

РУССКИЙ МАНЧКИН®



ПРАВИЛА ИГРЫ

В другой стране ты можешь просто мочить монстров, и тебе будет ни жарко ни холодно. Но в Матушке России тебе часто придётся переворачивать календарь! Расписывай квас под раскидистой клюквой, не забывай: зима близко. А за ней ещё одна — а ты думал, будет легко?

Перед тобой самостоятельная игра на основе классического «Манчкина». В состав игры входят 93 карты дверей, 75 карт сокровищ, кубик и правила.

Подготовка

В бой идут от трёх до шести манчкинов. Помимо карт и кубика, каждому из них понадобится 10 жетонов (монет, фишек) либо какая-нибудь штука, считающая до десяти, например специальный набор счётчиков для «Манчкина», чтобы следить за уровнем своего персонажа.

Раздели карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь) и **сокровищ** (на рубашке груда добра), перетасуй их и сдай всем игрокам по **четыре карты** из каждой колоды. Положи колоды посередине стола.

Если ты матёрый манчкин

В мире манчкинов ты давно не новичок и уже знаешь наизусть все правила? Тогда переходим к самому главному — тому, что отличает этот «Манчкин» от всех других.

В «Русском манчкине» появился новый тип карт — времена года. Они находятся в колоде дверей, и у них есть соответствующая пометка в правом нижнем углу.

В начале партии царит межсезонье (не зима, не весна, не лето и не осень, да, в России так бывает). Но это ненадолго. Как только ты вышиб дверь и тебе попала карта времени года, немедленно выложи её в центр стола, и она сразу же начинает действовать. Если же карта времени года досталась тебе взакрытую, можешь либо сразу выложить её в центр стола, либо сохранить на руке. Во втором случае ты сможешь в любой момент (даже в бою) сыграть такую карту времени года с руки.

В игре может быть **только одна карта времени года**. Как только сыграна другая, предыдущая сбрасывается. За летом может наступить весна, а после холодной зимы... наступит ещё более холодная зима. Пора привыкать, здесь вам не тут.

Времена года влияют на силу некоторых монстров и бонусы шмоток, а также немного изменяют правила игры. Но главное: забудь про календарь. Неважно, какой сейчас месяц на самом деле, у манчкинов свой счёт времени. **Всякий раз, когда в тексте карты ты встречаешь «+Х зимой/весной/летом/осенью», речь идёт о лежащей в центре стола карте времени года, а не о том, какая погодка стоит у тебя на дворе.**



Карты

Карты сбрасываются лицевой стороной вверх; у дверей своя стопка сброса, у сокровищ — своя. Ты можешь просмотреть 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 перед тобой — твои класс и шмотки. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре — это общедоступная информация, они должны быть видны всем игрокам.

Рука: карты, которые ты держишь на 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 на руке не больше пяти карт (см. «От щедрот» на стр. 5).

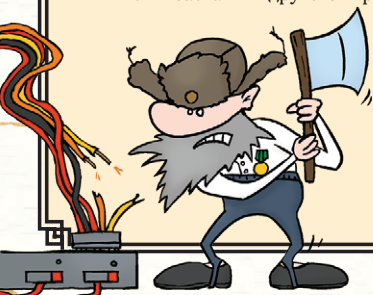
Карты из игры нельзя забрать на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.

Противоречия между правилами и картами

На этих страницах изложены базовые правила. 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 в карте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что она превыше этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила (см. стр. 8) может быть нулевой и даже отрицательной.
2. Ты получаешь уровень после боя, только если *убил* монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровища, уровни) посреди боя. Выиграй бой, прежде чем тянуть лапы к награде.
4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* за убийство монстра, и ты не можешь заставить другого игрока помочь тебе в таком бою.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. При желании можешь задать вопрос по электронной почте vopros@hobbyworld.ru или нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru. Ну, или спроси в манчкиновской группе vk.com/munchkinofficial. Но это когда спорить совсем надоест.



Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — гражданин 1-го уровня без класса.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — одну карту класса и сколько угодно карт шмоток (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 7). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй.

Начало игры, конец игры

Первым ходит тот, кто последним лежал на печи. Или ходил на балет. Или решите этот вопрос как-то ещё, например поочерёдными бросками кубика.

Каждый ход состоит из нескольких фаз. 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 надо получить за убийство монстра (или с помощью карты, которая ясно и однозначно позволяет победить другим путём).

Когда что можно

В любой момент игры ты можешь:

- сбросить класс;
- сыграть карту времени года;
- сыграть карту «Получи уровень»;
- сыграть проклятие.

В любой момент игры, когда ты не в бою, ты можешь:

- обменяться шмотками с другим игроком (он тоже не должен быть в бою);
- «снять» одни шмотки, «надеть» другие;
- сыграть только что полученную карту (некоторые карты можно сыграть и в бою, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- сыграть новый класс (в любой момент хода);
- продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 8).



Фазы хода

Твой ход начинается сразу же, как заканчивается ход предыдущего игрока. В начале своего хода ты можешь играть карты, «снимать» и «надевать» шмотки, меняться шмотками с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) **Вышибаем дверь!** Раскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 8). Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 14), оно тут же действует на твоего манчкина (если может) и сбрасывается (или остаётся лежать перед тобой, если у него длительный эффект). Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её, если это не противоречит другим правилам, или взять на руку.

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

Если ты, вышибив дверь, **НЕ** встретил монстра, у тебя на выбор 2 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. стр. 10).

Чисть нычки: возьми вторую карту **двери** из колоды на руку, *не показывая соперникам*.

3) **От щедрот:** если у тебя на руке больше **пяти** карт, либо *сыграй* лишние карты, либо *отдай* излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если статус самого слабого манчкина оспаривают несколько игроков, раздели карты между ними настолько ровно, насколько получится. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если *твой* манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты. Если в игре есть олигархи (это такой класс, см. стр. 6), карты от щедрот всегда достаются им, а вовсе не низкоуровневым манчкинам.

Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого игрока.

Бой: основные правила

Когда бьёшься с монстром, сравни свою **боевую силу** (твой уровень плюс бонусы и штрафы) и его. Если твоя боевая сила выше силы монстра, ты побеждаешь. Если ниже или равна — побеждает монстр. Подробные правила боя смотри на стр. 8.

Характеристики героя

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и гаджетов. Помимо шмоток, у него есть две характеристики: уровень и класс. Например, манчкина можно описать так: спортсмен 8-го уровня в портянках, ватнике и с балалайкой.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки»), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других карт, снижающих силу.

Класс: твой манчкин может быть казаком, олигархом, спортсменом или хакером.

Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обретает их, едва ты играешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Карты классов сами подскажут, когда применять их свойства. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты. Если нет указания, откуда именно надо сбрасывать, то их можно сбрасывать как с руки, так и из игры.

Сбросить класс можно в любой момент игры, даже в бою: «Не желаю быть хакером». Ты можешь сыграть карту нового класса, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Манчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без карты «Суперманчкин», и даже с ней он не вправе принадлежать к одному классу дважды.

Суперманчкин

Эту карту можно играть в тех же ситуациях, когда это допустимо для классов, однако ты не можешь сыграть её, если не принадлежишь ни к одному классу.

Если ты сыграл «Суперманчкин» только с одним классом, то ты получаешь все преимущества этого класса (можешь «надевать» шмотки, годные только для этого класса, монстры со штрафами против класса получают эти штрафы) и не получаешь никаких недостатков (ты можешь «надевать» шмотки, запрещённые для этого класса, а монстры не получают бонусы против твоего класса). Однако если классовое свойство требует какой-либо платы, тебе придётся платить по полной — всё же ты не настолько уж супер!

Если же ты сыграл «Суперманчкин», имея два класса, то ты получишь все преимущества со всеми недостатками двух этих классов.



Сокровища

Сокровища бывают постоянного действия и разового применения. Если ты не находишься в бою, то можешь сыграть любую карту сокровищ при её получении или в любой момент своего хода (если в правилах ниже или на самой карте не говорится иное).

Шмотки

Большинство сокровищ — шмотки. Карта считается шмоткой, если у неё есть цена в рублях (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 «ненадетых» шмоток поворачивай набок — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Во время боя и при смывке нельзя «надевать»/«снимать» шмотки.

Нести ты можешь любые шмотки в любом количестве, но «надеть» — не больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной (либо двух одноручных) шмоток (если только какие-то карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать «Чит!»). Так, у тебя в игре может быть два головняка, но «надеть» можно только один из них. Кроме того, ты можешь «надеть» любое количество шмоток, у которых не прописан конкретный тип (головняк, обувка и т. д.).

Есть ограничения и у отдельных шмоток: например, **малиновый пиджак** бесполезен для всех, кроме олигархов. Если ты не олигарх, бонуса от пиджака не получишь (если только не используешь «Чит!»). Нельзя просто так сбросить шмотку только потому, что захотелось левой пятке. Шмотки можно продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому манч-кину, если ему нужнее (см. ниже). Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоих классов. Также лишит тебя шмотки может проклятие или непотребство монстра.

Большие шмотки: у тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая (мелкой считается любая шмотка без слова «Большой», «Большая», «Большие» в левом нижнем углу карты). Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыграть другую, — первую большую шмотку ты должен продать, обменять, потерять из-за проклятья или непотребства.

Если что-то (например, «Чит!») позволяло тебе держать в игре больше одной большой шмотки и ты теряешь это свойство, тебе надо либо тут же исправить ситуацию, либо избавиться от всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь продать лишние шмотки (их общая стоимость должна быть не ниже 1000 рублей). Иначе тебе придётся отдать их самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.



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, и ты не можешь продать их, если сейчас не твой ход.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мой **меч-леденец**, только не помогай Машеньке бить **Вия!**»

Ты можешь «светить» соперникам карты на руке — уж этого мы тебе запретить не в силах.

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 рублей, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с надписью «без цены» стоят 0 рублей). Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 рублей, сдача не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 рублей разом, получишь сразу два уровня. Продавать шмотки можно как из игры, так и с руки. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.

Разовые сокровища

Некоторые карты сокровищ помечены словом «разовая». Большинство из них применяются во время боя, чтобы усилить либо манчкинов, либо монстров. У некоторых есть другие эффекты, так что внимательнее читай, что написано на карте. Если разовая карта является шмоткой, то её можно применять как с руки, так и из игры. Сразу после применения разовые карты перестают быть твоими и не могут быть целью проклятий, даже если их эффект ещё не выполнен. Применённые разовые карты сбрасываются в конце боя (независимо от его исхода) либо сразу после применения их эффекта. Если у разовых шмоток есть цена, их можно продавать за уровни, как и обычные шмотки.

Другие сокровища

Прочие сокровища (такие как «Получи уровень») не являются шмотками. На большинстве из них прямо сказано, когда их можно применить. Также на карте обычно написано, остаётся она в игре или должна быть сброшена. Особый случай:

- Карту «Получи уровень» можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже в бою. Сбрось карту после применения. *Исключение:* нельзя сыграть «Получи уровень», чтобы добраться до 10-го, победного уровня.

Бой

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою силу. **Боевая сила** равна сумме уровня и модификаторов (как положительных, так и отрицательных) от шмоток и других карт. Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты *проигрываешь бой* и должен смываться (стр. 12). Если же твоя боевая сила выше силы монстра (учти, что монстры выигрывают ничью), можешь его *убить* и получить уровень (или два за победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра.

Иногда карта позволяет тебе избавиться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты не получаешь. Если явно не сказано иное, то ты и сокровища при этом не получаешь. Если в бою не осталось ни одного монстра, то бой немедленно заканчивается.

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против определённого класса, бонусы и штрафы в определённые времена года. Не забывая их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против того или иного класса учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина, соответствующие этому условию.

Во время боя и ты, и другие игроки могут применять разовые сокровища, играть проклятия и применять свойства классов, чтобы помочь или помешать тебе в бою. В бою можно применить и некоторые карты дверей, такие как усилители монстров (см. ниже).

Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить исход сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубным скрежетом завистников. В любом случае по окончании боя сбрось монстра (монстров), а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки.

Монстры

Вытянутый в открытую в фазе **вышибания дверей** монстр тут же атакует того, кто его побеспокоил.

Полученный другим путём монстр уходит на руку. Его можно сыграть в фазе **поиска неприятностей** своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой «Бродячая тварь» (см. «Бой с несколькими монстрами» на следующей странице).

Каждая карта монстра считается одним врагом, даже если в названии стоит множественное число.

Усилители монстров

Несмотря на их название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Также они изменяют количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить сколько угодно усилителей монстров 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 (и прежде всего печально знаменитая «**Бродячая тварь**») позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых 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 смиываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смощься от его выжившего напарника, ты не получишь *никаких* уровней и сокровищ!

Андеды

В этой игре есть монстры-андеды. Любого андеда можно сыграть с руки в бой, где есть другой андед, *без помощи* карты «**Бродячая тварь**». Если у тебя есть карта, которая делает монстра андедом, можешь сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.



Драконы

Подобно андедам, **драконов** можно без помощи карты «**Бродячая тварь**» добавлять в любой бой, в котором участвует дракон. У драконов иммунитет к огненным/пламенным шмоткам (если только на карте монстра не сказано иное), зато большие шмотки дают против драконов двойной бонус.

Зовём на помощь

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на подмогу. О помощи можно просить любого, да не каждый откликнется. Тем не менее 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, заранее договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Кроме того, можно предложить сыграть с руки карты, которые ты можешь сыграть по правилам. Например, можно сыграть на помощника карту «**Получи уровень**».

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, тебе взялся помочь **казак** в бою против **Ивана Грозного**. Тогда боевая сила монстра увеличивается на 5. Но если ты и сам казак, тогда его сила уже увеличилась на 5, когда он тебя встретил, и повторно, за помощника-казака, её увеличивать не надо.

Помни, что бонусы и штрафы монстров от различных источников, например от класса и времени года, складываются.

Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (см. **Награда** ниже). Не забудь выполнить особые указания с карты монстра (если они там 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.

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 правилу андедов или драконов.

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

Награда

Победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и заberi сокровища всех побеждённых монстров (если какая-либо карта не говорит иного). Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если на монстра были сыграны усилители, сокровищ будет больше (или меньше). Если бился с врагом один на один, тяни карты *взакрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища *в открытую*, чтобы все видели, что тебе досталось.

Если ты победил монстра, но не убил, уровни не получишь. Получишь ли сокровища — зависит от твоих методов монстроотпугивания.

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

Смываемся!

Если никто не согласился вступить в бой на твоей стороне или даже с подмогой тебе не хватает сил одолеть монстра из-за козней других манчкинов, 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 — смеешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает (см. «Смерть» ниже).

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймает, если только ты не умрёшь в процессе.

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, можно сбросить монстра (монстров) и прочие сыгранные во время боя карты.

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, класс (классы), карту «**Суперманчкин**», карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего, кроме экипировки. Как только ты умер, тебе уже не нужно смываться от других монстров в бою (если таковые были).

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина (кроме тех карт, которые перечислены выше и должны остаться). Если у тебя были какие-то соединённые карты, например шмотка с «**Читом!**», эти карты разъединяются. Каждый соперник берёт на руку по одной из этих карт на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то карт не хватит, ничего не попишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются.

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

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня и класса... но карт у тебя нет (разве что ты получишь карты от щедрот или просто в подарок).

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.



Пример боя со всеми подсчётами

Авдотья — казак 2-го уровня со скалкой-зубоскалкой (которая даёт +3 к боевой силе).

Она вышибает дверь и встречает там Топтыгина 8-го уровня, у которого -3 против казаков. Боевая сила Авдотьи равна 5, у Топтыгина тоже 5, но монстры побеждают при ничьей, так что Авдотья пока проигрывает.

Авдотья: Ёшки-матрёшки! А я так хотела приберечь эту штуку на потом.

Она играет борщпакет, дающий ей +4 на этот бой. Теперь её боевая сила стала 9, что больше, чем 5 у Топтыгина.

Евсей: Тебе не повезло, что этот Топтыгин пережил лихие девяностые...

Евсей играет усилитель монстра «...из лихих девяностых», добавляя +10 к боевой силе Топтыгина. Теперь Авдотья снова проигрывает 9 против 15.

Авдотья: Так и знала, что девяностые мне однажды аукнутся...

Евсей: Нужна помощь? (У Евсея персонаж 6-го уровня со шмотками на +4, его боевая сила равна +10.)

Авдотья: А у меня есть выбор? Согласна, но я дам тебе всего одно сокровище, потому что ты сам и устроил эту подставу.

Евсей: Но я выберу первым!

Авдотья: Ну ладно. Кто-то ещё хочет вмешаться?

Никто ничего не сделал, так что Авдотья получает уровень и 4 сокровища — два указанных на карте Топтыгина и ещё 2 за то, что он был из лихих девяностых. Сокровища она берёт в открытую, Евсей выбирает себе одно, оставшиеся забирает Авдотья. Игра продолжается...

Наёмнички

Наёмнички могут встретиться в колоде дверей или сокровищ. Наёмничка можно сыграть в любой момент, даже в бою. У тебя в игре может быть только один наёмничек. Можешь забрать на руку взятого в открытую наёмничка, если не можешь или не хочешь вводить его в игру. Сбросить наёмничка можно в любой момент. Наёмнички не являются шмотками, так что ими нельзя меняться. «Чит!» можно использовать, чтобы взять лишнего наёмничка или дать наёмничку шмотку, которую он сам не вправе применять (но почему бы тогда не сыграть карту на себя?).

Наёмничек умеет жертвовать собой. Проиграв бой, вместо броска на смывку можешь сбросить наёмничка со всем, что он несёт на себе, и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смывься). В бою тебе помогали? Решай, смоется ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

Времена года

Это новая игровая механика, которая появляется только в «Русском манчкине». О ней мы рассказали в самом начале, вернись на стр. 2 и на всякий случай перечитай.

Безразмерный «Манчкин»

Британские учёные доказали, что 8,4 из 9,7 манчкинов недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загони свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

Сочетание «Манчкинов». Смешивай базовые наборы и дополнения. Дикий Запад в космосе? Ктулху и зомби на Руси-Матушке? Никаких проблем!

Дополнения. Эти небольшие наборы введут в игру новых монстров, сокровища и (реже) новые типы карт.

Ускоренная игра

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «**Подслушиваем под дверью**». В начале хода возьми карту двери взакрывающую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — вышибай дверь. Если чистишь нычки, тяни взакрывающую карту **сокровища**, а не двери.

Также можете применить правило разделённой победы: если игрок получает 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, какого бы уровня он ни был на самом деле, тоже побеждает в игре.

Счётчики уровней:

Это не читерство, это правила!

Тебе наверняка понравится наш счётчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, забей в поисковик «Munchkin level counter» или загляни на сайт levelcounter.sjgames.com. Это приложение не только считает уровни, но и даёт тебе *игровые бонусы*, которые заставят твоих друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть манчкинизма?!

Проклятия

Вытянутое в открытую в фазе вышибания дверей, проклятие оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

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

Сразу после того, как проклятие подействовало (или манчкин сумел его избежать), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не избавишь его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий! То же самое и для проклятий, действующих «в твой следующий ход», подействовавших на тебя во время твоего хода.

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Теряешь надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет брони. Однако у некоторых проклятий есть альтернативный эффект на такой случай. Читай карту внимательно!

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



Разработчики: Павел Ильин и Дмитрий Мольдон

Художник: Сергей Дулин

Основано на игре «Манчкин» Стива Джексона

Продюсирование и арт-продакшн: Александр Киселёв

Креативная контент-группа: Александр Киселёв,

Павел Ильин, Иван Суховой, Александр Кожевников

Технический текст: Валентин Матюша

Перевод на английский язык: Юлия Клакова

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великар

Согласование в Steve Jackson Games: Эндрю Хэкард

Игру тестировали: Алла Багрий, Сергей Белый, Владимир Золотцев, Иван Клемент,
Ирина Клемент, Екатерина Князева, Алан Кочиев, Алёна Кузло, Александр Моргунов,
Глеб Розанов, Купер Рурк, Александра Шапиро, Виктория Юркова, Морфей де Кореллон,
Олег Власов, Юлия Колесникова

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Международное продвижение: Павел Сафонов и Юлия Клакова

Если вы придумали настольную игру и желаете,
чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Munchkin is © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, and 2014-2020 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. Munchkin, the Munchkin characters, the pyramid logo, and related rights in and to the mechanics of Munchkin are proprietary to Steve Jackson Games Incorporated, and are either ©, TM, or ®. All rights reserved to their respective owners.

Русское издание © 2020 Steve Jackson Incorporated

munchkin.sjgames.com

