



***MOSIGRA***

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

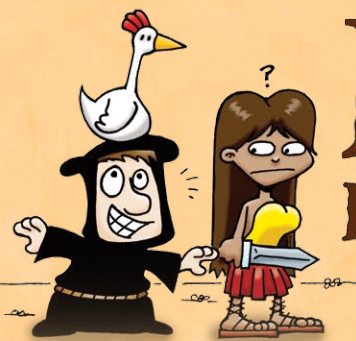
**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**



# Манчкин®

## БАБАЙКИ ИЗ СКЛЕПА 6,5

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Чтобы сыграть в «Бабайки из склепа», тебе понадобится обычный «Манчкин». При желании можешь добавить карты из остальных расширений для «Манчкина» и даже из других игр этой славной серии. Все карты «Бабаяк из склепа» отмечены значком

### ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Карты подземелий вдвое больше обычных карт: во-первых, так на них влезает больше картинок и правил, а во-вторых, ты точно не спутаешь их с другими картами.

Пока подземелье в игре, оно влияет на всех манчкинов, если не ограничено текстом карты портала (о них позже), открывшего подземелье.

Подземелья могут дать тебе уровень за то, что ты в нихходишь, выходишь из них или совершаешь в них определённые действия. Победный уровень так не получить, если только текст карты не гласит иначе.

При сбросе карты подземелья выполни все инструкции по сбросу лишних карт, отмене эффектов и т. п.

Ты можешь находиться в нескольких подземельях сразу. Все карты подземелий, лежащие лицевой стороной вверх, находятся в игре. Сброшенные подземелья складывай лицевой стороной вниз в отдельную стопку рядом с колодой.

**Противоречивые подземелья:** если правила одного подземелья прямо противоречат правилам другого, выполняй инструкции карты, которая сыграна последней.

**Важно:** покидая одно подземелье и входя в другое, манчкин ни на секунду не остаётся вне подземелья вообще. Это значит, что особое правило, действующее в обоих подземельях, но не в обычном «Манчкине», останется в силе при переходе из одного пещерно-коридорного комплекса в другой. (Если ты думаешь, что нам не стоило заморачиваться и изобретать правило для настолько диких ситуаций, ты явно новичок в «Манчкине».)

**Альтернативное правило:** если тебе реально нравится какое-нибудь подземелье, просто выложи его в начале игры и выкини к рожнам все порталы. Ну или не сбрасывай это «основное» подземелье, даже если карта портала требует этого.

### Подготовка подземелий

Игроки начинают партию с одним раскрытым подземельем. Выбрать его можно по-разному:

- вытянуть вслепую, или
- дать выбирать победителю прошлой партии, или
- дать выбирать проигравшему в прошлый раз, или
- просто договориться между собой.

В любом случае стартовое подземелье наверняка надолго на столе не задержится. Перетасуй остальные карты подземелий и положи лицевой стороной вниз в отдельную колоду — пусть ждут, когда через порталы в них повалят манчкины...

### Смена подземелья без портала

В любой момент своего хода ты можешь сбросить четыре карты с руки и «найти выход». Тяни новую карту подземелья. Затем можешь (но не обязан) сбросить старое подземелье.



# ПОРТАЛЫ

Порталы — это двери, только крайне неординарные. В этом дополнении все карты дверей — порталы. Вытянув карту портала в открытую, ты обязан тут же выполнить все её распоряжения. По велению портала ты можешь войти в новое подземелье, покинув старое или оставшись в нём. Да, ты можешь находиться в нескольких подземельях сразу. **Исполнив все указания карты портала, тяни другую карту двери в открытую.**

Если ты вытянул портал в закрытую, выбирай, что будешь делать:

- раскрыть и разыграть этот портал, а затем вытянуть дверь в закрытую; либо
- оставить портал на руке, чтобы сыграть его позже.

Ты можешь сыграть портал с руки только в свой ход, если ты не в бою и ещё не играл карту портала в этот ход. При розыгрыше выполни инструкции портала и тут же вытяни дверь в закрытую.



**Помни:** разыгрывая портал, ты всегда тянешь новую карту двери ему на замену.

Если портал был взят в открытую, дверь также тянется в открытую. Если портал вытянут в закрытую, карту двери после его применения тоже тяни в закрытую.

**Автор игры Стив Джексон**  
**Иллюстратор Джон Ковалик**  
**Котоккомбы нарисовала Кэти Кук**

**Президент и главный редактор:** Стив Джексон  
**Главный исполнительный директор:** Филип Рид  
**Исполнительный директор:** Сэмюэл Митчке  
**Ответственный редактор:** Миранда Хорнер  
**Манчкинский редактор:** Эндрю Хэкард  
**Манчкинский помощник редактора:** Девин Льюис  
**Художник-постановщик:** Габби Руенс  
**Менеджер производства:** Бриджит Вестерман  
**Директор по производству:** Дэррил Сильва  
**Предпечатная проверка:** Миранда Хорнер  
**Директор по маркетингу:** Рея Фризен  
**Директор по продажам:** Росс Джепсон

**Игру тестировали:** Данте Алаймо, Джо Алаймо, Винченцо Алаймо, Джоби Бэби, Стэйси Беквит, София Девер, Джессика Грего, Крис Лоутон, Сэм Лаубер, Серджио Морено, Мичио Портер, Грег Квиннелл, Катрин Рейнолдс, Александрия Трэш, Яван Винер и Джастин Чжан.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!  
Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru)  
или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

*Munchkin, Terrible Tombs*, манчкинские персонажи, Warehouse 23, всевидящая пирамида и названия других продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии. *Munchkin 6.5 – Terrible Tombs* is copyright © 2017 by Steve Jackson Games Incorporated.

Версия правил 1.52 (апрель 2016)

# Подготовка порталов

В этом наборе — по два портала восьми разных видов. Если ты играешь в «Манчкина» без дополнений, замешай в колоду дверей 8 порталов, по одному каждого вида, иначе будешь менять подземелья чаще, чем моргаешь. Конечно, ты вправе и замешать в колоду все 16 карт — только не забывай моргать!

Если используешь ещё хотя бы одно дополнение для «Манчкина», замешай в колоду дверей все 16 порталов.

Ну а если у тебя столько дополнений, что порталы бесследно теряются среди обычных дверей, наш совет такой: перетасуй колоду, возьми сотни полторы верхних дверей и замешай в них порталы. Не забудь вытащить их после партии. Конечно, ты можешь купить ещё и дополнение «Безбашенные подземелья», чтобы порталов хватило на всю колоду дверей.

# ПЕРЕКРЁСТНОЕ ОПОДЗЕМЕЛИАНИЕ

Карты подземелий и порталов придуманы для обычного фэнтезийного «Манчкина», но многие из них прекрасно впишутся и в любые другие игры серии — от «Звёздного» до «Пиратского манчкина». Будут ли другие тематично-манчкинские подземелья? Мы уже выпустили «Безбашенные подземелья», но есть ещё «Манчкин Ктулху: Crazy Caverns» и «Манчкин Зомби: Hideous Hideouts», которые пока не локализованы.

# Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев  
**Главный редактор:** Александр Киселев  
**Переводчик:** Дмитрий Мольдон  
**Редакторы:** Валентин Матюша, Евгения Некрасова  
**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Предпечатная подготовка:** Иван Суховей  
**Креативный директор:** Николай Перасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)