



## Помощнику (Sidekick, Mook, Minion, Hireling)

В разных наборах могут встречаться как в колодах дверей, так и среди сокровищ. Если на карте указана цена, то они будут считаться шмотками. Как и расы с классами, карты Помощников можно применять на своём ходу, или при их получении, и скидывать в любой момент. Обычно в игре у игрока может быть не более 1 помощника.

Основная задача помощника — погибнуть за вас. Если вы проигрываете бой, то можете пожертвовать Помощника, и автоматически уйти от всех монстров, даже если от них нельзя смыться. Если кто-то помог вам в бою — ВЫ решаете, убежит он с вами, или ему придётся кидать кубик на смывку.

Помощники из разных наборов могут обладать разными полезными свойствами:

- некоторые из них могут давать вам дополнительные руки, или возможность нести ещё одну большую шмотку. В этом случае они ничего не несут сами.
- в других наборах они могут нести и использовать шмотку сами (иногда — даже те шмотки, которые вы использовать не можете). Но непотребства и проклятья всё же действуют так, как если бы их несли вы. При этом
  - если помощником жертвуют, то шмотки теряются
  - если помощника убивают, то вы грабите труп и забираете шмотки себе
  - если помощник исчезает из-за проклятий, непотребства или смены хозяина, то он уносит шмотку с собой.

Помощник немножечко монстр — на него можно использовать модификаторы монстров, чтобы дать им постоянный бонус. Но бонусы уменьшаются в 5 раз (за модификатор +10 к уровню монстра Помощник получит только +2). Можно ослабить чужого помощника, но только когда он был предварительно усилен. Приятное исключение : Mooks из Munchkin Bites! получают полный бонус от одного модификатора монстра.

У некоторых Помощников есть классы или расы, у большинства есть пол (определите по картинке). При встрече с монстром они будут учитываться при расчёте бонусов, но не при применении Непотребства. А ещё картой, меняющей пол, можно поменять пол у Помощника!

## Силы (Powers)

В ряде наборов среди Дверей встречаются карты Сил.

Они играют так же как Расы и Классы, Стили и Лояльности и так же сохраняются при смерти.

У каждой силы есть Ранг (Rank). В любой момент времени сумма Рангов имеющихся у вас Сил не должна превышать уровень персонажа. Если вы теряете уровень — вам, возможно, придётся потерять и какую-то Силу.



## Ну чем не коню? (Steeds)

Что за Манчкин без коня или ещё какого ездового животного?

Как и Помощники, Скакуны могут встречаться как среди Дверей, так и среди Сокровищ. Все они — Большие (в первую очередь для того, чтобы их не украл Вор) Шмотки, но не ограничивают количество других Больших шмоток, так как сами несут себя. Модификаторы предметов не применяются к Скакунам, за исключением специфичных именно для Скакунов (они в свою очередь не применяются к простым Шмоткам)

Если у Скакуна есть какие-то бонусы или минусы к Смывке, то они заменяют бонусы игрока. Но Скакуна всегда можно снести прямо перед броском на Смывку, чтобы избавиться от минуса.

К Скакунам можно применять модификаторы монстров так же, как и к Помощникам (но если с Скакуном дерутся как с монстром, то модификаторы работают в полную силу).

Если вы выгнали Скакуна в открытую, то можете подражаться с ним как с монстром. В этом случае его уровень равен удвоенному его бонусу, за победу даётся 1 уровень и 1 сокровище, а Непотребство заключается в потере уровня.

Чит! позволяют игроку иметь лишнего Скакуна или Помощника.

## Быстрая игра

На чемпионатах, при игре в новую колоду, и в других случаях, когда хочется ускорить игру, можно играть по Быстрым Правилам. Отличаются они не сильно:

- В начале игры (и после смерти) раздаётся по 4 карты из каждой колоды вместо двух.
- Каждый раз, когда наверху в сносе оказывается карта, определяющая персонажа (Раса, Класс, Лояльность, Сила, Стиль или их модификаторы : Расовый коктейль, Суперманчкин, Двойной и Тройной агент, Лишний Стиль), любой игрок может скинуть карту Получи Уровень и забрать себе карту. Если желающих несколько — они кидают кубик, выигравший получает карту, остальные оставляют себе карты Получи Уровень.

## Монстры наступают!

Кое-где встречаются монстры, которые помогают себе подобным.

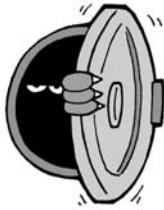
В некоторых наборах (Munchkin Impossible, Munchkin Bites!, Munchkin Fu) при появлении в бою особого монстра (In Black, Vat, Hong-Kong) каждый игрок может подкинуть по одному монстру такого же типа. В других вариациях (Munchkin Cthulhu) особые монстры (-Goth) приводят с собой одного помощника. В этом случае игрок, сыгравший монстра, получает возможность добавить монстра того же типа в игру. Если он отказывается, то право передаётся к следующему игроку (слева), и так далее. Если все отказались — повезло! Нет, пришедший монстр не тянет за собой ещё одного, даже и не пытайтесь!



## Star Munchkin

• Лазеры (шмотки, названия которых заканчиваются на -aser) могут быть объединены в единое 2-ручное Complex-оружие с суммарным бонусом. При этом оружие в любой момент может быть разъединено (например, при падении проклятья) и трактоваться как отдельные карты/шмотки. Лазеры считаются огненным оружием.

• Карты Комнат (Rooms) сочетают в себе некоторые свойства как Монстров, так и Проклятий: если вы вытащите её в открытую, вы оказываетесь в Комнате. Если вы получите её втёмную, то можете подкинуть любому игроку, когда он в начале хода откроет дверь и там не окажется Комнаты (то есть 2 комнат сразу не бывает). В комнату можно добавлять монстров с помощью Бродячей Твари. Если в Комнате оказывается Монстр, то эффекты от комнаты учитываются сначала. Если в комнате не было монстров, и игрок пережил эффект от комнаты, то он может как обычно вытянуть карту втёмную или Понскать Неприятности. Но в последнем случае бой также происходит в Комнате и её эффекты тоже учитываются.



## Munchkin Fu

• У игрока может быть не больше одного стиля, стили сохраняются при смерти, стили можно носить в любой момент.

• Когда любой “Hong Kong” (НК) монстр появляется в бою, каждый игрок может подкинуть по одному НК-монстру. Также любой игрок может выдать монстру любую НК-шмотку из находящихся в игре — она действует как одноразовый бонус указанному монстру равный бонусу самой шмотки.

## Munchkin Bites!

• В тот момент, когда в бою появляется Bat-монстр, каждый игрок может подкинуть ещё по одному Bat-монстру. Если были сыграны какие-то карты — больше подкидывать нельзя.

• Вампиры на 9 уровне не могут красть уровни.

## Munchkin Impossible

- Лояльности действуют аналогично Расам/Классам.
- Тренировки действуют аналогично Стилям в M.Fu
- Можно иметь не больше одной Машины (Vehicle).
- Double/Triple Loyalty требуют наличия хотя бы одной Лояльности, и не могут использоваться совместно
- ...In Black монстры действуют аналогично Bat и -НК.

## Super Munchkin

• Карт Origin можно иметь произвольное количество, но они теряются при смерти.

• Мета-возможности:

- Flight : даёт +1 к смывке, несколько Flight'ов не суммируются.
- Secret HQ : Каждая HQ-карта в игре даёт возможность нести на 1 карту больше в руке. Теряются при смерти как и все шмотки.
- Secret Identity : даёт возможность избежать Ловушки. Кидается кубик, на 1-3 ловушка не действует, на 4-6 действует, на 6 теряется карта, дававшая SI. На каждую ловушку можно попробовать подействовать только одной картой с SI.
- Theft : даёт возможность воровства (как в базовом Манчкине). Каждая дополнительная карта с Theft повышает вероятность — с 2 картами надо выкинуть 3+, с 3-мя надо выкинуть 2+ итд.



## Munchkin Ethulhu

В этом наборе есть специальный класс : Культист

- Все карты Культистов сносятся в отдельный снос. Если на какой-то карте будет сказано “Станьте Культистом” и в сносе есть Культист — вы им становитесь. Если в сносе нет Культистов — ничего не происходит.
- Нельзя перестать быть Культистом по своему желанию. Но когда вы вытаскиваете культиста вы НЕ обязаны им становиться.
- Если в игре только один Культист — НИЧТО не может заставить его перестать быть Культистом (кроме Божественного Вмешательства).
- Как только все кроме одного игрока становятся культистами — оставшийся игрок получает уровень, который может быть выигрышным!
- Как только культистами становятся все игроки — игра заканчивается, выигрывает игрок с наивысшим уровнем.
- Когда в игре появляется -goth монстр, игрок вытянувший или добавивший его в бой имеет право добавить ещё 1 -goth монстра. Если он отказывается — такая возможность переходит к его соседу слева, и т.д. до завершения полного круга.