например, если вы вытянули проклятие "Теряете Броник" и брони у вас нет, ничего не происходит, сбросьте проклятье.

Сила и Расы:

Эти карты могут быть сыграны, как только вы их получили или в свой ход, согласно правил Расы и Сила.

Полукровка:

Эта карта позволяет вам иметь две расы.

Когда у вас уже есть одна карта расы в игре, вы можете сыграть "Полукровка"; с этого момента вы наполовину человек, наполовину — представитель этой расы. В это же время или позже вы можете добавить вторую расу, если "Полукровка" остаётся в игре; так, вы можете стать к примеру, ПолуВампир-ПолуОборотень, сочетающим достоинства и недостатки обеих рас. Вы теряете "Полукровку", если у вас в игре не остаётся карты расы.

Прислужники:

Если вы получили Прислужника, лицом вверх или вниз, вы можете призвать его сразу или оставить до лучших времен.. Призывается в любое время, даже в бою, можете иметь только одного Прислужника, за раз. Сбросите Прислужника можно в любое время. Прислужниками не торгуются...они не Шмотки.

Прислужники могут страдать за вас. Если вы проиграли бой и вынуждены смываться, можете сбросить Прислужника. Вы автоматически смываетесь, даже если в карте Монстра сказано, что это не возможно. Если в бою вам кто-то помогал, то вы сами решаете- смывается он автоматически с вами или бросает кубик.

Прочие Манчкинские Штук:

Может сложиться ситуация, когда выгодно будет сыграть Проклятие или Монстра на самого себя или "помочь" другому игроку так, чтобы он лишился сокровищ. Это очень по-манчкински. Поступайте так, не стесняйтесь.

Торговля:

Вы можете обмениваться Вещами (но не другими картами) с другими игроками. Меняться можно только вещами со стола, но не из руки. Вы можете меняться в любой момент игры, за исключением боя, а на самом деле лучше всего меняться вещами во время чужого хода. Любая вещь, которую вы получаете, должна выходить на стол; продать её нельзя до вашего следующего хода.

Вы можете отдавать вещи для подкупа других игроков — "Я отдам тебе мой Изначальный Хаос, если ты не будешь помогать Бобу в драке с этим драконом"!

Вы можете показать другим игрокам всю руку... как будто, мы можем вас остановить...

Вмешательство в бой:

В чужой бой вы можете вмешаться несколькими способами.

Применить одноразовую карту. Если у вас есть Фейская Смесь, вы можете помочь кому-нибудь, применив эту карту против монстра. Конечно, вы можете "случайно" попасть зельем по этому самому другу, и оно будет считаться против него.

Сыграйте карту для усиления монстра. Эти карты делают монстра опаснее... но и дают ему больше сокровищ. Вы можете сыграть такие карты как во время своего боя, так и во время чужого.

Сыграть Бродячую тварь. Она выводит монстра из вашей руки, чтобы он присоединился к любому бою.

Проклинать всех и загонять в Ловушки, если есть карты Проклятий и Ловушек.

Быстрая Игра

Хотите сыграть по-быстрому? Для быстрой игры, каждый игрок берет по 4 карты из каждой стопки, и также если случайно умрет.

Карты Расы, Полукровка и Сила всегда лежат поверх стопки сброса, Любой игрок может сбросить карту «Получи Уровень» и взять их от туда. Если несколько игроков пытаются это проделать, то пусть кидают кубик. Победитель получает желаемое, а проигравший сохраняет свою карту.

Мыши:

Эти места полны Мышей и если вы увидели одну- найдите остальные где-то поблизости. Когда столкнулись с Мышью, любой игрок может вам подкинуть еще Мышей из своей руки.



Заметки на тему Вампирской Силы:

Вы можете получить 10 Уровень, только кого-то убив, спереть Уровень вы не можете. Поясню, Игрок 9 Уровня не может стянуть еще один. Это подразумевает Вампиров 9 Уровня, они не могут воспользоваться способностью Обжирание другого игрока. А задумка была ничего!

Противоречия в правилах и разрешение споров:

Когда карты противоречат правилам, следуйте указаниям карт. Любые другие споры решаются громкой перебранкой между игроками, с последним словом за хозяином игры.

Комбинирование этой игры с картами других Манчкинов:

Почему нет? Дерзайте! Мутируйте Вампира-Эльфа, Ниндзю-Клерика... Угу, еще мысль... смешайте все Сокровища тоже.



Смешайте Двери, Подземелья, Станции, и Дорожки, сколько хоти карт; свалите все в одну кучу. Почему бы не начать с Дверей? Попробуйте и узнаете результат.

Примените Быструю игру (смотреть выше).

Замешайте все в **MunchkinBlender** если он есть у вас.

Пользуйтесь Ловушками и Проклятиями. Говорим

Ловушка, подразумеваем Проклятие и на оборот.

Все персонажи имеют Расу, Клас, Силу и Стиль!

Прислужники, Наемники, Последователи все виды сторонников, и любые карты влияния- влияют на всех.

Все карты **Munchkin Bites!** говорящие "демон" дают +5 против Клерика.

Большие Шмотки (из **Munchkin** и **Munchkin Bites!**) и Сложные Шмотки (из **Star Munchkin**) НЕ одно и то же, но действуют согласно правил. Нормальные персонажи могут носить только одну Большую Шмотку и использовать только одну Сложную.

Перевод осуществил Welz.

Исключительно для русскоязычных фанатов игры.
Не для коммерческого использования!