

# MUNCHKIN CTHULHU

GAME DESIGN BY STEVE JACKSON  
ILLUSTRATED BY JOHN KOVALIC  
PRODUCTION ARTIST: ALEX  
FERNANDEZ  
PRODUCTION MANAGER: MONICA  
STEPHENS  
ART DIRECTION: WILL SCHOONOVER  
PRINT BUYER: MONICA STEPHENS  
SALES MANAGER: ROSS JERSON

*Playtesters:* Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kent, Birger Kramer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nicholas Vacek, Thomas Wiegel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, Erik Zane.

Thanks to Jan Hendriks, Fidel Lainez, and Chris Oakley for insane card suggestions used in this set.  
Munchkin, Munchkin Cthulhu, the all-seeing pyramid, and the names of all other Steve Jackson Games products are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated. Dark Tower characters are copyright © John Kovalic. Munchkin Cthulhu is copyright © 2007 by Steve Jackson Games.

Rules version 1.0 (March 2007)

*Переводчики:* Welz      *Корректоры:* Locke, Denspd

## Звезды остали правильно...

И Манчкины снова стучится в двери, где не ждут людей. Они стали Профессорами, Сыщиками, Монстродавами и Культистами... и они побивают Мифических Монстров и закапают их Сокровища. Не имеет значения, что вы от этого спятите, имеет значение только победа!

*Munchkin Cthulhu!* 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 манчикнов. Вам понадобится эта колода и по 10 токенов (монет, фишек, спичек и т.п.) или что-то, что считается 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 две карты из каждой колоды всем игрокам.

## Что делать с картами:

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

Карты Культисты кладутся отдельным дискардом (см. Культисты)



**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 ими вешами, таскаемыми вашим персонажем. Смотрите раздел Шмотки далее.

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

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

## Генерация персонажа:

Все начинают игру Уровнем 1 без Класса (мы никогда не изменяли это правило).

Посмотрите на ваши начальные четыре карты. Если вам попалась карта **Расы** (**Профессор**, **Сыщик**, **Монстродав** или **Культист**), вы (если хотите), можете сыграть (выложить на стол перед собой), если вам пришла еще и карта **Супер Манчикин**, то можете выложить ее, вместе с классом. Если вам пришла карта с **Шмоткой**, 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 на 10-й уровень можно только убийств.

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

Есть еще два пути к победе — они описаны в разделе «Более стремные правила для Культистов»

## 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 Проклятием (смотри Ловушки и Проклятия дальше), оно немедленно действует на вас и после этого сбрасывается в диксайд.

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

**(2) Искать неприятности**: если вы НЕ встретились с монстром, открыты 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 убегать от него, обыскать комнату вы не получите.

Если вы встретили монстра или встретили дружественного монстра, вы осматриваете комнату... берите в руку еще одну карту. Подземелье 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 учтите их, прежде чем решать, кто победит.

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 сражаться со вторым нормально; но вы не можете драться с одним и убегать от другого (других). **Если вы убрали одного монстра с помощью какой-то карты, а от остальных решили убегать, 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 подходите 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.

Обычные способности или недостатки монстра также распространяются на ваших помощников, и наоборот. Допустим, вы не Сыщик, но Сыщик помогает вам, то Шотт будет с -2 против вас. Но если вы встретите Одиночек с Мельковдая, а помогает вам Профессор, то -2 уже будет вам (всего, на самом).

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 уровень 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 убегать.

## Смычка:

Если вы убегаете, то не получаете никакие уровни и сокровища. Кроме того вы не можете обыскивать комнату (никаких карт Подземелия, вытнутых 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 сбекали, сбросьте монстра. Сокровища не получаете. Обычно плохих последствий при этом нет... но всё же прочитайте карту. Некоторые монстры могут навредить даже спасшимся манкину.

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 убегать оба. Броски раздельные. 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 поймает.

## Смерть:

Если вы умираете, вы теряете всё имущество. Вы сохраняете только Класс 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 высокуюровневого манкина, 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, оставшиеся сбрасываются в диксайд.

Ваш новый персонаж появляется немедленно, и уже на следующем ходу может помочь в бою соседям, только вот карту 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 Сокровиц. 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 бой.**

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 два показателя: Уровень и Класс. Например, вы можете описать своего персонажа как "Сыщик 9-го уровня с Трехстволькой, Фальшивым Шупальцем".

Пол вашего персонажа в начале игры совпадает с вашим.

**Уровень**: это показатель вашей крутизни. (Кстати, у монстров тоже есть уровень). 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 уровень (**смогти 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.

**Классы**: Персонаж может быть Сыщиком, Профессором, Монстродавом или Культистом — с соответствующей картой. У всех классов есть различные способности или недостатки (смогти карты). Вы получаете все способности класса в тот момент, когда выкладываете карту перед собой, и теряете их, как только сбрасываете эту карту.

Некоторые способности требуют сбросить карты — вы можете сбросить, для этого любую карту, со стола или из руки. Заметьте, что если у вас нет карт на руке, то вы не можете «сбросить всю руку».

**Карту Класса можно сбросить в любой момент, даже во время боя**. "Я не хочу больше быть Профессором!" Исключение — вы не можете, по своему желанию, сбросить Культиста (см. Культист).

Вы не можете принадлежать более чем к одному классу, кроме как используя карту СуперМанчики.

## Культисты:

Вы не можете добровольно сбросить этот класс! Вы можете потерять его благодаря действию карт, сыгранных вами или другими игроками, но не сказав "Я больше не хочу быть Культистом!" О Культистах так просто не отдалась...

Когда вы скидываете карту Культиста — по любой причине — положите ее в отдельную стопку сброса, а не вместе с остальными сброшенными дверьми. Эта стопка не считается сбросом (в отношении действия на нее других карт).

Если любая карта гласит "Станьте Культистом" и есть сброшенная карта Культиста, возьмите ее. Если сброшенных карт Культиста нет — в этот раз вам удалось спастись. Если вы уже Культист, то это на вас не действует: вы не берете вторую карту Культиста.

В колоде шесть карт Культиста — больше, чем какого-либо другого класса — и несколько карт со специальными эффектами для Культистов! Так что не удивляйтесь, если к концу игры большинство или даже все игроки станут Культистами!

## Более странные правила для Культистов:

Если в игре только ОДИН Культист, его не спасет ничего, кроме Божественного Вмешательства.. которое не в этом сете! (Но Божественное Вмешательство действительно может исцелить

всех от Оккультизма, будучи сыгранным) [т.е. Божественное Вмешательство приводит к сбросу всех карт Культиста в игре - прим.пер.]

Если все игроки кроме одного стали Культистами, этот последний не-Культист получает уровень и может выиграть таким образом.

Если вообще все игроки стали Культистами, игра заканчивается и побеждает игрок с наивысшим уровнем.

## 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.**

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

Точно так же, вы можете надеть только один Головняк, один Бронник, одну пару Обувки и взять две "ручные" вещи (или одну "дуерную" вещь), если только у вас нет карт, позволяющих жульничать (Чит) или другие игроки не смогли это заметить. Так, если вы несёте два головняка, только один из них может вам помочь. Вы должны отмечать вещь, которая не отдела в настоящий момент, или лишице вещи, повернув карту боком ("тапая" их).

**Вы НЕ можете менять (к примеру) Обувку, 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 сбрасывать 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, вытнувшего монстра. Они должны драться незамедлительно.

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.

## Усилия Монстров

Карты "Невыразимо ужасный и т.д. увеличивают уровень монстра (тогда как "В миллионолетней спячке" понижает уровень). Карты "Бродячая Тварь" привлекают к боян еще одного монстра. Эти карты можно играть в течение любого боя.

**Все усиливает складываются вместе, и если что усиливает одного монстра, усиливает и его напарника...** если усилившие карты **сыграли вместе, в любом порядке**, даже если они не были в одном сете! (Но Божественное Вмешательство действует на обоих монстров). Если в игре уже присутствуют два разных монстра, благодаря карте "Бродячая Тварь", игрок, применяющий усилюлку, 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 деретесь вне своего хода по какой-то другой причине, вы не можете играть новые шмотки из руки на стол.

### **Проклятия:**

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

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

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

*Исключение:* 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 "Терпеть Броник" и брони у вас нет, ничего не происходит, сбросьте проклятие.

### **Классы:**

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

### **Супер Манкин:**

Эта карта позволяет вам иметь два класса.

Когда у вас уже есть одна карта класса в игре, вы можете сыграть "Супер Манкин", с этого момента класса у вас два. Вы теряете «Супер Манкина» если потеряли оба класса.

### **Прочие Манкинские Штуки:**

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-манкински. Поступайте так, не стесняйтесь.

### **Шторговля:**

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, преддать её нельзя до вашего следующего хода.

*Вы можете отдавать вещи для подкупа других игроков — "Я отдаю тебе мою Трехстолку, если ты не будешь помогать Бобу в драке с этим Кипушенком!"*

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

### **Быстрая Игра**

Хотите сыграть по-быстро? 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 ее из туда. Если несколько игроков пытаются это проделать, то пусть кидают кубик. Победитель получает желаемое, а проигравший сохраняет свою карту.

### **Вмешательство в бой:**

В чужой бой вы можете вмешаться несколькими способами. **Применить одноразовую карту.** Если у вас есть Слизь, вы можете помочь кому-нибудь, применив эту карту против монстра. Конечно, вы можете "случайно" попасть ей по этому самому другу, и она будет считаться против него.

**Сыграй 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.

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

**Проклинайте,** если есть карты Проклятий.

### **Монстры – Готовы:**

Монстры, чье название оканчивается на "тот" могут призывать других Готов. Так, когда Гот появляется в игре, игрок, вытянувший или сыгравший его, может добавить к нему другого Гота из своей руки. Если он этого не делает, это право переходит к игроку слева от него и далее по кругу. После того как один(!) Гот присоединяется к первому, бой продолжается как обычно.

Этот присоединившийся Гот не ведет за собой еще одного, но Гот, подкинутый "Бродячую Тварью" или другой подобной картой или способностью, позволяет добавить еще одного Гота, как описано выше.

### **Поднятие Ктулху!**

В этой игре монстр 20 Уровня— Великий Ктулху. Да, мы уже встречались с ним в *Star Munchkin*. Что вы сказали? Звезды правильно встали для его возвращения! Что ж, мы рады вам сказать— Да, он вернулся!

### **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 Манкинов:**

Почему нет? Дерзайте! Муттируйте Вампира-Эльфа, Ниндзю-Клерика... Угу, еще мысли... смешайтесь все Сокровища тоже.

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

Примените Быструю игру (смотреть выше).

Замешайте все в *Munchkin Blender* если он есть у вас.

Пользуйтесь Ловушками и Проклятиями. Говорим Ловушка, подразумеваем Проклятие и наоборот.

Все персонажи имеют Расу, Клас, Силу и Стиль!

Прислужники, Наёмники, 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!