

# ЭПИЧЕСКИЙ МАНЧКИН

Твои приключения завершаются слишком быстро? Ты только-только почувствовал себя уверенно в этом подземелье, отрастил третью руку, добыл арсенал убийственных шмоток, приобщился к нескольким классам и расам, изучил стили, обзавёлся наёмниками... а игра закончилась! Не падай духом, на подходе «Эпический манчкин»! Сейчас мы научим тебя играть по новым правилам!

Эти правила относятся не к какому-то конкретному «Манчкину», а сразу ко всем играм этой культовой серии (по крайней мере, ко всем тем наборам, которые вышли на русском языке по 2015 год включительно). Поэтому не пугайся, если встретишь здесь незнакомый термин — скорее всего, он из той игры, которая прошла мимо тебя, и самое время к ней тоже приобщиться.

## ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

Играй по обычным правилам, пока кто-нибудь не достигнет 10-го уровня (теперь для этого не обязательно убивать монстра). С этого момента любой манчкин с уровнем от 10 до 19-го считается эпическим героем и играет по эпическим правилам. Если манчкин опустится ниже 10-го уровня, эпические силы покинут его и он снова будет играть по обычным правилам.

В «Манчкине 7: Двуручный чит» ты найдёшь карту «Эпишка», которая позволит пользоваться эпическими свойствами даже тем, кто ещё не дорос до 10-го уровня!

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Получить 19 и 20-й уровни можно только за убийство монстра. Игра идёт до 20-го уровня. Как только любой манчкин достигает этой планки, он становится победителем и партия завершается.

## СМЕШИВАНИЕ НАБОРОВ

- Любое правило, относящееся к проклятиям, ловушкам или катастрофам, относится ко всем этим понятиям.
- Любое правило, относящееся к наёмникам, напарникам, бугаям, миньонам, относится ко всем этим понятиям.
- Любое правило, относящееся к скакунам, так же действует и на тачки.

## ВЫШИБАЕМ ДВЕРЬ!

Когда твой эпический манчкин вышибает дверь, вскрой две карты дверей и разыграй их следующим образом:

1) Сначала срабатывают ловушки (проклятия, катастрофы) в выбранном тобой порядке.

2) Затем примени всё остальное, кроме отсеков, монстров и усилителей монстров. Да, если ты раскрыл карту расы, класса, акцента, стиля, силы или моджо, то ты вправе сыграть её прямо сейчас, до начала боя.

3) Теперь действуют отсеки. Если ты вытянул один отсек, он влияет на бой. Если раскрыл две карты отсеков, первая раскрытая влияет на бой, а вторую заberi на руку.

4) Монстры и монстр-бонусы. Если раскрыл двух монстров, бейся с обоими. Если вытянул монстра и монстр-бонус (то есть либо усилитель монстра вроде «Радиоактивного», либо карту наподобие «Гадкой парочки», дублирующую монстра), бонус немедленно применяется к открытому монстру.

Если вытянул монстр-бонус без монстра, такая карта уходит тебе на руку. Усилители усилителей монстров сразу забирай на руку, не применяя.

## ЭПИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА

Персонажи эпических уровней получают дополнительные свойства классов и рас (а также их аналогов из других игр серии)!

## ЭПИЧЕСКИЕ СКАКУНЫ

Твой скакун достигает эпического статуса и теряет его одновременно с тобой. Эпический скакун позволяет тебе нести дополнительную большую шмотку. Сбрось лишнюю большую шмотку, если ты верхом на скакуне и теряешь эпический статус.

### СОВЕТЫ ПО ЭПИЧЕСКОЙ ИГРЕ

**Не умирай.** Эпическому манчкину это не в масть. Растеряешь все шмотки, а без них карабкаться к 20-му уровню ну совсем грустно.

**Помогай монстрам.** Играй усилители на своих врагов. В эпическом режиме манчкину вполне может хватить боевой силы, чтобы в одиночку одолеть Великого Ктулху с его клоном и подняться за это на четыре уровня разом — реально эпический подвиг!

## «МАНЧКИН» И «ЛЕГЕНДАРНЫЙ МАНЧКИН» СВОЙСТВА КЛАССОВ

### БАРД

*Встречается в наборе «Манчкин 3: Клирические ошибки» и последующих наборах.*

**Бардова пруха.** Заменяет «Бардову удачу»: при победе тяни на два сокровища больше положенного и тут же сбрось два любых сокровища по своему выбору. (Улучшает обычную способность.)



### КЛИРИК

**Мольба о чуде.** В любой момент, даже в бою, можешь сбросить две карты с руки либо со стола, чтобы взять в закрытую верхнюю карту из колоды сокровищ. Если ты вправе воспользоваться этой картой, можешь тут же сыграть её.



## СЛЕДОПЫТ

Встречается в наборе «Манчкин 5: Следопуты».

**За одного битого.** В любой момент игры, когда монстр уходит в сброс (даже в чужой ход), можешь сбросить все карты с руки (не меньше трёх карт) и забрать сброшенного монстра. Ты куроцаешь его автоматически: монстр становится твоим скакуном с боевым бонусом, равным числу сокровищ, указанных на карте монстра.



## Вор

**Грабёж среди бела дня.** Раз в свой ход можешь сбросить одну карту с руки и украсть одну карту с руки соперника (кубик бросать не надо). Вытягивай карту вслепую. В бою этим свойством воспользоваться нельзя.



## Воин

**Качок.** Можешь нести и использовать две большие шмотки. Можешь держать двуручные шмотки в одной руке.



## ВОЛШЕБНИК

**Избежитель.** Когда на тебя действует проклятие (сам вытянул или друзья помогли), можешь сбросить карту с руки, чтобы попытаться смыться от проклятия. Сделай обычный бросок смывки. Не смылся? Можешь сбросить ещё одну карту и сделать вторую попытку — и продолжать пытаться, пока не добьёшься успеха, не истратишь все карты на руке или не сдашься.



## СВОЙСТВА УСИЛИТЕЛЕЙ РАС И КЛАССОВ

Встречаются в наборе «Манчкин 8: В хвост и в гриву».

### СТАРШИЙ

**Старших надо уважать.** Если ты бьёшься в свой ход, твой уровень идёт в счёт дважды, неважно, бьёшься ты один или нет. (Улучшает обычную способность.)



## ЭЛИТНЫЙ

**Сверхэлитный.** В бою против каждого монстра ты получаешь бонус, равный удвоенному числу его сокровищ. (Улучшает обычную способность.)

## ЛЕГЕНДАРНЫЙ

**А ты не промах.** Если за первыми двумя открытыми в твой ход дверьми ты не встретил монстра — можешь открыть ещё одну дверь (если за первыми дверьми были проклятия, сначала разберись с ними). Если за третьей дверью монстр — дерись с ним как обычно.

## СВОЙСТВА РАС

### КЕНТАВР

*Встречается в наборе «Манчкин 8: В хвост и в гриву».*

**Табунице.** Когда другой игрок сбрасывает скакуна, ты можешь сбросить две карты с руки и забрать его себе на руку.



### ДВАРФ

**Длань господня.** Можешь держать на руке сколько угодно карт. (Улучшает обычную способность.)



### ЭЛЬФ

**Подстрелка.** Можешь стрелять из лука в любой бой, в котором не участвуешь сам (в том числе как помощник). Работает почти так же, как воровская подрезка: сбрось карту, чтобы дать монстру или манчкину  $-2$  к боевой силе. В отличие от вора, эпический эльф может выпустить до двух стрел в ход (и дать суммарный штраф  $-4$ ). А эпический эльф-вор может дважды выстрелить и один раз подрезать, если у него есть три карты для сброса.





## ГНОМ

Встречается в наборе «Манчкин 3: Клирические ошибки» и последующих наборах.

**Пройдоха.** Если ты успешно смылся из боя, возьми две карты сокровищ в закрытую.



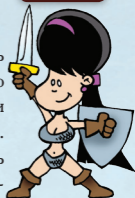
## ЖАФЛИНГ

**Барыга.** Раз в свой ход можешь продать не одну, а две штотки за удвоенную цену либо одну штотку за утроенную цену. (Улучшает обычную способность.)



## ЧЕЛОВЕК

**Приручала.** Да, на эпических уровнях даже у людей есть расовое свойство. Вместо того чтобы биться с монстром 5-го уровня или ниже, можешь сделать из него питомца (если у тебя ещё нет питомца в игре). Выложи его на стол перед собой. Применить питомца можно в любом бою: либо пожертвовать им, чтобы помочь манчкину (необязательно себе), либо натравить его на другого игрока. В первом случае сбрось прирученного монстра и добавь бьющемуся манчкину бонус, равный уровню питомца. Во втором случае отправь питомца в бой по правилам «Бродячей твари»: он присоединяется к уже бьющимся монстрам, все его свойства действуют, на него влияют усилители, при поражении манчкин должен смыться и от него тоже. После применения любым способом питомец сбрасывается независимо от исхода боя, и позже ты сможешь завести нового. Если перестаёшь быть человеком или теряешь эпический статус, сбрось своего питомца.



## ЯЩЕРКА

Встречается в наборе «Манчкин 8: В хвост и в гриву».

**Сброс кожи.** Если после боя с несколькими монстрами ты успешно смылся от всех, то ты можешь сделать ещё один ход после завершения этого (но у тебя не может быть больше двух ходов подряд).



## ОРК

Встречается в наборе «Манчкин 2: Дикий топор» и последующих наборах.

**Харчкин.** Когда встречаешь монстра 1-го уровня (за дверью или при поиске неприятностей), можешь немедленно *сжрать* его вместо того, чтобы вступать в бой! Твои соперники никак не могут помешать твоему пиршеству. Это монстр первого уровня, ты его схарчил, все приложенные к нему бонусы сбрасываются, ты облизываешься, остальные утираются, и вся любовь. Ты получаешь уровень, причём это *может* быть победный уровень — в конце концов, ты же *убил* монстра, пока жрал его!



# «МАНЧКИН АПОКАЛИПСИС» И «МАНЧКИН АПОКАЛИПСИС 2: БАРАНИЙ РОК» СВОЙСТВА КЛАССОВ БЛОГЕР

**Запрос открытых отчётов.** Когда ты используешь любую из своих классовых способностей, ты можешь брать верхнюю карту из соответствующего сброса, а не из колоды. (Улучшает обычную способность.)



## СОРВИГОЛОВА

**Снова здорово.** В свой ход, если ты не смог смыться от монстра, чьё непотребство не содержит смерть, то ты можешь стерпеть непотребство и тут же подраться с ним ещё раз (после того как разберёшься с прочими смывками в этом бою). Все уже сыгранные карты, кроме самого монстра, сбрасываются. Ты можешь использовать эту способность только один раз за ход, но ты можешь применить её более чем к одному монстру и начать новый бой со всеми сразу.



## ШКОЛОТА

**Вупорный рогаткер.** Можешь использовать способность «Рогаткер», даже если ты сам в бою. (Улучшает обычную способность.)

## ОПОЛЧЕНЕЦ

**Как всегда готов.** Ты можешь сбросить 4 карты, чтобы предотвратить срыв сивучати, если только это не седьмая сивучать.

## УЧЁНЫЙ

**Странность материи.** Можешь использовать атомную трансмутацию на любое число своих карт на руке, но ты должен обменять их все за один раз. (Улучшает обычную способность.)



# «ВАМПИРСКИЙ МАНЧКИН»

## СВОЙСТВА РАС

### ПОДМЕНЬШ

**Фейские чары.** Когда ты сыграл усилитель монстра или усилитель усилителя, ты можешь после боя вернуть себе эту карту, сбросив с руки какую-нибудь другую.

### ЧЕЛОВЕК

**Приручала.** Да, на эпических уровнях даже у людей есть расовое свойство. Вместо того чтобы биться с монстром 5-го уровня или ниже, можешь сделать из него питомца (если у тебя ещё нет питомца в игре). Выложи его на стол перед собой. Применить питомца можно в любом бою: либо пожертвовать им, чтобы помочь манчкину (необязательно себе), либо натравить его на другого игрока. В первом случае сбрось прирученного монстра и добавь бьющемуся манчкину бонус, равный уровню питомца. Во втором случае отправь питомца в бой по правилам «Бродячей твари»: он присоединяется к уже бьющимся монстрам, все его свойства действуют, на него влияют усилители, при поражении манчкин должен смываться и от него тоже.





После применения любым способом питомец сбрасывается независимо от исхода боя, и позже ты сможешь завести нового. Если перестаёшь быть человеком или теряешь эпический статус, сбрось своего питомца.

## УПЫРЬ

**Непоколебимость.** Никакие карты или способности не могут заставить тебя помогать в бою, если ты этого не хочешь. Кроме того, ты можешь сбрасывать лишние карты с руки в конце хода, а не отдавать их другим.



## ВОЛКОЛАК

**Монструозный вид.** Один усилитель монстра или два, дающие в сумме +10, можно сыграть на тебя как постоянный бонус. Он сохраняется, пока ты не умрёшь. Если ловушка или непотребство требуют потерять уровень, ты можешь сбросить усилитель вместо уровня.



# «ПИРАТСКИЙ МАНЧКИН» И «ПИРАТСКИЙ МАНЧКИН 2: ТАНЦЫ С АКУЛАМИ»

## СВОЙСТВА АКЦЕНТОВ

### БРИТАНЕЦ

**Царица морей.** Добавочный бонус за каждый твой корабль увеличивается до +3, а ещё ты получаешь +1 за каждый корабельный усилитель у тебя в игре. (Улучшает обычную способность.)



### ГОЛЛАНДЕЦ

**Каарабел-виртуоз.** Можешь обменять свой корабль на верхний корабль в сбросе в любой момент хода, даже в бою. Сохраняешь право переставить на новый корабль усилители со старого. (Улучшает обычную способность.)



## ФРАНЦУЗ

**Прик'гой, отступаю!** Если проигрываешь бой с помощником, у тебя +1 на смывку. Более того, ты успешно смываешься от любого монстра, если твой бросок *лучше*, чем у помощника (даже если обычно этого результата недостаточно для смывки).



## ИСПАНЕЦ

**Эль Дорадо.** Каждая шмотка, которую ты продаёшь за уровни, стоит на 100 пиастров выше номинала.



## СВОЙСТВА КЛАССОВ ПЕРВОПРОХОДЕЦ

**Передовик путей.** Когда находишь за открытой дверью монстра или проклятие, ты можешь сбросить три карты с руки и забрать этого монстра или проклятие себе на руку без всякого эффекта. После этого можешь искать неприятности или чистить нычки.



## ТОРГОВЕЦ

**Полиглот.** У тебя в игре может быть два акцента без «Двуязыкости». А с ней — сколько угодно акцентов.



## ФЛОТСКИЙ

**Крейсерская скорость.** За каждый твой корабль у тебя +1 на смывку. Этот бонус суммируется с другими модификаторами. И ты по-прежнему вправе пользоваться свойством «Дисциплина».



## ПИРАТ

**На сундук мертвеца!** Когда другой манчкин умирает, ты первым выбираешь карту из его добра, даже если в игре есть более развитые персонажи. Если за столом несколько эпических пиратов, все они выбирают долю раньше остальных,



в порядке убывания уровня (споры, как обычно, решаются кубиком). А если умираешь *ты*, Дэйви Джонс забирает твой труп, и никто не сможет получить с тебя ни одной карты.

## «МАНЧКИН КТУЛХУ»

### СВОЙСТВА КЛАССОВ

#### КУЛЬТИСТ

**Истовость.** Конец близок, а вокруг столько неверующих! Пора им узреть истину! +1 к боевой силе за каждого некультиста в игре.

#### СЫЩИК

**Любопытная Варвара.** Твой нос постоянно рискует быть оторванным. Всякий раз, когда один из твоих соперников отдаёт карту другому (по любому поводу), можешь посмотреть, что это за карта, и, если захочешь, забрать её себе в обмен на две карты со своей руки.

#### МОНСТРОБОЙ

**Шмяк! Бряк! Кряк!** Ты постиг тайное боевое искусство, которое в седой древности называлось... как его там... Раскатайка! Получай бонус +3 против монстров 10-го уровня и ниже, а также бонус +2 против монстров 11-го уровня и выше. От «Паники» ты больше не страдаешь. (Улучшает обычную способность.)

#### ПРОФЕССОР

**Шоггауз и Ньярфрон.** Ты — ходячая библиотека, кладёшь информации о любом существующем исчадии. Получай бонус +1 против любого монстра. Всякий раз, когда карта требует от тебя стать культистом, ты можешь побороть зов культа, кинув кубик и сбросив столько карт, сколько выпало. Если не можешь или не хочешь сбросить нужное число карт, стань культистом.



# «МАНЧКИН ФУ»

## СВОЙСТВА КЛАССОВ

Каждый класс из «Манчкина Фу», в котором ты состоишь, даёт тебе право владеть ещё одним добавочным стилем.

### МОНАХ

**Ясночуй.** В любой момент можешь изучать карты на руках твоих соседей справа и слева. Кроме того, они показывают тебе все карты, которые берут из колод в закрытую.

#### МОНАХ

Тысяч прозорливое ты окошко  
вселяет даром Святую радость.

Монахиные стили  
серьёзные  
защиты и прорывные  
атаки. В бою  
любый игрок  
может в секунду  
показать карты на  
руках, чтобы дать  
тебе свой  
классовый  
бонус.



Класс

### НИНДЗЯ

**Мы ещё встретимся!** Если бьёшься (как основной игрок или помощник) с несколькими монстрами, которые суммарно более чем вдвое превышают твой уровень (или суммарный уровень манчкинов в бою), можешь выскользнуть из боя и оставить их с носом. Это свойство позволяет автоматически смыться тебе, но не второму манчкину.

#### НИНДЗЯ

Древние тайные искусства  
наши руки  
сильнее твоей  
силы. Мы  
близки к победе  
(пока не поздно).

Особенный  
удар сбрасывает  
серьёзные и мощные  
монстры. Делает  
привлекательным  
Уровень и класс  
врага.



Класс

### САМУРАЙ

**В одно движение.** В бою можешь сбросить все карты с руки (не меньше трёх карт), чтобы убрать из боя одного монстра. Это считается убийством, но если в итоге тебе придётся смыться из этого боя от приятелей покойного, ты получишь только один уровень — и никаких сокровищ.

#### САМУРАЙ

Выполнение всех классных  
стилей требует, конечно же,  
любых Шамахи со своим оружием  
и со скоростью, как тебе заблагоразумно  
будет +2.

Риск действия  
своего уровня  
серьёзно  
повышается  
близость противника  
к тебе. Однако  
убийство  
монстра  
покажет тебе  
классовый  
бонус.



Класс

### ЯКУДЗА

**Авторитет.** У тебя может быть сколько угодно бугаёв (а также миньонов, напарников, наёмничков и т. п.).

#### ЯКУДЗА

Преступные стили сбрасывают  
серьёзные карты (да хоть и  
бонус, чтобы выиграть).

Выполнение  
классных стилей  
на уровне  
убийства монстра  
серьёзно  
повышает  
классовый  
бонус.  
Делает  
привлекательным  
Уровень и класс  
врага.



Класс

# «ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, МАНЧКИН»

## СВОЙСТВА КЛАССОВ

### КОВБОЙ

**Ха-ха, промахнулся!** Если у ковбоя есть хотя бы один скакун, то после неудачного броска на смывку он может прокричать: «Ха-ха, промахнулся!» и пожертвовать один уровень, чтобы смыться от всех монстров в бою. Он не обязан это делать и может принять непотребство, но он может пожертвовать уровень, даже если непотребство других монстров уже свершилось (это не отменит их эффект).

А ещё эпический ковбой может выиграть на 19-м уровне, если у него есть скакун. (Заменяет обычную способность.)



### ИНДЕЕЦ

**Ритуал доблести.** Когда ты выиграл бой без помощника, можешь вместо одного или двух из положенных тебе сокровищ взять двери из колоды. Остальные сокровища (если положены) бери как обычно.



### ПИЖОН

**Распальцованный.** Бонус от способности «Прикинутый» увеличен. Каждый надетый броник, головник и обувка дают тебе дополнительный бонус +2. Каждая шмотка, которую несёт твой скакун и которая годится только для скакунов, тоже даёт тебе дополнительные +2. (Улучшает обычную способность.)



### БАНДИТ

**Злодей до мозга костей.** Абсолютно ничто не может принудить тебя сбросить бандитский класс или шмотки «только для бандитов» против твоей воли. Конечно, при желании ты можешь сбрасывать, менять и продавать их в пределах правил.

Кроме того, ты можешь игнорировать любые ограничения «не для бандитов».





# «МАНЧКИН РАТНФИНДЕР»

## СВОЙСТВА КЛАССОВ

### АЛХИМИК

**Верховный зельемастер.** Сыгранные тобой в любом бою разовые шмотки дают дополнительно +3. Прибавляй после удвоения бонуса от способности «Зельемастер».

### НЕКРОМАНТ

**Многоразовость.** Если монстр, которого ты добавил в бой, убит, заведи его себе на руку после боя.

### ЗАКЛИНАТЕЛЬ

**Сговор с монстрами.** Ты можешь использовать любую карту с руки как будто это «Бродячая тварь». Сбрось её и добавь монстра с руки в бой.

### КОЛДУН

**Чрезмерная фамильярность.** Когда твой фамильяр защищает тебя от проклятия, ты не кладёшь его под низ колоды, а забираешь себе на руку. (Улучшает обычную способность.)

## СВОЙСТВА ФРАКЦИЙ

### РЫЦАРЬ ОРДЕНА ОРЛА

**Стоическая стойкость.** Ты не получаешь штраф на смывку при использовании способности «Стойкость». (Улучшает обычную способность.)

### РЫЦАРЬ ПРЕИСПОДНЕЙ

**Сброс лишнего.** Ты можешь сбрасывать карты брников и головняков с руки или из игры, чтобы использовать их базовый бонус как разовый боевой бонус любой стороне.



## ИСКАТЕЛЬ

**Очень тайные тропы.** Перед тем как вышибить дверь, посмотри *три* верхние карты колоды дверей. Сбрось одну из них, положи вторую на верх колоды, а третью заведи себе на руку. Затем вышибай дверь как обычно. (Улучшает обычную способность.)



## НАЁМНИК ОРДЕНА КРАСНОГО БОГОМОЛА

**Суперскрывает.** Игнорируй любые штрафы на смывку (кроме автоматического провала).



# «ЗВЁЗДНЫЙ МАНЧКИН» И «ЗВЁЗДНЫЙ МАНЧКИН 2: ВОЙНЫ КЛОУНОВ»

В старых изданиях «Звёздного манчкина» карты дверей назывались шлюзами, а сокровищ — трофеями.

## СВОЙСТВА КЛАССОВ ГОЛОХОТНИК

**Лучший из лучших.** Если успешно помог кому-нибудь убить монстра, после боя можешь взять в закрытую две карты дверей или одно сокровище. Если убил монстра в одиночку, можешь взять одну дверь в закрытую. (Заменяет обычную способность.)



## ГАДЖЕСТЯНЩИК

**Подловиттер.** Твой «Лом ловушек» теперь действует и на ловушки, сыгранные против тебя другими манчкинами! Дальше — больше: если сбросишь три карты, можешь перенаправить ловушку на любого другого игрока! (Улучшает обычную способность.)



## СЕНС

**Это не та еда, которую вы ищете.** В бою можешь сбросить все карты с руки (не меньше двух карт), чтобы запутать одного из монстров, с которым бьёшься. Передай запутанного монстра соседу слева. Когда он в свой ход вышибет дверь, подосланное тобой чудовище присоединится к тому, что окажется на вскрытой карте. Если бьёшься с несколькими монстрами, выбери, кого из них запутать. В бою, в котором ты применяешь эту силу, ты не вправе просить помощи и не получаешь свой привычный бонус +2 за бой в одиночестве.



## ЗВЕЗДОХОДЕЦ

**Призыв на службу.** Ты можешь забрать любого напарника, лежащего наверху сброса, в любой момент. Ты не можешь превышать лимит напарников, но ты можешь сбросить одного, чтобы освободить место для другого.



## КУПЕЦ

**Коммерсант.** Можешь применять свойство «Торг» к одной или сразу нескольким шмоткам из трёх верхних карт в сбросе сокровищ. (Улучшает обычную способность.)



## СВОЙСТВА РАС ЖУЧИЛА

**Регенерация.** Непотребства не могут лишать тебя уровней. Просто игнорируй эту часть и не забывай позлорадствовать, рассказывая, как ты отращиваешь утраченные части тела.



## КИБОРГ

**Ассимиляция.** Вместо того чтобы биться с монстром, можешь сбросить три карты и ассимилировать его. В этом случае монстр становится твоим дроном: положи его перед собой. За ассимиляцию ты не получаешь ни уровня, ни сокровищ. Ты можешь сбросить дрона (как напарника), чтобы автоматически смыться от монстра или отменить действие нацеленной на тебя ловушки.



## КОТЕЙКА

**Гиперлюбопытство.** Ты можешь применять «Любопытство» к любой или к обоим раскрытым дверям. Если за одной дверью монстр, а за другой — нет, можешь применить «Любопытство» к не-монстру до боя. Если монстра нет вообще, можешь вышибить ещё пару дверей. При этом ты не обязан решать, будешь вышибать четвёртую дверь или нет, пока не увидишь, что за третьей. (Улучшает обычную способность.)



## ЧЕЛОВЕК

**Приручала.** Да, на эпических уровнях даже у людей есть расовое свойство. Вместо того чтобы биться с монстром 5-го уровня или ниже, можешь сделать из него питомца (если у тебя ещё нет питомца в игре). Выложи его на стол перед собой. Применить питомца можно в любом бою: либо пожертвовать им, чтобы помочь манчкину (необязательно себе), либо натравить его на другого игрока. В первом случае сбрось прирученного монстра и добавь бьющемуся манчкину бонус, равный уровню питомца. Во втором случае отправь питомца в бой по правилам «Бродячей твари»: он присоединяется к уже бьющимся монстрам, все его свойства действуют, на него влияют усилители, при поражении манчкин должен смываться и от него тоже. После применения любым способом питомец сбрасывается независимо от исхода боя, и позже ты сможешь завести нового. Если перестаёшь быть человеком или теряешь эпический статус, сбрось своего питомца.



## МУТАНТ

**Полный урод.** Можешь пользоваться шмотками в одной из следующих комбинаций:

- три головняка;
- три обувки;
- два головняка и две обувки;
- две добавочные руки;
- два головняка и одна добавочная рука;
- две обувки и одна добавочная рука.



Как и обычные мутанты, в любой момент игры (кроме боя) можешь переключаться между этими комбинациями. (Улучшает обычную способность.)

# «СУПЕРМАНЧКИН» И «СУПЕРМАНЧКИН 2: УЛЁТНЫЙ ПЛАЩ»

## СВОЙСТВА КЛАССОВ

### УМНИК

**Суперумник.** Монстры не получают никаких бонусов против класса, расы, пола и т. п. игрока, которому ты помогаешь в бою или который помогает тебе.

### ЭКЗОТ

**Чумовое привыкание.** Утратив силу из-за ловушки или неpotребства, можешь посмотреть сброс и взять оттуда первую попавшуюся силу меньшего ранга взамен потерянной.

### МУТАНТ

**Лабораторная крыса — завоеватель мира.** Непотребства не могут лишить тебя сил.

### МИСТИК

**Вселенский контроль.** Чтобы перебросить любой сделанный тобой бросок кубика, тебе достаточно сбросить одну карту, а не две. (Улучшает обычную способность.)

### ТЕХНАРЬ

**Помоешник.** Когда другой игрок теряет, сбрасывает или продаёт шмотку, можешь забрать её себе, сбросив три карты. Если за одну карту спорят два эпических технаря, пусть бросят по кубику. Тот, у кого результат выше, сбрасывает карты и забирает шмотку. Естественно, и «Читерский кубик», и свойства мистика могут повлиять на этот бросок.

#### Умник

В мире есть монстры не без своих талантов и бонусов. Например, монстры-умники имеют доступ к эксклюзивной карте, которая увеличивает количество здоровья и силы монстра против других классов.



#### Экзот

Классные навыки и способности позволяют в один момент сбросить в руки своего монстра, чтобы использовать его для своих целей. Пользователи не зависят от силы монстра.



Защитные способности и сила — это не значит, что вы не можете быть атакованы.

#### Мутант

Подобно другим классам и способностям, мутанты могут использовать свои способности, чтобы атаковать и защищаться. Мутанты имеют доступ к эксклюзивной карте, которая увеличивает количество здоровья и силы монстра.



#### Мистик

Улучшение способности: возможность сбросить 2 карты, чтобы перебросить любой сделанный тобой бросок кубика. Результат первого броска не считается. Запрещено сбросить карты, когда ты делаешь сброс, который увеличивает количество здоровья.



#### Технарь

Свойство: может забрать карту другого игрока, когда тот сбрасывает карты или продаёт шмотку. Если за одну карту спорят два эпических технаря, пусть бросят по кубику. Тот, у кого результат выше, сбрасывает карты и забирает шмотку.





# «МАНЧКИН ЗОМБИ» И «МАНЧКИН ЗОМБИ 2: СО ВСЕХ РУК»

## СВОЙСТВА МОДЖО

### АТОМНЫЙ

**Тотальный отжиг.** Все твои *надетые* шмотки (броник, головняк и обувка) дают дополнительный бонус +1 и наносят урон огнём/пламенем. Если ты **в огне**, *ничто* не может тебя погасить. (Улучшает обычную способность.)

### ЛОСКУТНЫЙ

**Полный замес.** Можешь игнорировать любые ограничения моджо и сил, кроме «не для лоскутных зомби».

### ЗАРАЗНЫЙ

**Моровое поветрие.** Свойство «Сдох-выдох» теперь даёт тебе +3 за каждую сброшенную карту, и ты можешь сбросить сколько угодно карт с руки. (Улучшает обычную способность.)

### ВУДУ

**Восстающее моджо.** Когда на тебя действует проклятие, можешь сбросить с руки карту монстра, чтобы отменить проклятие, либо сбросить монстра и другую карту с руки, чтобы забрать это проклятие на руку.



Правила «Эпического манчкина» придумал Пол Чэпмен.  
Также свою лепту внесли Стив Джексон, Филип Рид и Эндрю Хэкард.

**Редактура и развитие:** Стив Джексон

**Художник:** Джон Ковалик



**Тестировали игру и подкидывали идеи:** Микаэла Барретт, Эндрю Хэкард, Ян Хендрикс, Джайлз Шильдт, Миа Шерман, Моника Стивенс и Эрик Зейн. Epic Munchkin, Munchkin, манчкинские персонажи, названия других манчкинских продуктов, всевидящая пирамида и названия других продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии. Epic Munchkin © 2004-2014 Steve Jackson Games Incorporated. Перепечатка запрещена. Русское издание © 2015 Steve Jackson Games Incorporated

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Переводчики:** Алексей Перерва, Дмитрий Мольдон

**Редакторы:** Пётр Тюленев, Валентин Матюша

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

Самую свежую версию правил «Эпического манчкина» можно бесплатно скачать с сайтов [www.worldofmunchkin.com/epic](http://www.worldofmunchkin.com/epic) (по-английски) и [www.hobbygames.ru](http://www.hobbygames.ru) (по-русски).