

MUNCHKIN QUEST

THE MUNCHKIN BOARDGAME



GAME DESIGN BY STEVE JACKSON

ILLUSTRATED BY JOHN KOVALIC

STEVE JACKSON GAMES

Начальные установки карты

**Открыта вся изначально /
ячейки открываются по мере
входа.**

**Добавочные пустые комнаты
- разбавляют
функциональные.**

**Некоторые комнаты могут
встречаться по 2-3 раза или
все комнаты уникальны
(кроме пустой если включен
предыдущий пункт)**

**Данж гарантированно
связный, "растекающийся"
от ячейки входа.**

**Количество монстров -
изначальное количество в
подземелье. Всегда
минимум есть один монстр
первого уровня и один
двадцатого.**

**Это не учитывает монстров
возникающих на один бой
(в результате обыска или
действий карт)**

**Остальные распределены
более-менее равномерно
по уровням.**

**Всего 259 карт возможных
монстров из всех частей.**

**Когда монстр
выпиливается, другой
такого же уровня
возникает в случайной
комнате.**

СТАРТ Выход

КАРТА ОТКРЫТА ДОБАВОЧНЫЕ ПУСТЫЕ КОМНАТЫ НЕКОТОРЫЕ КОМНАТЫ ПОВТОРЯЮТСЯ

КОЛИЧЕСТВО МОНСТРОВ: 30 + - РАЗМЕР ПОДЗЕМЕЛЬЯ: 18 X 14 X+ X- Y+ Y-

Для передвижения используйте
стрелки на дополнительной
панели управления

Скрытая карта, открывается
по мере шагов. Каждую игру
генерируется новая карта.

Завершая ход нажмите на
аватарку манчкина, она
заменится на аватарку в
серых тонах. Когда все игроки
сделают ход, наступит черёд
монстров, а затем активность
и запас шагов будут
восстановлены.

Нажмите на жетон шага
или хита чтобы
перевернуть его

Манчкин

Монстр

Вход

УР + УР -

ХП + ХП -

ШГ + ШГ -

ЗЛ + ЗЛ -

>>>

1D6

2D6

3D6

1D10

СВОЙ

↑

↓

←

→

УРОВЕНЬ 1

4

3

2

1

0

ЗОЛОТО

УРОВЕНЬ 1

4

3

2

1

0

ЗОЛОТО

УРОВЕНЬ 1

4

3

2

1

0

ЗОЛОТО



УР +	УР -
ХП +	ХП -
ШГ +	ШГ -
ЗЛ +	ЗЛ -
>>>	
УР +	УР -
ХП +	ХП -
ШГ +	ШГ -
ЗЛ +	ЗЛ -
>>>	
УР +	УР -
ХП +	ХП -
ШГ +	ШГ -
ЗЛ +	ЗЛ -
>>>	

УРОВЕНЬ 1

4 hearts

3 footprints

ЗОЛОТО 0

УРОВЕНЬ 1

4 hearts

3 footprints

ЗОЛОТО 0

106

206

306

1010

СВОЙ

106

4 arrows

УРОВЕНЬ 4

4 hearts

3 footprints

ЗОЛОТО 0

Сменить аватарку

АВАТАР

Объявить погибшим

СЕРОС

Этот игрок не участвует

БЛОК-ТЬ

Назад к основной панели управления

<<<

ПОХОЖЕ, ПУСТАЯ КОМНАТА

Все Летучие монстры и
все манчкины с Полётом
получают+2.

Статус обыска.

Клик чтобы изменить.

Отображается на глобальной карте значком лупы

Синяя - есть сброшенные шмотки / золото

Жёлтая - пограблено

Красная - зачищено

Зелёная рамка - эта комната открывалась (показывалась в
полный экран последней)

Экран комнаты, открывается кликом по
конкретной комнате на глобальной карте.

Клик на большое изображение вернёт на
карту.

ПОХОЖЕ, ПУСТАЯ КОМНАТА

ЗАЧИЩЕНО

СБРОСИТЬ ШМОТКУ

СБРОСИТЬ ЗОЛОТО

УРОВЕНЬ 6

ЖИРТРЕСТ КОСМАТЫЙ

Манчкин из другой партии!
Мочи его!



Непотребство: он забирает твои
кубики. Когда в следующий раз
тебе надо будет бросить кубик,
пусть твой сосед слева просто
СКАЖЕТ, что тебе выпало.

2 сокровища

Список монстров и полоса
перемотки если монстров в
комнате несколько.

УР + УР -

ХП + ХП -

ШГ + ШГ -

ЗЛ + ЗЛ -

>>>

УР + УР -

ХП + ХП -

ШГ + ШГ -

ЗЛ + ЗЛ -

>>>

УР + УР -

ХП + ХП -

ШГ + ШГ -

ЗЛ + ЗЛ -

>>>

АВАТАР

СБРОС

БЛОК-ТЬ

<<<

УРОВЕНЬ 1

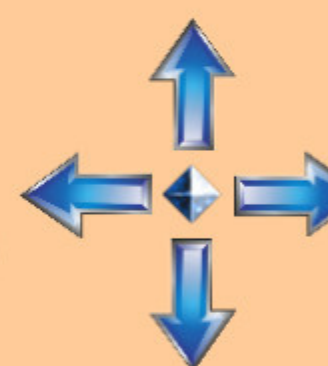


ЗОЛОТО 0

УРОВЕНЬ 1



ЗОЛОТО 0



УРОВЕНЬ 4



ЗОЛОТО 0

Режим боя

Кубики - 1 / 2 / 3 шестигранника



Результаты боя

Монстры удаляются и
возникают другие таких же
уровней в случайных ячейках

ПОБЕДА

СМЫВКА

ПОРАЖЕНИЕ

ОТМЕНА

Если проиграл, но
непотребство /
проигрыш не убило -
смывается в одну из
соседних открытых
ячеек.

Устанавливаются
начальные параметры
и отправляется на вход

Закреть этот экран
без изменений, если
что-то прерывает бой.

Выбор типа и
количества кубиков

Бросок кубика

Чтобы перебросить, или бросить на что другое -
переключитесь на основной и обратно на этот
экран

УР + УР -

ХП + ХП -

ШГ + ШГ -

ЗЛ + ЗЛ -

>>>

УР + УР -

ХП + ХП -

ШГ + ШГ -

ЗЛ + ЗЛ -

>>>

УР + УР -

ХП + ХП -

ШГ + ШГ -

ЗЛ + ЗЛ -

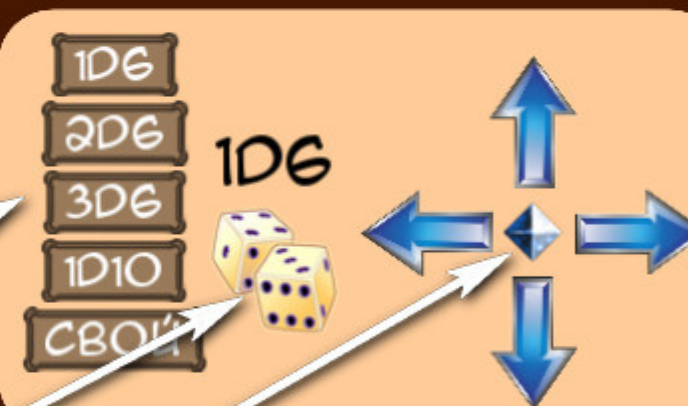
>>>

АВАТАР

СЕРОС

БЛОК-ТЬ

<<<



1D6



Выбранный тип
кубиков

1D6



Бросить кубик

Бой:

- а) Суммируются уровни и бонусы.
- б) Просить о помощи можно.
- в) Бросок кубиков за манчкинов и монстров.

Победа: бери сокровища и уровень.
Убил “своего” монстра - бери DхМ.

Поражение: теряешь хит

Смывка
Ушел из боя 5-6 1-4 Непотребство
(если не влияет -)

Обыск:

1 и меньше -



5 - 100



ПОГРАБЛЕНО
-1 К ОБЫСКУ

9 - 2x



ЗАЧИЩЕНО

2 - 300

6 - 300



ПОГРАБЛЕНО
-1 К ОБЫСКУ

10 - 500



ЗАЧИЩЕНО

3 - 400

7 -



11 и больше - 3x



ЗАЧИЩЕНО

4 - 500

8 - 500



ПОГРАБЛЕНО
-1 К ОБЫСКУ

1 кубик + модификаторы

Экран с напоминками, открывается по правой кнопке мыши

Кубик-монстр. В данной версии просто определяют кому достанется бонусная дверь/дхм.



ПОРЯДОК ХОДА:

- 1) ТЯНИ 'ДВЕРЬ' / DEUS EX MUNCHKIN
- 2) ШАГИ, ОБЫСКИ, БОИ, СДЕЛКИ. НА ОБЫСКИ И СДЕЛКИ ТРАТИТСЯ ОДИН ШАГ. НА БОИ ШАГИ НЕ ТРАТЯТСЯ.
- 3) БЕРИ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ 'ДВЕРЬ'/DХМ ЕСЛИ В ЭТОМ ХОДУ ТОБОЙ БЫЛА ОТКРЫТА НОВАЯ НЕПУСТАЯ КОМНАТА
- 4) КУБИК МОНСТРА. ИГРОК ВЫПАВШЕГО ЦВЕТА БЕРЁТ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ 'ДВЕРЬ'/DХМ
- 5) 'ОТ ЩЕДРОТ' - ОТДАЙ ЛИШНИЕ КАРТЫ ИГРОКУ С НАИМЕНЬШИМ УРОВНЕМ. НА РУКАХ МОЖЕТ БЫТЬ НЕБОЛЬШЕ 5 КАРТ.
- 6) ЗАВЕРШИ ХОД НАЖАВ НА ИКОНКУ СВОЕГО МАНЧКИНА.

Перемещаемые монстры (Монстры движутся автоматически, но иногда надо переместить вручную)



Дварф

Расы



Эльф



Хафлинг



Клирик



Волшебник



Вор



Воин

Все!

