

**ЗНАЕМ
ИГРАЕМ**
www.znaemigraem.ru

**Магазин настольных игр,
игрушек и подарков**

MUNCHKIN QUEST™ 2

В ПОИСКАХ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

Аллеее-оп... и мы снова в подземелье! Приветствуем вас, дорогие манчкины, в новых комнатах с новыми монстрами и новыми ШМОТКАМИ!!! О новых способах отхватить кренделей от монстров мы пока умолчим.

Главное наше изобретение – а то вдруг игра стала казаться вам слишком короткой – это правила для ещё двух игроков. «Манчкин Квест»: теперь и вшестером! Первый квест: найдите большой-пребольшой стол...

Новые правила

Мальчик/девочка

Всем известные символы мужского и женского начал в нашей игре обозначают... обожди, не спеши... вот! мужских и женских манчкинов. Мужской половой знак зелёного цвета отмечает мальчуковые комнаты, и манчкинам мужеска пола там хорошо. Зелёный знак женского пола стоит в дамских комнатах, где хорошо женщинам-манчкинам. Красные половые знаки, естественно, сигнализируют об опасности для того или иного пола.

Половые признаки



Мужской



Женский

Добавочное правило: ускорение хода

В игре, где больше четырёх участников, или в партии с новичками ход каждого игрока будет отнимать меньше времени, если начать партию с двумя шагами на каждого. Подготовка к игре и геймплей не изменяются!

Линия огня

В этом наборе одна карта упоминает линию огня. И мы потом выдумаем ещё парочку.

Линия огня (ЛО) — прямая линия между центрами двух комнат. Двери и стены блокируют ЛО, манчкины, монстры, скинутые шмотки, голды и всё прочее — нет. И комната между исходной и итоговой точками ЛО её не блокируют, даже если по виду и по сути комната не может пропускать косые взгляды манчкинов. Так, ты можешь провести ЛО через Корявые тоннели.

Завал

Это новый вид стыка. Вроде бы, проём, даже, казалось бы, коридор, но уж больно загаженный. Чтобы пройти через завал, надо потратить 2 шага.

Но в соре, образующем завал, привычно цепкий взор манчкина находит такие жемчужины... возьми столько сотен голдов, сколько выпадет на кубике (с учётом штрафов и бонусов обыска). Если нашёл 400 голдов и больше, переверни стык: теперь это коридор.

СТЫК

Завал

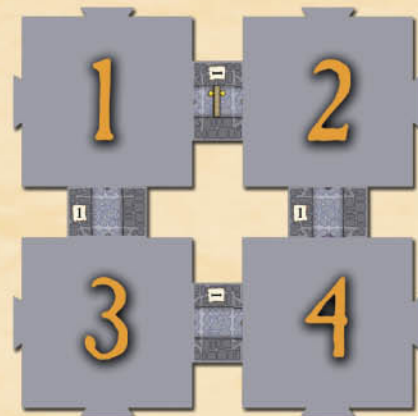


Цена прохода

Манчкины с Полётом вправе пройти завал за 1 шаг, но тогда голдов они точно не найдут.

Монстрам завал пофиг, ходят через него как по коридорам.

Теперь ведя речь о коридорах мы имеем в виду и завалы, если не оговариваем особо, что завалов то или иное правило не касается.



Пример ЛО: посмотри направо. ЛО нельзя провести из 1 в 2 (дверь мешает). ЛО спокойно пройдёт из 1 в 3, из 2 в 4 или соединит 4 и 3.

Состав игры

51 СТЫК



Смешай их со стыками из базовой игры

12 жетонов
Здоровья



Как всегда, двусторонние

10 жетонов
Шагов



Тоже двусторонние

17 Голдов



Два счётчика уровней



Оранжевый и фиолетовый.
В крапинку

Шесть жетонов
результата обыска



Двусторонние
(Пограблено/Зачищено)

Четыре кубика



Для двух
новых игроков

13 жетонов Монстров



Трое Крохотных, четверо Мелких,
двое Огромных,
остальные — плюс-минус с человека

Карты

110 карт трёх типов



Замешай в соответствующие
колоды базовой игры

Два жетона манчкина
и восемь подставок



Два новых цвета



Девять комнат



Забрось к комнатам из
базового комплекта

Шесть жетонов
Скинутых Шмоток



Три пары

Ловушка



Ловушки

Их ты найдёшь в колоде Монстров. Вытянутая ловушка действует на всех манчкинов в комнате.

Для каждой ловушки есть своё правило обхода.

Иногда оно звучит как: «Не обойти», но чаще урона от ловушки можно избежать удачным броском кубика.

Не смог обойти ловушку? Выбирайся. Некоторые карты могут облегчить тебе путь на свободу (например, Меч позволяет разрезать «Петлю»).

Если ловушка на тебя не подействовала (из-за твоего иммунитета, успешного обхода или шмотки, неважно), можешь тут же взять карту DхМ.

Нельзя применять против ловушки зелья, свитки и т. п., если в их описании ловушки не упомянуты особо. Если после появления ловушки на тебя сыграно проклятие, первой действует ловушка, а потом проклятие.

Когда ловушка оказала своё влияние, ведущий игрок тянет следующую карту Монстра (если, конечно, его манчкин не погиб в ловушке, в случае чего и бой и его ход завершены). При особом везении герои попадают в целую череду ловушек, но

только подумай, сколько DхМ-карт можно получить за преодоление такой полосы препятствий!

Бродячие твари с ловушками

Если кто-то бросает под тебя «Бродячую тварь», и вскрытая карта Монстра оказывается ловушкой, сперва попробуй обойти ловушку, и только потом продолжай бой. Разобравшись с влиянием ловушки, ты тянешь следующую карту Монстра и добавляешь её в бой по обычным правилам бродячего тваризма.

Если ты почему-то тянешь карту Монстра и вытягиваешь ловушку для комнаты, в которой тебя нет, просто сбрось её.

Правило особого случая

Если ты пострадал от ловушки, и она наложила штраф на последующий бой, но ты не участвуешь в нём, а просто стоишь в комнате, где идёт бой, в твоём следующем бою эффект ловушки уже не работает. Но и карту DхМ ты не получаешь.

Напоминалка

Помни, что карты, изменяющие результат броска, обычно действуют только на d6, и штраф от такой карты не позволит тебе обойти ловушку. Например, воюя с Лепроконом, ты не сможешь изменить результат броска d10 ни для выхода из ловушки, ни для чего иного.

Портал

Портал – магическое средство для мгновенного перехода из точки А в точку Б. Порталы соединяют комнаты, которые могут быть не соединены физически. Порталы относятся к стыкам, так что держи их в той груде, стопке, кружке, бочке, урне – что ты там юзаешь для хранения стыков от «Манчкин Квеста»? Цвета порталов стандартные, их шесть, а есть ещё три портала дикой магии (ПДМ), которые замыкают ЛЮБОЙ портал на поле.



Устанавливается стык-портал по обычным правилам: брось его на стол и пользуйся той стороной, которая сверху.

В этом наборе 21 обычный портал (мы исчерпываем все возможные сочетания цветов) и три ПДМ. Мелкая точка в стороне от портала показывает цвет портала на другой стороне жетона.

Пример. Крошка-Манчкин на полосе препятствий

Ход Крошки. Игорь подбрасывает ей карту **Надо же, ловушка!** Ловушка оказывается **Самострелом**.

Крошка проваливает попытку обхода и теряет хит.

Она тянет карту Монстра и получает **Камнепад**.

Этот бросок на обход удаётся, Крошка тянет карту DхМ.

Крошка продолжает поиски монстра. Наконец-то, кто-то живой!

Но тут Галадруль бросает в атаку **Бродячую тварь**, вынуждая Крошку принять в бой верхнюю карту из колоды Монстров.

А это **Рассекира**. По правилам, Крошке придётся разобраться с этой ловушкой до боя.

Бросок обхода провален! Без головняка Крошка теряет ещё хит.

Пострадав от ловушки, Крошка тянет карту Монстра на замену. К счастью, это не новая ловушка!

Крошка-Манчкин бьётся с двумя монстрами, насилих побеждает, получает добычу и радуется, на одно эйфорическое мгновение позабыв о потерянных в ловушках двух хитах.

Навалом по порталам

Если портал не замкнут (на поле пока нет второго портала такого же цвета), проём считается стандартным коридором. Пользоваться этим проёмом как коридором манчкин может даже при замкнутом портале, но в этом случае у тебя есть возможность шагнуть в портал и выйти через любой выход (другой стык с порталом такого же цвета). Что бы ты ни выбрал, ты тратишь на это один шаг.

Во всех прочих отношениях, кроме правила соединения порталов, проёмы с ними считаются коридорами. Так, эффекты карт и комнат, влияющие на коридоры, воздействуют и на порталы. Также две комнаты, соединённые стыком с порталом, считаются соседними.

Монстры никогда не пользуются порталами, если того от них не требует карта. Для них это просто нелепо освещённые коридоры.

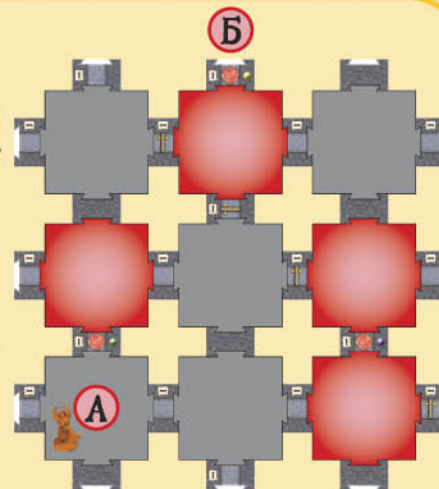
Открытие комнаты через портал

... осуществляется по обычным правилам. Если стык с порталом ведёт в новую комнату, ты вправе открыть её как из комнаты, физически соединённой с этим стыком, так и с любой стороны любого замыкающего портала.

Случайный портал

Есть такие эффекты, которые потребуют от тебя вытянуть случайный портал. Проще всего зачерпнуть горсть стыков и ронять их по одному на стол, пока не выпадет портал. А высматривать и выцеплять подходящий стык – как-то так... Нечестно, что ли...

На этой карте игрок из комнаты А может по красному portalу пройти в любую залитую красным комнату за 1 шаг. Все эти комнаты для него соседние. Также он может за 1 шаг открыть новую комнату в точке Б.



Добавки в словарь

Полужирным курсивом выделены понятия.

Замыкающий — портал, который по цвету совпадает с одним или несколькими другими порталами на поле. Портал Дикой Магии замыкает на себя порталы любых цветов.

Знак набора — символ, показывающий, к какому расширению принадлежит карта или комната.

Линия Огня (ЛО) — Если бы не эта дверь, я бы тебя видел, огоньку бы подкинул... Не откроешь? Стр.1.

Ловушка — Так себе сюрприз. Встречается в комнатах. Попробуй обойти ловушку! Стр. 2.

Обойти, обход — твои пути избежать дурного влияния ловушки. Стр. 2.

Портал — магический проход из одной комнаты в другую (при наличии замыкающего портала).

Разбольшивающий — понятие на некоторых усилителях шмоток. Разбольшивает большие шмотки, делая некогда большие шмотки разбольшиванными. Понятно, в целом?

Соседний — комнаты, соединённые через порталы, считаются соседними даже без физического контакта.

Автор игры: Стив Джексон • Иллюстратор: Джон Ковалик

Развиваторы: Эндрю Хакард, Филип Рид и Уилл Скуновер

Редактура, печать и оперативное
верховенство: Филип Рид и Уилл Скуновер
Арт-директоры:
Эндрю Хакард и Уилл Скуновер

Художники-производители:
Алекс Фернандез и Габби Рюэнз
Вычитатель: Моника Стивенс
Координатор испытаний: Рэнди Шойнеман

Коммерц-директор: Росс Джепсон
Режиссёр маркетинга: Пол Чепмен
Прототипы: Gray Cat Studios
Скульптор манчкинов: Ричард Керр

При испытаниях продукта не пострадало ни одного
Джимми Брэгдона, Эрика Доу, Джейсона Кейтса, Росса Дрюса, Ричарда Керра, Джонатана Лейстикко, Уила Скуновера, Джеймса Викари, Брайана Уайзмана и Дункана Райта и ни одной Лорен Уайзмен.

На русский язык игру в 2012 году перевели в ООО «СМАРТ». В локализации замечены Михаил Акулов, Алексей Перерва, Анна Горюнова. Отдельное спасибо Илье Карпинскому.

Munchkin, Munchkin Quest, Looking for Trouble, Portal Kombat и всевидящая пирамида служат торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Steve Jackson Games Incorporated.

Персонажи *Dork Tower* принадлежат © John Kovalic.

Munchkin Quest 2 – Looking for Trouble принадлежит © 2009 Steve Jackson Games Incorporated. Версия 1.00 (январь 2009).

Munchkin Quest: Portal Kombat принадлежит © 2010 Steve Jackson Games Incorporated. Версия 1.0 (октябрь 2010).

www.munchkinquest.com