

MUNCHKIN®



В игре «**МАНЧКИН: ВРЕМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**» игроки столкнутся со всеми чудесами и ужасами, которыми кишмя кишит долина УУУ. У вас на пути встанут коварные и непобедимые враги (ну, и Ледяной Король), которые, как и вы, позарятся на вождельный лут, и всё ради звания величайшего искателя приключений со времен Билли-Героя!

В комплект игры входят 168 карт, 8 больших карт персонажей, кубик и правила. Вам понадобится по 10 токенов (монетки, фишки из покера, всё что угодно, только в количестве 10 штук) для каждого игрока.

ПОДГОТОВКА

Играть могут от трёх до шести человек. Разделите карты на колоды **Дверей** (на рубашке дверь) и **Сокровищ** (на рубашке горка сокровищ), перетасуйте их и сдайте всем игрокам по четыре карты из каждой колоды. Также раздайте вслепую каждому игроку карту персонажа.

КАРТЫ

Колоды дверей и сокровищ: Карты сбрасываются лицом вверх; у **Дверей** своя стопка сброса, у **Сокровищ** — своя. Ты можешь посмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки.

Когда колода закончится, перетасуй соответствующую стопку сброса и положи её на место колоды. Если пусто и в колоде, и в сбросе, значит, никто не может брать карты этого типа.

Карты в игре: это карты на столе перед тобой — твой **Класс** (если он есть), твои **Союзики**, **Шмотки**, **надетые** и которые просто **несёшь**. Здесь же лежат сыгранные против тебя **Проклятия** длительного действия и некоторые другие карты. Все карты в игре должны быть хорошо видны остальным игрокам.

Рука: карты, которые ты держишь в руке, не находятся в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на руку.

В конце своего хода ты можешь держать в руке не больше пяти карт (см. фазу «**ОТЩЕДРОТ**», стр. 2). Карты из игры нельзя забрать в руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, меняй или сбрасывай за счёт свойств других карт.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Все игроки начинают с первого уровня, однако каждый обладает специальными способностями, описанными на большой карте каждого **Персонажа**. **Манчкины** бывают мужского и женского пола (за исключением БиМО, потому что Я ПОНЯТИЯ НЕ ИМЕЮ!? так что не обращай внимания на условия касательно полов, когда играешь за БиМО). Пол твоего персонажа в начале игры совпадает с твоим, так что удостоверься, что повернул карту **Персонажа** нужной стороной.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — одну карту **Класса** и/или карту **Союзника** (см. стр. 2-3), а также сколько угодно карт **Шмоток** (если они не требуют от тебя чего-то особенного). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй!

НАЧАЛО И КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным способом. Бросайте кубик или сыграйте в камень-ножницы-бумагу, решать вам.

Игра состоит из ходов, каждый ход — из нескольких фаз (см. «**ФАЗЫ ХОДА**», стр. 2). Завершив свои действия в последней фазе, передай право хода соседу слева.

Побеждает тот, кто первым доведёт своего манчкина до 10-го уровня... но этот уровень нужно получить за убийство монстра (или с помощью карты, которая ясно и однозначно позволяет победить другим путём).

ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

На этих страницах изложены базовые правила «Манчкина». Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — и в таком случае чаще всего карта главнее правил. Однако смело игнорируй все распоряжения карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только на карте не написано отдельно и недвусмысленно, что она превышает этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя эффекты карт могут делать боевую силу манчкина или монстра нулевой и даже отрицательной (см. стр. 2).
2. Ты получаешь уровень после боя только если **убил монстра**.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (например, сокровища или уровни) посреди боя. Заверши бой, прежде чем тянуть лапы к награде.
4. Ты можешь получить 10-й уровень только за **убийство монстра**.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. При желании можешь почитать сайт worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем надоест.

КОГДА ТЫ МОЖЕШЬ ВЫПОЛНЯТЬ ДЕЙСТВИЯ

В любое время:

- Отказаться от класса.
- Сыграть карту **Повышение уровня** или **Союзник**.
- Сыграть Проклятие.

В любое время... в общем, если ты не в участвуешь в бою:

- Торговать Шмотками с другими игроками (другой игрок так же не должен быть в бою).
- Снимать и одевать Шмотки.
- Сыграть только что полученную карту (некоторые карты могут быть сыграны даже в бою; смотри ниже).

Во время своего хода:

- Выбрать новый Класс (в любое время).
- Продать Шмотки за уровни (только если не участвуешь в бою).
- Сыграть Шмотку (большинство Шмоток нельзя играть в бою, кроме Разовых Шмоток; смотри **Разовые**, стр 3).

ФАЗЫ ХОДА

Твой ход начинается сразу после конца хода предыдущего игрока, и разделяется на несколько фаз. Перво наперво, сделай со своими картами все, что хотел, и переходи к 1-й фазе – **Вышибаем дверь!**

(1) Вышибаем дверь! Вскрой верхнюю дверь из колоды.

Если это монстр, ты должен с ним биться (см. «**Бой**», стр 3-4).

Если ты вскрыл карту проклятия, оно тут же действует на твоего манчкина и сбрасывается (или остается лежать перед тобой, если у него длительный эффект).

Если вышла любая другая карта, можешь взять её в руку или тут же сыграть, если позволяют правила.

(2) Ищем неприятности / Чистим нычки: если в фазе 1 ты встретил монстра, пропусти эту фазу и переходи к фазе 3.

Если ты, выбив дверь, НЕ встретил монстра, у тебя на выбор два варианта: искать неприятности или чистить нычки.

Ищи неприятности: сыграй с руки карту монстра и подерись с ним по обычным правилам, как если бы ты обнаружил его за дверью. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут (см. «**Зов Помощи**», стр. 4).

Чисть нычки: если у тебя нет монстра, с которым хочешь драться, возьми в руку вторую карту двери из колоды, не показывая соперникам. Если это монстр, можешь сохранить его, чтобы подраться позже в поисках неприятностей или подкинуть в бой вместе с Бродящей тварью. Если это проклятье, сохрани его, чтобы сыграть против соперника в подходящий момент! Ты можешь сыграть карты Союзник или Класс сразу же, если хочешь, или сохранить в руке.

(3) От щедрот: если у тебя в руке больше пяти карт, либо сыграй лишние карты, либо отдай излишки персонажу с низшим уровнем. Если статус самого слабого манчкина оспаривают несколько игроков, раздели карты между ними настолько ровно,

насколько получается. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если твой манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Как только щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого

БОЙ: КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Когда ты бьёшься с монстром, сравни свою **боевую силу** (сумма твоего уровня и бонусов или штрафов) с боевой силой монстра (сумма его уровня и бонусов или штрафов). Если твоя боевая сила выше, ты победил! Если она ниже или равна, монстр побеждает и ты должен сдаться или выполнить непотребство.

Для полной информации, см. «**Бой**» стр. 3-4.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Твой персонаж, кроме самой карты Персонажа, включает в себя набор союзников, оружия, брони и магических вещей, и у тебя есть две ключевых характеристики: Уровень и Класс. Например, ты можешь описать своего персонажа как «**Финн**, герой **6 уровня** с **Золотым Мечом Битвы**, **Железным Ботом** и **Энхиридином**, в компании **Деревяшки**».

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Ты повышаешь уровень за убийство монстра, применение особых карт и продажу шмоток (см. «**Шмотки**», стр. 3). Ты теряешь уровень, когда карта говорит об этом. Твой уровень не может упасть ниже 1.

Класс: персонаж может быть **Героем**, **Музыкантом**, **Королевских кровей** или **Волшебником**. Каждый класс обладает специальными способностями, указанными на карте, и ты их получаешь в момент, когда играешь карту перед собой, и теряешь их, когда сбрасываешь карту.

Некоторые способности Класса требуют сброса карт. Если нет особого указания, то карты можно сбросить и с руки, и из игры.

Ты можешь сбросить карту Класса в любой момент, даже в бою: «Я больше не хочу быть Героем». Ты можешь сыграть новую карту Класса в любой момент своего хода, или как только получишь её во время чужого хода.

Супер манчкин: Ты не можешь принадлежать сразу к нескольким классам без карты «**СуперМанчкин**». Она может быть сыграна по правилам карты Класса, если у тебя есть присоединенная к ней другая карта Класса. У тебя в игре не может быть более одной карты любого Класса.

Если ты играешь карту Суперманчкина с дополнительным классом, то получаешь все выгоды принадлежности к нему (способность использовать шмотки для этого класса, штрафы монстрам в битве с этим классом) и никаких недостатков (монстры не получают бонусы в битве с этим классом). Если Класс цену на способности, однако, ты все же должен её платить - ты не настолько супер крут.





Союзник: Ты можешь иметь одного Союзника. Когда вытягиваешь карту Союзника, открыто или скрыто, ты можешь тут же её сыграть или сохранить в руке, и сыграть позже в любое время, даже во время боя. Когда карта в игре, твой союзник дарует тебе боевые бонусы и специальные умения. Ты можешь сыграть нового Союзника и сбросить старого по желанию в любое время, но ты не можешь продать союзника другому игроку.

Союзники могут быть пожертвованы для автоматической смывки в бою с любым монстром, путем сброса карты Союзника вместо бросания кубика. Если в бою тебе кто-либо помогал, то ты даже можешь выбрать, смывается ли помощник вместе с тобой. Выбор за тобой!

СОКРОВИЩА

Карты сокровищ включают как шмотки постоянного действия и разового применения, так и некоторые особенные карты, не являющиеся шмотками. Любую карту сокровищ можно сыграть, как только ты получил её или в любой момент твоего хода, кроме боя (если в правилах ниже или на самой карте не говорится иное).

Шмотки: большинство сокровищ – шмотки. Карта сокровищ является шмоткой, если у неё есть цена в голдах (если написано «Без цены», значит, она ничего не стоит, но это всё равно шмотка).

Если ты сыграл шмотку, считается, что ты её «несёшь». Но бонус тебе приносят только «надетые» шмотки. Любые карты «не-надетых» шмоток поворачивай набок – так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Во время боя и при смывке нельзя «надевать» / «снимать» шмотки, поэтому перед боем убедись, что тебя устраивает расклад твоего инвентаря.

Нести ты можешь любые шмотки, но существуют ограничения на «надевание» и активное использование шмоток. В верхнем левом углу карт иконки подскажут тебе, что игрок может «надеть»:

один головняк

один броник

одну обувку

две одноручные шмотки

либо одну двуручную шмотки

(если только какие-то карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать «Союзник» или «Чит!»). Если ты несёшь два головняка, например, то «надеть» ты можешь только один. Потому что кто носит две шляпы? Это же просто глупо.

Аналогично, некоторые Шмотки имеют ограничения: например, «Мантию Волшебника» может «надеть» только Волшебник (Только для Волшебников, дурачье!). Бонус получает только персонаж, чей класс Волшебник.

Шмотки без указанных выше запретов могут быть «надеаты» без ограничений.

Нельзя просто так сбросить шмотку только потому, что захоте-



лось левой пятке. Шмотки можно продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому манчкину, если ему нужнее (см. ниже). Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать некоторые специальные возможности. Также лишит тебя шмотки может проклятие или непотребство монстра (стр. 5).

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. Обмену подлежат только шмотки в игре – шмотки с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, когда вы оба не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки остаются в игре.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Я дам тебе **Звуковой Меч**, только ты не помогай **Джейку** бить **Дверного Лорда!**»

Ты можешь «светить» соперникам карты в руке. Не знаем зачем, но дело твое.

Разовые шмотки: карты сокровищ с надписью «разовая» являются одноразовыми шмотками. Многие из них можно играть во время боя, чтобы усилить либо манчкинов, либо монстров. Их можно применять как с руки, так и из игры. Некоторые имеют определенные эффекты, поэтому читайте внимательно! Сбросьте эти карты после завершения боя или когда их эффект погаснет.

Другие сокровища: прочие карты сокровищ (такие как «Получи уровень») не являются шмотками. На большинстве из них прямо сказано, когда карту можно применить, остаётся она в игре или должна быть сброшена. Карту «Получи уровень» можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже когда в бою. Исключение: нельзя сыграть «Получи уровень», чтобы добраться до 10-го, победоносного уровня.

Продажа шмоток за уровни: в свой ход, если ты не в бою и не смываешься, ты можешь сбросить шмотки на общую сумму не менее 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать можно как шмотки из игры, так и карты с руки. **10-й уровень нельзя купить за шмотки.**

БОЙ

Монстр немедленно атакует тебя, когда вытягиваешь его в открытую в фазе «**Вышибаем дверь!**», или когда ты играешь его с руки в фазе «**Поиск неприятностей**».

Когда бьёшься с монстром, просто сравни боевую силу монстра со своей. Твоя боевая сила равна сумме твоего уровня, любых бонусов или штрафов от особых сил, классовых способностей, шмоток, союзников и проклятий. Все манчкины могут играть разовые шмотки или использовать способности Класа для помощи или вреда в бою. Твоя боевая сила может быть отрицательной, если на тебя действует проклятие или любой другой штраф.

Боевая сила монстра это его уровень, плюс или минус любые модификаторы из его способностей или карт, играющих на него.



Некоторые карты дверей могут быть сыграны в бою как **Усилители монстров** (см. ниже).

Если боевая сила монстра больше или равна твоей, ты проигрываешь бой и должен смываться (см. «Смывка и Непотребство», стр. 5). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, ты его убиваешь и получаешь уровень (или два за особо больших противников) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра.

Иногда карта позволяет тебе победить монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты получаешь. Иной раз и сокровищ не достанется, но это зависит от карты.

Если ты убиваешь монстра (или монстров!), сбрось его и другие сыгранные в ходе боя карты, и заberi свои сокровища. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться – выжди приемлемое время, например 2.6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты точно убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубным скрежетом завистников.

МОНСТРЫ

Усилители монстров: определенные карты, называемые «Усилители монстров», увеличивают или уменьшают боевую силу монстра (штрафы монстрам также подразумеваются Усилителями). Также они влияют на количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить усилитель монстра в любом бою.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого играет карту.

Бой с несколькими монстрами: некоторые карты (особенно «Бродячая тварь») позволяют бросить в бой дополнительных монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти суммарную боевую силу всех врагов. Любые особые условия (например, требование победить монстра только уровнем) распространяются на весь бой в целом. Есть карты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и сразиться с остальными, но нельзя биться с одним и смышаться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь никаких уровней или сокровищ.

Андеды и демоны: в этой игре есть монстры-Андеды. Ты можешь сыграть **Андеда** с руки в бой, где есть другой **Андед**, без использования карты «Бродячая тварь». Если у тебя есть карта, которая делает монстра **Андедом**, ты можешь сыграть её в паре с любым монстром по

этому правилу. Также в игре есть **Демоны**. На этих монстров распространяются те же правила, что и на **Андедов**.

Один монстр, **Хансон Абадир**, одновременно и **Андед**, и **Демон**! А чего вы ожидали от повелителя Темносферы? Да, это значит, для него применимы оба правила... надеемся, вы не наживете себе слишком много врагов!

Зовем на помощь: если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на подмогу. Проси, пока все не откажут или кто-нибудь не согласится. Ты вправе взять только одного помощника. Добавь его боевую силу к своей. Не забывай, что играть карты в текущий бой может любой игрок – и это помощью не считается!

Помощника можно (а чаще всего – нужно) подкупать своими шмотками в игре (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилам обмена) или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Кроме того, ты можешь предложить сыграть карты с руки, в пределах правил. Например, можно сыграть на помощника карты

«Получи уровень».

Особые преимущества или уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, тебе взялся помочь **Музыкант**, использующий «Держи ритм» для увеличения твоей боевой силы. Если же ты бьёшься с **Ксергиоком** и **Волшебник** помогает тебе, боевая сила **Ксергиока** снижена на 3 на время боя.

Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (см. «Награда», ниже), и выполни особые указания с карты монстра (если есть). Ты получаешь уровни за каждого убитого врага, а твой помощник – нет. Карты сокровищ тянешь ты, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника, а затем делишь их, согласно договорённости.

Награда: победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и заberi все их сокровища! Лепота!

Внизу каждой карты монстра указано число сокровищ – тани столько же, с учетом сыгранных «Усилителей монстра». Если бился с врагом один, тани карты в закрытую. Если у тебя был помощник, набирай сокровища



ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов помешать чужому счастью:

Разовые карты могут помочь любому участнику боя – как манчкину, так и монстру. Выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки...

Усилители монстров дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища. Их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе.

Монстры с руки могут быть добавлены в бой при помощи карты «Бродячая тварь», либо по правилам **Андедов** и **Демонов**.

Проклятия – если они есть, просто грех их не использовать.

ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Марселина – музыкант 3-го уровня с **Бас-топором** (+4, и +2 за её способность использования музыкального инструмента) с общей боевой силой 9. Она выбивает дверь и встречает **Сахарных зомби**. Они 1-го уровня и не имеют специальных бонусов, поэтому она выигрывает, 9 к 1.

Марселина: типа, как грубо. Я их убью сейчас.

Джейк: не торопись, Марси! Я подкину **Ми-Мяу** в бой. Потому что **Сахарные Зомби** говорят, что можно.

Джейку не нужно использовать карту «Бродячая тварь» из-за особенного правила **Сахарных Зомби**. С подкреплением **Ми-Мяу**, **Марселина** теперь проигрывает, 10 к 9.

Марселина: иисусе, **Джейк**, спасибо за облом моей движухи.

Марселина может использовать способность «Держи ритм» своего класса **Музыкант**. Она сбрасывает карту и составляет рифму с бонусом +3. «**Ми-Мяу**, о, **Ми-Мяу**. Время тебе совершить последний поклон.» Теперь она выигрывает 12 к 10.

Джейк: неплохо, **Марселина**. Полагаю, тут ты победила **БиМО** сделал расчёты для меня.

Марселина побеждает и получает свои два уровня (один за каждого монстра) и четыре сокровища (три за **Ми-Мяу** и одно за **Сахарных зомби**). Теперь она 5-го уровня и владеет приличными сокровищами, что может сплотить соперников с целью низвергнуть её при первой же возможности.

в открытую, чтобы все видели, что тебе досталось.

Карты сокровищ можно сыграть сразу же, как ты их получил, даже если ты бился не сам, а всего лишь помогал другому манчкину.

Если ты победил монстра, но не убил, уровня не получишь. Сможешь ли получить сокровища – будет указано на карте.

Смывка и непотребство: если никто не помог тебе... или кто-то пытается помочь, но другие манчкины строят козни и все равно не хватает сил, придётся смываться. Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки. Более того, даже успешная смывка не всегда проходит без последствий.

Брось кубик. Выпадет 5 и больше – смоешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство.

Если смывка не удалась, то монстр выполняет непотребство, указанное на его карте – лишит уровня или шмотки, или даже привести к смерти (см. ниже).

Смываясь от нескольких монстров, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймёт.

Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Монстр может поймать обоих. После того, как ты разобрался со всеми бросками смывки, можно сбросить монстра (монстров).

СМЕРТЬ

Умерев, ты теряешь все свое имущество, и отправляешься в 37-й мёртвый мир. Умерев, тебе не нужно выполнять смывку

Ты сохраняешь свой класс (классы) и уровень (а также активные проклятия длительного действия) – твой новый персонаж будет выглядеть так же, как и старый. Если ты был **Суперманчкином**, то им и остаёшься.

Однако, ты можешь начать игру за другого персонажа, обменяв карту Персонажа (пол должен совпадать с твоим). В этом случае ты сохраняешь только уровень, а все остальные карты сбрасываешь, включая класс.

Мародёрство: покидая смертный план, выложи все свои карты, за исключением указанных выше. Если у тебя есть шмотка с присоединенной «Чит!» – разъедини их. Начиная с игрока высшего уровня, все выбирают по одной карте. Если уровни равны – решайте броском кубика. Если кому-то карт не хватит, ничего не попишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются. Полученные карты уходят игрокам в руку.

Мёртвые персонажи не могут получать карты ни по какой причине (даже от щедрот) и не растут в уровне.

В начале хода следующего игрока ты оживаешь, и у тебя появляется новый персонаж. Он может помогать в боях другим игрокам, хотя пока и не чем, кроме уровня и классовых способностей.

Свой следующий ход начни с получения восьми карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть класс и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

ПРОКЛЯТИЯ

Вытянутая в открытую в фазе «**Выбиваем дверь**» карта проклятий оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Вытянутое в закрытую или полученное иным путём проклятие может быть сыграно на любого игрока в любой момент времени. В любой момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Обычно, проклятие действует на жертву незамедлительно (если может) и уходит в сброс. Однако, некоторые проклятия дают штрафы позднее в игре или имеют постоянный эффект. Храни эти карты, пока не избавишься от проклятия или пока его действие имеет силу. (Карты с постоянным проклятием не могут быть сброшены способностями класса. Не плохая попытка!)

Если в бою на тебя играют проклятие, которое действует «**в твоём следующем бою**», таким боем считается текущий!

Если под действие проклятия подходят несколько твоих шмоток, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Вытянув «**Наголо!**» и не имея броники, ты ничего не теряешь, просто сбрось карту. Некоторые проклятия имеют альтернативные действия, поэтому читай внимательно!

Бывают моменты, когда полезно сыграть проклятие или монстра на себя. Не менее полезно ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишит его части сокровищ. В этом и есть дух манчкинизма. Не отказывай себе в таких приятных мелочах.

