

MUNCHKIN QUEST™ 2

В ПОИСКАХ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

*Аллеее-оп... и мы снова в подземелье!
Добро пожаловать в новые комнаты с новыми монстрами и новыми шмотками. О новых способах отхватить кренделей от монстров мы пока умолчим. Главная наша добавка — а то вдруг игра стала казаться вам слишком короткой — это компоненты ещё для двух игроков.
Munchkin Quest — теперь и шестером!*

СИМВОЛ
ЭТОГО
НАБОРА



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 означает, что эта комната «добрая» для мужчин. Зелёный знак женского пола означает, что эта комната «добрая» для женщин. Красные половые знаки, естественно, сигнализируют о том, что эта комната «злая» для того или иного пола.

ПОЛОВЫЕ
ПРИЗНАКИ



Мужской



Женский

ЗАВАЛЕННЫЙ КОРИДОР

Это новый вид стыка. Он считается коридором, но чтобы пройти через него, надо потратить 2 шага.

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

Манчкины с полётом могут считать заваленный коридор обычным и пройти через него за 1 шаг, но в этом случае искать голды они не смогут.

Монстры игнорируют завал в коридоре и ходят по нему, как по обычному коридору.

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

СТЫК

Заваленный
коридор



Число
шагов, которое
нужно потратить
для прохода

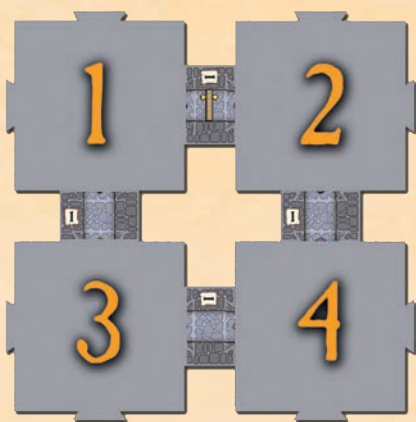
ВАРИАНТ ПРАВИЛ: УСКОРЕНИЕ ХОДА

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 (вместо трёх). Подготовка к игре и прочие правила 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 двумя точками ЛО её не блокирует, какие бы графические элементы ни были изображены в центре этой комнаты. Например, ты можешь провести ЛО через Корявые тоннели.



Пример: 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.

Ловушки

Их ты найдёшь в колоде монстров. Вытянутая ловушка воздействует на всех манчкинов, находящихся в комнате этот момент.

Для каждой ловушки есть своё правило избегания. Иногда оно звучит как «Не избежать», но чаще всего урона от ловушки можно избежать удачным броском кубика.

Не смог избежать ловушки? Её эффект воздействует на тебя. Некоторые карты могут помочь тебе спастись (например, меч позволяет разрезать «Петлю»). Если ловушка на тебя не подействовала (у тебя иммунитет, есть нужная шмотка или ты успешно избежал ловушки), можешь тут же взять карту ДхМ.

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

Когда эффект ловушки применён, ведущий игрок должен вытянуть следующую карту монстра (если, конечно, его манчкин не погиб в ловушке: в этом случае его ход завершён). При особом везении герои попадают в целую череду ловушек, но только подумай, сколько ДхМ-карт можно получить за преодоление такой полосы препятствий!



Бродячие ловушки

Если кто-то играет против тебя «Бродячую тварь» и раскрытая карта монстра оказывается ловушкой, ты должен немедленно попытаться избежать ловушки и только потом продолжать бой с монстром. Применив эффекты ловушки или успешно избежав её, ты тянешь следующую карту монстра и добавляешь её в бой по обычным правилам бродячих тварей.

Если ты по какой-либо причине тянешь карту монстра за комнату, в которую сам неходишь, и там оказывается ловушка, просто сбрось её и тяни снова.

Правило особого случая

Если ловушка наложила штраф на бой, но в начавшемся бою ты по каким-либо причинам не участвуешь, то в следующем бою эффект ловушки уже не работает. Но и карту DхМ ты не получаешь.

Напоминалка

Помни, что карты, изменяющие результат броска, действуют только на d6 (если особо не указано иное). Так что карты, дающие тебе штраф на бросок кубика, не позволят тебе ускользнуть из ловушки. Например, Лепрокон, находящийся в подземелье, не обложит штрафом -1 твой бросок d10, когда ты попытаешься избежать ловушки.

☞ ПРИМЕР: ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ ☜

Ход Анны. Игорь подбрасывает ей карту «**Надо же, ловушка!**» Ловушка оказывается «**Самострелом**».

Анна пытается избежать ловушки, бросает кубик, терпит неудачу и теряет единицу здоровья.

Она тянет карту монстра и получает «**Камнепад**».

Она снова пытается избежать ловушки броском, и на этот раз ей сопутствует успех. Анна тянет карту DхМ.

Анна тянет новую карту монстра, и на этот раз приходит монстр.

Но тут Галина бросает в атаку «**Бродячую тварь**», вынуждая Анну при-

нять в бой верхнюю карту из колоды монстров.

А это «**Рассекира**». По правилам Анне придётся разобраться с этой ловушкой до боя.

Бросок провален! Без головняка Анна теряет ещё единицу здоровья.

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

Анна бьётся с двумя монстрами, на силу их побеждает, получает добычу и радуется, на одно эйфорическое мгновение позабыв о потерянных в ловушках двух единицах здоровья.

Автор игры: Стив Джексон • Иллюстратор: Джон Ковалик
Развиваторы: Филип Рид и Уилл Скуовер

Редактура и печать:
Филип Рид

Вычитатель:
Моника Стивенс

Режиссёр рынкинга:
Моника Валентинелли

Арт-директор:
Уилл Скуовер

Координатор испытаний:
Рэнди Шойнеман

Прототипы:
Gray Cat Studios

Художник-производитель:
Алекс Фернандез

Коммерц-директор:
Росс Джемсон

Скульптор манчкинов:
Ричард Керр

При испытаниях продукта не пострадало ни одного Джимми Брэгдона, Джейсона Кейтса, Росса Дрюса, Ричарда Керра и Дункана Райта и ни одной Лорен Уайзмен.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:
Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией:
Владимир Сергеев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Валентин Матюша

Вёрстка: Иван Суховей

Корректурa:

Ольга Португалова, Татьяна Луговская

Вопросы издания игр:

Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность
выражается Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь
при подготовке русского
издания оказали

Дмитрий Мольдон и Джей.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Munchkin, *Munchkin Quest*, *Looking for Trouble*, всевидящая пирамида и названия всей продукции Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated или используются по лицензии. Персонажи Dork Tower принадлежат © John Kovalic. *Munchkin Quest 2 – Looking for Trouble* is copyright © 2009, 2012 by Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.1 (сентябрь, 2012). www.munchkinquest.com

Состав игры

17 МОНЕТ



27 СТЫКОВ



Смешай их со стыками из базовой игры

12 ЖЕТОНОВ
ЗДОРОВЬЯ



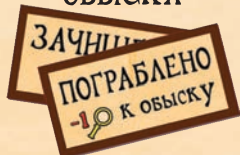
Как всегда, двусторонние

10 ЖЕТОНОВ
ШАГОВ



Тоже двусторонние

6 ЖЕТОНОВ
РЕЗУЛЬТАТОВ
ОБЫСКА



Двусторонние
(Пограблено/
Зачищено)

9 ЖЕТОНОВ КОМНАТ



Забрось к комнатам из базовой игры

6 ПОДСТАВОК
И 2 ФИГУРКИ
МАНЧКИНОВ



КАРТЫ

100 карт трёх типов



Замешай в соответствующие колоды базовой игры

13 ЖЕТОНОВ
МОНСТРОВ



Трое крохотных, четверо мелких, двое огромных, остальные — плюс-минус с человека

4 КУБКА



Для двух новых игроков

2 СЧЁТЧКА УРОВНЕЙ



Оранжевый и фиолетовый (в крапинку)

6 ЖЕТОНОВ
СКНУТЫХ
ШМОТОК



Три пары

Добавки в словарь

Курсивом выделены понятия.

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

Избежать, избегание — твои потуги избежать дурного влияния ловушки.

Линия огня (ЛО) — если бы не эта дверь, я бы тебя видел, огоньку бы подкинул... Не откроешь?

Ловушка — так себе сюрприз. Встречается в комнатах. Попробуй избежать ловушки!

Разбольшатор — понятие на некоторых усилителях шмоток. Разбольшает большие шмотки, и те перестают быть большими. Понятно, в целом?

