

МАНЧКИН

ПОДЗЕМЕЛЪЕ



KOVALIC

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры	2
Основные понятия	3
Подготовка к игре	6
Вперёд, на прогулку в подземелье!	7
Ход игры	7
Конец игры	11
Краткая памятка	12
Авторы игры	12

СОСТАВ ИГРЫ





ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ

Отслеживай на нём все важные характеристики своего героя: уровень, жизни, способности, броник и оружие.

Класс:
он есть у всех героев фэнтези!

Уровень:
на этом треке отмечается уровень твоего героя. С ростом уровня для героя открываются новые возможности.

Жизни и стартовые кубики:
это жизни твоего героя в начале приключения и кубики, которые ты бросаешь в бою. С ростом уровня герой будет становиться выносливее и сильнее.

Геройские способности:
тут описаны приёмы, которые герой может использовать в бою.

Стоимость повышения уровня:
столько монет ты должен потратить, чтобы подняться на следующий уровень.

Место под оружие и броник:
здесь ты будешь класть карты сокровищ, которые используешь в бою. Их эффекты помогают бороться с монстрами. Твой герой может использовать только одно оружие и один броник, но заменить их можно в любой момент игры, КРОМЕ боя!

Очки славы в конце игры:
чем выше будет уровень твоего героя в конце игры, тем больше очков славы он получит.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Где искать приключения, как не в ПОДЗЕМЕЛЬЕ? Пора в него спускаться. Вот как здесь всё устроено:

Уровень:

подземелье разделено на 3 уровня, которые отличаются цветом и номером. Чем глубже, тем сильнее враги... и тем больше награда за победу над ними.

Награда за зачистку комнаты:

если ты смог победить всех монстров в своей комнате, то получаешь награду за её зачистку. Эта награда зависит от уровня подземелья, в котором комната находится.

Славометр:

ты получаешь славу в качестве награды за зачистку комнат. Также славу приносят сокровища и эффекты некоторых карт. Отмечай на славометре своё текущее значение славы.

Зона угрозы:

здесь ты будешь класть жетоны угрозы за все комнаты, в которые ты зашёл за ход. А твои соперники потом используют их против тебя.

Логово босса:

босс ожидает храбрецов в самой глубине подземелья.

Комнаты с монстрами и награды:

комнаты с монстрами отмечены символом монстра. Чем глубже уровень подземелья, тем сильнее там монстры. За победу над монстром из такой комнаты полагается отдельная награда.

Вход в подземелье:

твое приключение начинается здесь.

Зона доступных сокровищ:

награды часто позволяют получить сокровища из этой зоны. Здесь всегда должно лежать 4 карты лицевой стороной вверх. Как только одну из них забирают, выложи на её место следующую из колоды.

Пустые комнаты:

в этих комнатах нет монстров, но это ещё не значит, что в них безопасно! У каждой комнаты свой эффект: часть из них приносит награду за то, что ты сюда зашёл, и все такие комнаты добавляют жетоны в зону угрозы.

Кладбище монстров:

ставь сюда фигурки побеждённых монстров.



КАРТЫ СОКРОВИЩ

Очки славы в конце игры:

карта сокровища принесёт тебе указанные очки славы в конце игры.

Название:

название карты сокровища.

Тип:

броник, оружие или шмотка.

Эффект:

у каждой карты свой эффект. Эффекты шмоток, используемого оружия и используемого броника влияют на твоего героя в бою.

МАНЯЩИЕ СОКРОВИЩА!

Ты получаешь сокровища (отмеченные символом сокровища на поле), когда побеждаешь в бою или получаешь соответствующее указание на картах. Карты сокровищ бывают 3 типов: оружие, броник и шмотки. Одно оружие и один броник ты можешь выложить на планшет героя: это означает, что ты их **используешь**. Шмотки выложи рядом с планшетом, они помогут тебе в час нужды. Неиспользуемые броники и оружие сложи в закрытую стопку рядом с планшетом: их эффекты не действуют, зато в конце игры они могут принести тебе дополнительную славу. Количество твоих шмоток и неиспользуемых карт броников и оружия ничем не ограничено.

КАРТЫ КОМНАТ

Пустая комната

Название:

название комнаты.

Монеты:

как только твой герой заходит в новую комнату, он немедленно получает указанное количество монет.

Эффект:

у каждой пустой комнаты есть свой эффект.

Угроза:

как только твой герой заходит в новую комнату, положи указанное число жетонов угрозы в зону угрозы.

Уровень босса:

у боссов есть 3 уровня. Это значит, что каждого из них нужно победить 3 раза, при этом с каждым уровнем они становятся всё сильнее и сильнее.



Комната с монстром



Способность:

способности монстров помогают им в бою.

Жизни:

жизни монстра.

Боевые кубики:

столько кубиков бросает монстр в бою с твоим героем.

Символ комнаты с монстром:

в комнате с этим значком есть монстр. Смотри в оба!

Уровень комнаты:

определяет, где размещается комната на игровом поле.

Комната босса



КАРТЫ УГРОЗЫ

Стоимость:

сколько жетонов угрозы нужно потратить, чтобы сыграть эту карту угрозы.

Название:

название карты угрозы.

Тип:

карта угрозы бывает двух типов — монстр и событие.

Эффект:

эффект карты события вступает в игру сразу, как она сыграна. Некоторые эффекты действуют несколько ходов или пока не выполнится какое-то условие.



Способность:

способности помогают монстрам в бою.

Боевые кубики:

столько кубиков бросает монстр в бою с твоим героем.

Жизни:

жизни монстра.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Знаем, тебе уже НЕ ТЕРПИТСЯ вышибать двери и драться с монстрами, но сначала разложи правильно компоненты игры. На твоё счастье, это несложно. Просто сделай вот что:



А. Разложи игровое поле в центре стола.

Б. Выбери 1 босса, возьми 3 его карты и положи их в логово босса на поле лицевой стороной вверх в порядке возрастания номеров (сверху должна лежать карта с номером 1). Поверх этих карт поставь фигурку выбранного босса.

В. Пришло время населить подземелье! Раздели карты **комнат с монстрами** по уровням. Для этих карт есть шесть комнат на поле, отмеченных символом . Затем случайным образом выбери 6 бродячих монстров, которые будут обитать в подземелье: 3 монстра второго уровня и 3 монстра третьего уровня — и помести их карты и фигурки в соответствующие комнаты на поле. Оставшиеся карты комнат с монстрами и фигурки верни в коробку.

Г. Теперь заполни все оставшиеся комнаты в подземелье **картами пустых комнат**. Опять же не забывай про соответствие уровней.

Д. **Суперманчкины** могут появиться в ходе игры, будь готов к этому: положи планшеты и фигурки суперманчкинов рядом с полем.

Е. Перемешай **карты сокровищ** и раскрой 4 карты. Выложи их на пустые ячейки в зоне доступных сокровищ. Колоду сокровищ положи рядом с полем, оставив место под сброс.

Ж. Перемешай вместе **карты событий** и **монстров-угроз**, собрав таким образом **колоду угрозы**. Положи её рядом с полем и оставь место под сброс. Каждый игрок берёт из этой колоды на руку 4 карты.

З. Собери в отдельные кучки жетоны **монет, зелий, урона, позора и угрозы**, а также **кубики**.

И. Осталось подготовить **игровые зоны** всех игроков. Каждый игрок должен выбрать героя, взять его планшет и фигурку и вставить её в подставку выбранного цвета. Счётчики славы помещаются на деление «0» славометра, а фигурки героев — на вход в подземелье. Счётчики уровней нужно разместить на отметках «1» планшетов героев. Наконец, выдай каждому игроку 1 монету и 1 зелье.

К. Теперь ты готов вышибать двери и хапать сокровища! Но сначала проведи древний обряд **выбора первого игрока**, неважно, каким образом. Мы советуем выбрать того, кто расскажет самую плохую шутку или лучше всех изобразит Сердитого бройлера.

ВПЕРЁД, НА ПРОГУЛКУ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Дорогой игрок, рады видеть тебя в подземелье! Ты, без сомнения, умён и предусмотрителен и посему наверняка будешь рад узнать ЦЕЛЬ ИГРЫ (см. заголовок выше).

Если коротко, тебе предстоит вышибать двери, биться с монстрами, хапать сокровища и расти в уровне. Зачем же так рисковать головой? Что ж, если забыть, что эта игра высмеивает штампы и условности классического фэнтези, твоя цель — стать самым ПРОСЛАВЛЕННЫМ расхитителем подземелий на свете!

В этой игре победит тот, кто наберёт больше всех СЛАВЫ в конце игры.

ЗНАЙ СВОЕГО МОНСТРА

В этой игре тебя ждут 3 типа монстров.

- ✦ **Бродячие монстры** живут в комнатах прямо на поле и делятся на монстров 2-го и 3-го уровней.
- ✦ **Монстры-угрозы** не такие сильные. У них нет уровня, они не живут в комнатах и встречаются только на картах угрозы. Их можно сыграть в любую комнату.
- ✦ **Боссы** — самые большие и сильные монстры. Победа над боссом принесёт много славы. У босса есть фигурка и 3 разные карты. В отличие от бродячих монстров, побеждённые боссы становятся злее и сильнее. (Подробнее о боссах читай на стр. 10.)

ХОД ИГРЫ

Итак, пора уже выяснить, из какого теста вы сделаны. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, вы будете совершать ходы по очереди, пока ЛИБО один из вас не наберёт 20 очков славы на славомере, ЛИБО босс не будет побеждён в третий раз (удачи вам с этим). Если случилось что-то из этого, игра тут же заканчивается.

ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из четырёх последовательных фаз:

- 1) **ВЫШИБАЕМ ДВЕРЬ**
- 2) **ИЩЕМ НЕПРИЯТНОСТИ**
- 3) **ПРИКЛЮЧАЕМСЯ В КОМНАТЕ**
- 4) **ЧИСТИМ НЫЧКИ И ОТДЫХАЕМ**

Пока ты делаешь ход, игрок слева от тебя назначается играющим за монстров. Он выполняет за них все броски кубиков и принимает за них все решения. Ненавидь его и никогда не прощай его предательские выходки.

1. ВЫШИБАЕМ ДВЕРЬ

В этой фазе ты активный игрок и передвигаешь своего героя по подземелью, начиная с любой комнаты 1-го уровня и далее по любым доступным проходам (лестницам!) между комнатами, пока либо не решишь остановиться и встретиться лицом к лицу с угрозами, либо не наткнёшься на бродячего монстра или другого героя.

Ты обязан передвинуться хотя бы один раз за ход (никакого отлёживания в тёмных углах!). Направление движения — всегда строго вниз; нельзя двигаться обратно в сторону входа в подземелье. Через комнаты нельзя перепрыгивать: двигайся по 1 комнате за раз, применяя эффект текущей комнаты до того, как перейдёшь в следующую. Когда твой герой заходит в комнату, ты немедленно получаешь указанную на ней награду: монеты, жетоны и прочее барахло. Затем в зону угрозы на игровом поле кладутся жетоны угрозы, обозначенные на карте комнаты, в которую ты зашёл.

ИСПЫТАНИЕ УДАЧИ

Чем больше комнат ты посещаешь за ход, тем больше жетонов угрозы кладёшь на поле. Пробежать половину подземелья за раз — это, конечно, весело... но жетоны угрозы вполне могут принести тебе немало неприятностей.

Когда ты заходишь в комнату с другим героем или бродячим монстром, ты должен остановиться. Другой герой тебе ничем не досадит, а вот бродячие монстры напрашиваются на драку, и правила хорошего тона обязывают тебя им ответить.



Где бы ты ни остановился, наступает следующая фаза: «Ищем неприятности».

2. ИЩЕМ НЕПРИЯТНОСТИ

В этой фазе все соперники (то есть все игроки, **кроме** активного) могут играть карты угрозы, чтобы испортить твою жизнь и помешать тебе зачистить комнату (подробнее о награде за зачистку смотри на стр. 10).

Начиная от игрока слева от тебя (он одновременно и играющий за монстров, и твой соперник. Да как он посмел?) и продолжая по часовой стрелке, каждый соперник может сыграть по 1 карте угрозы за раз, оплачивая их стоимость жетонами из зоны угрозы. Процесс повторяется, пока их чёрные души не успокоятся. Соперники также могут договариваться друг с другом и вместе изобретать самые жестокие и бессердечные комбинации карт угрозы (как будто тебя здесь нет, ага).

Если сыграна **карта события**, её эффект действует немедленно.

Если сыграна **карта монстра-угрозы**, её кладут рядом с комнатой, в которой находится фигурка активного игрока. Монстр присоединится к бою в фазе «Приключаемся в комнате».

Если в этой фазе кто-то передвигает бродячего монстра, то этот монстр перемещается между комнатами по лестницам.

3. ПРИКЛЮЧАЕМСЯ В КОМНАТЕ

Если в комнате нет бродячих монстров и туда не сыграны монстры-угрозы, пропусти эту фазу и переходи к фазе «Чистим нычки и отдыхаем».

В этой фазе ты бьёшься со всеми монстрами в твоей комнате, включая монстров-угроз, сыгранных на предыдущем этапе.



ПРИМЕР 1: в первый ход Регины её воин стоит на входе в подземелье. Она начинает приключение в домике в деревне, что приносит ей 1 монету и 2 жетона угрозы (она кладёт оба в зону угрозы). Регина может остановиться, но полагается на удачу и спускается глубже в подземелье, пройдя по лестнице до зала состязаний. Здесь тоже нужно положить на поле 2 жетона угрозы, и при этом комната не приносит монет. Регина может двигаться дальше, продолжая класть в зону угрозы жетоны за каждую пройденную комнату, пока не наткнётся на бродячего монстра, с которым нужно сразиться, но решает, что с неё довольно, и останавливается.



ПРИМЕР 2: в зоне угрозы 4 жетона, и Рома играет карту монстра «2783 орка», тратя на это 3 жетона угрозы. Наступает очередь Маши, и в зоне угрозы остался только 1 жетон. Она играет карту «Яростный!», позволяющую передвинуть одного бродячего монстра по лестнице. Ниже комнаты Регины как раз обитает «Гарпистка», и Маша решает передвинуть её в комнату, где назревает бой. Регине придётся несладко!

Бой с монстрами для чайников

А. Активный игрок (это ты!) бросает столько кубиков, сколько указано на планшете героя (это определяется уровнем, а также используемым оружием и броником). Если у тебя есть символы (они появляются по мере получения новых уровней и карт сокровищ), то ты можешь один раз перебросить один кубик за каждый такой символ.

Можешь потратить жетоны зелий, чтобы бросить дополнительные кубики (один кубик за один потраченный жетон).

Б. Все монстры (бродячие и монстры-угрозы) атакуют тебя одновременно. Играющий за монстров бросает все их боевые кубики вместе.

БОЕВЫЕ КУБИКИ

- ✦ Пусто: ничего не происходит.
 - ✦ ⚔️: 1 попадание за каждый такой символ.
 - ✦ 🛡️: защита от 1 попадания за каждый такой символ.
 - ✦ ⚡️: за каждый такой символ активный игрок может выбрать и активировать 1 способность вида «⚡️: текст способности», указанную на его шмотке, планшете героя или используемых картах оружия и брони. Каждую способность можно активировать только один раз за бой.
- Играющий за монстров может тратить ⚡️, чтобы активировать способности на картах бродячих монстров и монстров-угроз, участвующих в бою. Как и в случае с героями, каждую способность можно активировать только **ОДИН** раз за бой.

В. Незаблокированные попадания сразу же превращаются в урон: можешь распределить нанесённый тобой урон как угодно между монстрами, с которыми бьёшься. Если нанесённый монстру урон сравнялся с его жизнями или превысил их, этот монстр побеждён. Если монстр получил меньше урона, чем у него жизней, этот урон не засчитывается! Ты должен победить монстра в один заход, иначе в конце этой фазы он снова будет полностью здоров. За каждый урон, полученный твоим героем, после боя возьми жетон урона из запаса и закрой им 1 сердце на своём планшете героя (закрывай только доступные на твоём уровне сердца). Если все сердца, доступные на твоём уровне, закрыты и ты получаешь ещё урон, то ты побеждён. (Как унижительно...)

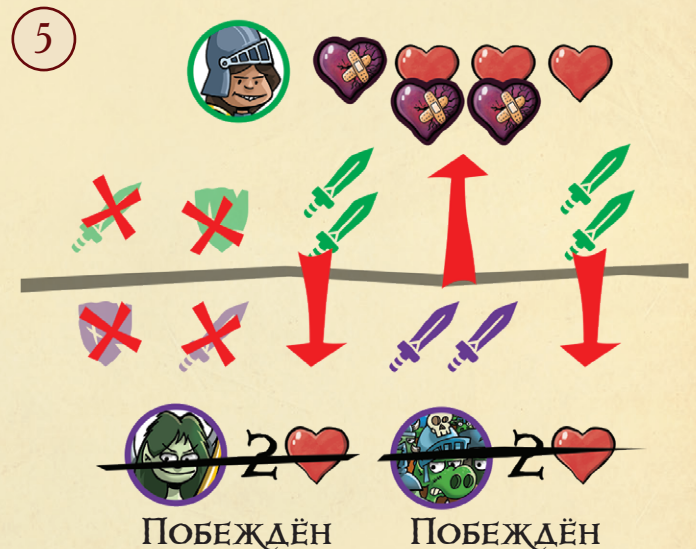


ПРИМЕР 3: Регина — воин 1-го уровня — сражается с 2783 орками и яростной гарписткой. Она бросает 3 кубика, и у неё есть 1 переброс. Регина выбрасывает 3 ⚡️! У неё есть только 2 способности на планшете героя, поэтому она перебрасывает третий кубик и получает ⚔️.

Активировав обе способности с планшета героя, она наносит суммарно 5 попаданий (2 за «Стремительную атаку», 2 за «Берсерка», 1 за символ ⚔️ на кубике) и сама получает 1 урон от своей способности «Берсерк». Желая увеличить шансы на победу, Регина тратит жетон зелья и бросает дополнительный кубик. У неё выпало 🛡️! Теперь Маша должна бросить кубики за монстров.



ПРИМЕР 4: Маша бросает 5 кубиков: 3 за орков и 2 за гарпистку (1 кубик за самого монстра и 1 кубик за карту «Яростный!»). На кубиках выпадает ⚔️ + ⚔️ + 🛡️ + ⚡️ и 1 результат «пусто». Способность гарпистки приносит ещё ⚔️. У обоих монстров нет способностей, которые можно активировать за ⚡️, а значит, всего у монстров 3 ⚔️ и 1 🛡️.



ПРИМЕР 5: воин Регины наносит 4 урона монстрам (5 ⚔️ от её атаки минус 1 🛡️ из броска монстров). И у орков, и у гарпистки по 2 жизни, значит, Регина победила обоих монстров! Но урон от них она всё равно получает: 2 ⚔️ (3 ⚔️ минус 1 🛡️). Она закрывает жетонами урона 2 символа сердца на своём планшете. Ещё 1 сердце закрыто после активации способности «Берсерк». У воина осталось только 1 незакрытое сердце! Нелёгкий выдался бой, но Регина справилась!



ПОБЕЖДЁННЫЕ ГЕРОИ

Если твой герой побеждён, поставь его фигурку на вход в подземелье. Возьми 1 жетон позора за своё поражение. Теперь ты можешь приключаться дальше и мстить!

Ты появляешься на входе в подземелье, полный жизни (сбрось все жетоны урона с планшета героя). К счастью, ты сохраняешь свои сокровища, уровень и монеты, и твой только что побеждённый герой теперь переходит к фазе «Чистим нычки и отдыхаем».



ПОБЕЖДЁННЫЕ МОНСТРЫ

Победив бродячего монстра, поставь его фигурку на кладбище монстров. Не надейся, что он там задержится надолго! На кладбище могут одновременно находиться 2 монстра, не больше. Как только туда попадает третий монстр, предыдущие двое возвращаются в свои комнаты на игровом поле. Третий монстр остаётся на кладбище.

Непобеждённый бродячий монстр остаётся в той комнате, в которой ты с ним бился (даже если это не его именная комната). Не забывай, что при этом он полностью вылечивается! В начале своего следующего хода ты спокойно сможешь выйти из комнаты, где находится бродячий монстр.

В конце фазы «Приключаемся в комнате» все карты монстров-угроз (побеждённых и непобеждённых) сбрасываются.

4. ЧИСТИМ НЫЧКИ И ОТДЫХАЕМ

В этой фазе ты получаешь сокровища за победу над монстрами, можешь вырасти в уровне и разжиться новым снаряжением.

НАГРАДЫ

За каждого побеждённого бродячего монстра получи награду, отмеченную на соответствующей ячейке комнаты с монстром на игровом поле.

Затем, если в фазе «Приключаемся в комнате» ты победил **ВСЕХ** участвовавших в бою монстров или вообще не бился с монстрами, получи награду за зачистку комнаты, указанную на игровом поле (она зависит от уровня комнаты). Ты получаешь награду, даже если был побеждён: главное, что ты успешно зачистил комнату.

Напомним, что когда ты забираешь карту сокровища из ряда, выкладывая на её место следующую карту из колоды.

БОЙ С БОССОМ

Если ты зашёл в логово босса, придётся с ним сразиться. Способности босса описаны на его карте. Бой с боссом проходит так же, как бой с монстром, за небольшими исключениями.

- ♣ Зайдя в логово босса, ты не выкладываешь на поле жетоны угрозы, но соперники могут играть на тебя карты угрозы по обычным правилам.
- ♣ Если ты победил босса (браво!), ты получаешь 8 очков славы на славомере. Сбрось карту побеждённого босса. Следующего игрока, заглянувшего в логово на огонёк, ждёт куда более злой и опасный босс (следующая карта в стопке карт босса). Фигурка босса остаётся на месте и не перемещается на кладбище.
- ♣ Если ты был побеждён в бою с боссом, возьми 1 жетон позора (и все за столом могут тебя засмеять).
- ♣ Если босс не был побеждён за один заход, он полностью вылечивается. Его карта остаётся на месте ждать достойного противника.
- ♣ После боя с боссом твой герой возвращается обратно на вход в подземелье, и неважно, кто при этом победил.



ОТДЫХ

Теперь ты можешь повисить уровень героя, потратив отмеченное на планшете количество монет. В этой фазе ты можешь прокачаться в уровне даже несколько раз, если тебе хватает монет. Передвинь счётчик уровня на новое значение. Новые уровни дают разные бонусы: дополнительные жизни, перебросы кубиков и/или дополнительные кубики в бою.

Если у тебя на руке меньше 4 карт угрозы, добери карты из колоды, так чтобы их снова стало 4. Если в зоне угрозы остались лежать неиспользованные жетоны угрозы, сбрось их. Твой ход **ОФИЦИАЛЬНО ЗАКОНЧЕН**. Следующий по часовой стрелке игрок становится активным, и ты наконец сможешь ему отомстить.





броника, чтобы показать, что шлем теперь используется. Наконец, Регина получает 3 монеты за зачистку зала состязаний (особый эффект комнаты).



ПРИМЕР 6: Регина победила бродячего монстра — гарпистку. Она сразу же получает награду за это, как указано на игровом поле, — 2 монеты. Регина победила всех монстров в комнате (и бродячих, и монстров-угроз), значит, она зачистила комнату! Она получает награду за зачистку комнаты второго уровня: 2 очка славы (счётчик Регины сдвигается на 2 деления вперёд на славометре) и 1 карту сокровища (из зоны доступных сокровищ). Там лежит шлем альфа-игрока, и у Регины как раз нет броника. Она берёт эту карту и сразу кладёт в ячейку для

ПРИМЕР 7: у Регины есть 8 монет. Время серьёзно подрасти в уровне! Регина тратит 2 монеты, чтобы подняться с 1-го на 2-й уровень, 2 монеты, чтобы подняться со 2-го на 3-й, и 3 монеты, чтобы подняться до 4-го уровня. Теперь у её воина на 1 жизнь больше, и она бросает на 1 кубик больше в бою. В конце игры Регина также получит 2 очка славы за достижение 4-го уровня. Она первый игрок, поэтому все 4 карты угрозы, полученные в начале игры, всё ещё у неё на руке и ей не нужно добирать карты. Ход передаётся Роме.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает **НЕМЕДЛЕННО**, как только любой игрок набирает 20 или больше очков славы на славометре **ИЛИ** как только босса побеждают в 3-й раз.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ПОБЕДА В ИГРЕ

В конце игры участники получают очки славы за достижение уровней, отмеченные на планшете героя (как описано выше) и дополнительные очки славы за все сокровища, которые у них есть (смотри стр. 4). Игроки также **ТЕРЯЮТ** 1 очко славы за каждый свой жетон позора.

Когда игроки подсчитают свою славу, **ИГРОК, НАБРАВШИЙ БОЛЬШЕ ВСЕХ СЛАВЫ, ПОБЕЖДАЕТ!**

В случае ничьей побеждает претендент с меньшим количеством жетонов позора. Если всё ещё ничья, побеждает претендент, у которого больше монет и зелий вместе взятых. Если **ВСЁ ЕЩЁ** ничья, побеждает тот из претендентов, кто лучше всех изобразит побеждённого Плутониевого дракона.

ПРИМЕР 8: победив Плутониевого дракона, Регина добирается до деления 24 на славометре и заканчивает игру. Игроки подсчитывают очки славы.



8	★	👛	👤	ВСЕГО
РЕГИНА	24	20	-2	42
МАША	18	23	-1	40
РОМА	18	25	-1	42

Маша к концу игры достигла деления 18 на славометре. У неё много сокровищ, которые приносят ей в сумме 23 очка славы! У неё есть 1 жетон позора, её итоговый результат — 40 очков славы. Рома тоже достиг деления 18 на славометре, за карты сокровищ он получает 25 очков славы и также теряет 1 очко за жетон позора. Его результат — 42 очка. Регина достигла деления 24 на славометре, также она получает 20 очков славы за сокровища. У неё 2 жетона позора, значит, её итог — тоже 42 очка славы! У Регины с Ромой ничья, но у Ромы меньше жетонов позора, поэтому он выигрывает.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

В СВОЙ ХОД

1. ВЫШИБАЕМ ДВЕРЬ

- ✦ Передвигайся по лестницам, клади жетоны угрозы в зону угрозы и получай награду в каждой комнате, в которую ты заходишь. Остановись, встретив другого героя или бродячего монстра (можешь остановиться раньше, если хочешь).

2. ИЩЕМ НЕПРИЯТНОСТИ

- ✦ Соперники, начиная от соседа слева и далее по часовой стрелке, могут тратить жетоны из зоны угрозы, чтобы разыгрывать карты угрозы, по 1 за раз. Когда закончатся жетоны угрозы, карты угрозы со стоимостью «0» или если им наскучит над тобой издеваться, переходи к следующему этапу.

3. ПРИКЛЮЧАЕМСЯ В КОМНАТЕ

- ✦ Брось кубики своего героя. Брось дополнительные кубики, если решишь потратить зелья. Если нужно, перебрось кубики, используя способности героя и твоих сокровищ.
- ✦ Играющий за монстров бросает все кубики за всех монстров одновременно.
- ✦ Определи исход боя.

4. ЧИСТИМ НЫЧКИ И ОТДЫХАЕМ

- ✦ Собери сокровища побеждённых монстров.
- ✦ Получи награду за зачистку комнаты (если заслужил).
- ✦ Отдых: потрать монеты, чтобы подняться в уровне. Добери руку до 4 карт угрозы, если нужно. Если в зоне угрозы остались неиспользованные жетоны, сбрось их.

СДЕЛКИ В ПОДЗЕМЬЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО

С этим правилом игроки смогут заключать сделки в любой момент игры. Разрешено меняться монетами и сокровищами.

Предмет сделки может быть любой: «Я дам тебе 2 монеты, если ты не станешь играть карту „Яростный!“ в мой ход». «О, а я дам тебе 3 монеты, если ты всё-таки сыграешь её!». Оплата договорённостей происходит немедленно. Тем не менее, обещания сделать что-нибудь в будущем (сыграть или не сыграть определённую карту, передвинуть героя или бродячего монстра или наоборот их не двигать) ни к чему игроков не обязывают.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Основано на игре Манчкин © Стива Джексона.

АВТОРЫ ИГРЫ

Андреа Кьярвезио и Эрик М. Лэнг

РАЗВИТИЕ ИГРЫ

Лео Альмейда (ведущий разработчик), Франческо Ружерфред и Алексис Шнеебергер

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР

Эрик М. Лэнг

ХУДОЖНИКИ

Джон Ковалик, Ханна Кардосо, Джованна Гимарайнш и Вагнер Лауд

ДИЗАЙН

Габриэль Бурги (ведущий дизайнер) и Джулия Феррари

АРТ-ДИРЕКТОР

Матье Арло

ПРОИЗВОДСТВО

Марсела Фабрети (директор по производству), Тьяго Аранья, Ракель Фукуда, Гильерме Гулар, Ребекка Хо, Исadora Лейте, Аарон Лури, Сафану Тэй и Ана Теодоро

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ

Джофф Скиннер и Рафаэль Ортега

ПРАВИЛА

Андреа Кьярвезио и Колин Янг

КОРРЕКТУРА

Джейсон Коэппи и Эрве Добе

МИНИАТЮРЫ

TopGames

ДИЗАЙН МИНИАТЮР

Венсан Фонтен

ТЕСТИРОВЩИКИ

Андреа «Даво», Клаудио Бальяни, Лука Боббио, Лукас Бола, Даниэль Чуче, Роберт Козьмо, Фабрицио Корселли, Фернандо Коста, Фернандо де Месентье Сильва, Кристиан Джиове, Марко Легато, Мартина Ли Виньи, Джорджо Марчелло, Род Мендес, Эрика Месентье, Лавиния Пинелло, Антонио Пирролло, Марко Португаль, Кайо Квинта, Дейзи Романо, Валентина Сакко, Родриго Сонессо, Антонио Спеттро Амдео, Винченцо Тура, Педро Южан и Пьерлука Дзидзи

ИЗДАТЕЛЬ

Давид Прети



Characters are ©John Kovalic

www.sjgames.com | www.cmon.com

munchkin.game/products/games/munchkin-dungeon/

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ

Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

Валентин Матюша

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА

Анастасия Егорова

ПЕРЕВОДЧИК

Павел Ильин

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Дарья Великар

КОРРЕКТОР

Мария Шульгина

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА

Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ? МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

