

Игра

СТИВА ДЖЕКСОНА

Иллюстрации

ДЖОНА КОВАЛИКА

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, МАНЧКИН®



ЛАССУЙ СКАКУНОВ!

СТРЕЛЯЙ
В ПИАНИСТОВ!

СКАЧИ В ЗАКАТ!

ПРАВИЛА
ИГРЫ

ВОТ ТАК И ПОКОРЯЛСЯ ДИКИЙ ЗАПАД...

...с лихим выбиванием дверей, пальбой во всё подряд и халепжом чужого добра. Тут манчкины становятся ковбоями и индейцами, бандитами и городскими пижонами... Они готовы влезть в любые авантюры, чтобы добыть пригоршню сокровищ и получить на несколько уровней больше.

«Хороший, плохой, манчкин» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем (см. стр. 15).

В состав игры входят 98 карт дверей, 70 карт сокровищ, кубик и эти правила.

ПОДГОТОВКА

На поиск приключений идут от трёх до шести манчкинов. Помимо карт и кубика, каждому из них понадобится по 10 жетонов (монет, фишек — чего угодно) либо какая-нибудь штука, считающаяся до десяти, чтобы следить за уровнем своего персонажа.

Раздели карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь салуна) и **сокровищ** (на рубашке сундук с сокровищами), перетасуй каждую колоду в отдельности и сдай всем игрокам по **четыре карты** из каждой колоды.

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 — твой класс (если есть) и шмотки, которые ты несёшь. Здесь же лежат сыгранные против тебя ловушки длительного действия и некоторые другие карты.

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.

Когда можно сыграть карту с руки, зависит от вида этой карты. Подробности на стр. 11.

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 превышает этих правил!).



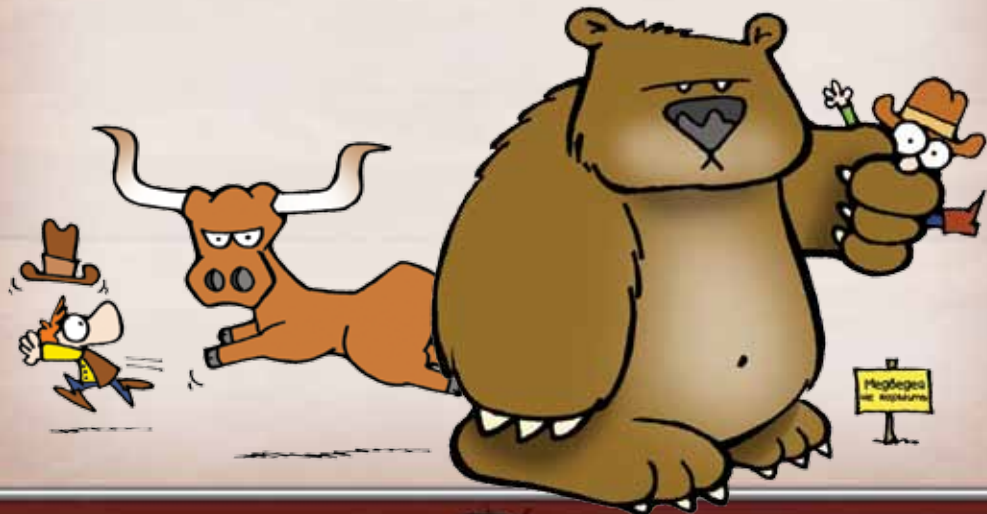
1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя эффекты карт могут сделать боевую силу (см. стр. 5) манчкина или монстра нулевой и даже отрицательной.
2. Ты получаешь уровень после боя, только если *убил* монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровища, уровни) посреди боя. 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.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры у твоего персонажа 1-й уровень и нет класса (даже если ты классный по жизни).

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. 10). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй!



НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто ходит первым, любым удобным для всех способом. 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).

ФАЗЫ ХОДА

В начале своего хода ты можешь играть карты, снимать и надевать шмотки, меняться картами с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) Вышибаем дверь! Вскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой», стр. 5). Ты не можешь продолжать ход, пока не завершишь бой. Если враг убит, получи уровень (или два за серьёзного противника — это будет указано на карте монстра) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл карту **ловушки** (см. стр. 12), она тут же действует на твоего манчкина (если может) и сбрасывается. Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её или взять на руку.

2) Ищем неприятности: если ты не встретил монстра, выбив дверь, теперь при желании можешь сыграть с **руки** карту монстра (если у тебя есть такая) и подраться с ним по обычным правилам. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут!

3) Чистим нычки: если ты не встретил монстра, выбив дверь, и отказался искать неприятности, обыщи пустую комнату. Возьми вторую карту **двери** из колоды на руку, не показывая соперникам.

Если ты встретил монстра, но смылся от него, ты не получаешь права чистить нычки.

4) 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 ниже тебя по уровню никого нет, просто сбрось лишние карты.

Всё, передавай ход.



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 (об этом позже). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, ты его *убиваешь* и получаешь 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. Иной раз тебе и сокровищ не достанется, но это зависит от карты.

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против определённого класса. Не забывай их учитывать.

Во время боя ты можешь играть прямо с руки разовые шмотки (а также другие разовые карты). Разумеется, ты можешь применять и те разовые шмотки, которые уже находятся у тебя в игре. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые карты, которые были применены в этом бою, сбрасываются.

В бою можно применить и некоторые карты дверей, такие как усилители монстров (см. стр. 11).

В ходе боя ты не можешь продавать, красть, надевать, снимать, обменивать шмотки или играть с руки любые шмотки, кроме разовых. После того как карта монстра вскрыта, тебе придётся биться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и тех разовых карт, которые захочешь сыграть.

Если ты оказался сильнее монстра, не спеши радоваться. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить ход 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. Выполни особые указания с его карты (если они там есть), перейди на новый уровень, получи сокровища, сбрось монстра вместе со всеми сыгранными в этот бой картами и наслаждайся зубонным скрежетом завистников.

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 свойства (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 смываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смеешься от его выжившего напарника, ты не получишь *никаких* сокровищ!



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 или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Например, если в бою против механического быка тебе на помощь придёт ковбой, то этот монстр получит штраф -3 (конечно, если только ты сам не ковбой — иначе механический бык уже оштрафован, и вторично сделать это не выйдет). А вот помощь пижона в этом бою может навредить: боевая сила этого монстра *увеличится* на 3! Правда, если ты и сам пижон, можешь спокойно принимать помощь другого пижона: сила монстра *уже* выросла, и повторно увеличивать её не надо.

Если тебе успешно помогли, монстр убит. **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.



Вмешательство в бой

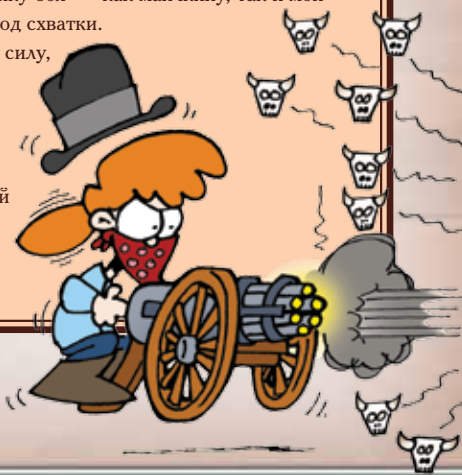
Есть несколько способов помешать чужому счастью.

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.

Бродячая тварь позволяет добавить в идущий бой монстра с руки.

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





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 — смоешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку.

Смылся? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут навредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитай карту.

Если смывка не удалась, то монстр творит с тобой указанное на его карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает.

Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Монстр *может* поймать обоих.

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

Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

Смерть

Когда ты умираешь, твой ход сразу заканчивается — даже если в игре ещё остались монстры, от которых тебе надо убежать. Умерев, ты теряешь всё своё имущество, но сохраняешь свой уровень и некоторые карты в игре: класс (классы), карту «Суперманчкин», другие карты, на которых сказано, что они остаются после гибели, а также ловушки, действовавшие на тебя в момент смерти. Короче говоря, твой новый персонаж ничем не отличается от погибшего.

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими потерянными картами павшего манчкина. Каждый соперник забирает 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.

Если все соперники получили по карте, остатки сбрасываются.

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

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Он может помогать другим в боях, хотя пока и нечем: ни шмоток в игре, ни карт на руке у тебя нет.

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



ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Катя — пижон 4-го уровня в котелуке (+2 к боевой силе и дополнительно +1, потому что она пижон) с полуклинком (ещё +2, итого в сумме $4+3+2=9$). Она выбила дверь и встретила призрачного всадника 8-го уровня. Катя с её боевой силой 9 может выиграть.

Катя: Ыии-хаа!

Дима: Теперь это бесноватый призрачный всадник.

Дима играет на монстра усилитель «Бесноватый», добавив тем самым +5 к боевой силе всадника. Теперь Катя проигрывает 9 против 13.

Катя: Сдаётся мне, твой друг хочет меня обидеть!

Дима: Похоже, вам не помешает помощь, дамочка.

Дима играет бандитом 3-го уровня с хлыстом, его боевая сила равна 6. Боевая сила Кати равна 9, вместе у них будет 15, вполне достаточно, чтобы побить всадника.

Катя: Просто спрячь свою бледнолицую задницу подальше, не то я утыкаю её стрелами.

Катя сбрасывает класс «Пижон» и выкладывает класс «Индеец». Она теряет бонус +1, получаемый пижоном за головняк, но получает дважды по +2 за обе свои штотки (потому что у них в названии есть «лук»), в итоге её боевая сила становится равной 12! А призрачный гонщик получает -3 против индейцев, так что Катя выигрывает 12 против 10.

Дима: Вот засада!

Катя: Я забираю его барахлишко и поскакала в закат, если никто не вмешивается. Есть желающие?

Никто не вмешивается, так что Катя получает уровень и берёт три сокровища: два, указанных на карте призрачного всадника, и ещё одно за то, что он бесноватый. Игра продолжается.



Получение сокровищ

Победив монстра (убив или изгнав его), получи сокровища. Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если ты бился с врагом один на один, тяни карты в *закрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища в *открытую*, чтобы все видели, что тебе досталось.

Можешь сыграть сокровища сразу после боя, в котором ты их получил. Штотки можно сразу же выложить перед собой. Карты «Получи уровень» можно применить незамедлительно. Карту «Получи уровень» можно сыграть на любого игрока в любой момент игры.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, брони и прочих полезных штук. Помимо шмоток, у него есть две характеристики: уровень и класс. Например, манчкина можно описать так: ковбой 9-го уровня со звездой шерифа, в двадцатигаллонной шляпе, на ездовом кугуаре, который тянет орудие времён гражданской войны в сопровождении старательного старателя.

В начале партии пол твоего персонажа совпадает с твоим.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки», стр. 10), а непотребства монстров, ловушки 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 ловушек или других карт, снижающих силу.



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?!



Класс: твой манчкин может быть ковбоем, индейцем, бандитом или пизжоном — если у тебя в игре есть карта одного из этих классов. Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обретает классовые свойства, едва ты сыграешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты — их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Карты класса сами подскажут, когда применять их свойства.

Карту класса можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть пизжоном!»

Твой манчкин становится бесклассовым до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту класса.

Манчкин не может принадлежать к нескольким классам разом без карты «Суперманчкин», и даже с ней он не вправе принадлежать к одному классу дважды.

ШМОТКИ

У каждой шмотки есть название, размер и цена в голдах. Также у шмоток есть бонус к боевой силе и/или другие полезные свойства.

Карта шмотки не приносит пользы, пока находится на руке: её надо сыграть, иными словами — ввести в игру. У тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая. Мелкой считается любая шмотка без слов «Большой», «Большая», «Большое» или «Большие» в левом нижнем углу карты.

Манчкин вправе сыграть любую шмотку, но вот использовать он умеет далеко не каждую. Так, клеймо бесполезно для всех, кроме ковбоев: эта шмотка даёт бонус только ковбоям.

Помимо ограничений по классам, существуют и анатомические: манчкин не может одновременно использовать больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной либо двух одnorучных шмоток, если особые карты не отменяют тот или иной лимит. Так, у тебя в игре может быть два головняка, но боевой бонус и особые свойства ты получишь только от одного из них. Поворачивай горизонтально те карты шмоток, которые ввёл в игру, но не используешь.

Ты можешь менять состав шмоток, которые используешь, — иными словами, снимать и надевать их — в любой момент, когда твой манчкин не бьётся, не смывается и не разбирается с ловушкой. Нельзя сбрасывать шмотки без причины: чтобы избавиться от ненужных карт, тебе придётся *продать* их за уровни, *отдать* сопернику, применить свойство класса или шмотки либо дождаться подходящей ловушки или nepотpeбства.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. Обмену подлежат только шмотки в игре — карты с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, кроме боя. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки остаются в игре, и ты не можешь продать их до начала своего хода.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе оружие времён гражданской войны, только не помогай Коле бить медведя гризли!»

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

Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки на сумму не меньше 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.



КОГДА ИГРАТЬ КАРТЫ

Монстры

Монстр, вытянутый в открытую в фазе выбивания дверей, тут же атакует того, кто его побеспокоил.

Монстр, полученный любим другим путём, уходит на руку. Его можно сыграть в фазе поиска неприятностей своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой «Бродячая тварь».

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

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.

Усилители монстров

Несмотря на их название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Любой игрок может сыграть усилитель монстра в любом бою.

Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого из них он играет карту.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если на монстра, с которым ты бьёшься, по очереди сыграны усилители «Обидчивый», «Буйный» и «С похмелья», то тебе будет противостоять обидчивый буйный монстр с похмелья. Удачи!

Шмотки

Ты можешь ввести в игру карту шмотки в любой момент твоего хода, кроме боя (если только текст на карте не говорит иного).

Любую разовую шмотку можно применить в любом бою, как с руки, так и из игры. Некоторые разовые карты применяются и вне боя (например, «Хотельное кольцо»).

Другие шмотки надо предварительно ввести в игру — выложить на стол перед собой. Среди них могут быть даже те шмотки, которые ты не вправе использовать из-за классовых или анатомических ограничений. Поворачивай такие карты горизонтально, чтобы отметить, что они не используются. Такие шмотки не дают тебе ни боевого бонуса, ни особых свойств.

Исключение: у тебя в игре может быть только одна большая шмотка, если только какая-либо карта не позволяет тебе держать их несколько.



Другие сокровища

Карты сокровищ, не являющиеся шмотками (такие как «Получи уровень»), могут быть сыграны в любой момент, если их текст не указывает иной способ применения. Выполни инструкции карты и сбрось её, если только она не даёт тебе постоянный бонус или свойство (как это делают шмотки).



Ловушки

Ловушка, вытянутая в открытую в фазе выбивания дверей, оказывает пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Ловушка, вытянутая в закрытую или полученная иным путём, уходит на руку и может быть сыграна на любого игрока в любой момент партии. В любой момент, слышишь?

Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность соперника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?



Сразу после того, как ловушка подействовала (или же манчкин сумел её избежать), её карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие ловушки, которые действуют некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не сможешь прекратить действие ловушки (или оно не пройдёт само). Карты действующих на тебя ловушек, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса. Если в бою ты получаешь ловушку, которая действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий!

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

Игнорируй ловушки, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, ловушка «Потеряй надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броника.

Бывают моменты, когда полезно сыграть ловушку 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.

Классы

Ты можешь сыграть карту класса, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Аналогичным образом разыгрывается карта «Суперманчкин», однако ты не можешь сыграть её, если не принадлежишь ни к одному классу.



ТВОИ ВЕРНЫЕ ДРУЗЬЯ

Напарники

Напарники встречаются в колоде дверей. Напарника можно сыграть в любой момент, даже в бою. У тебя в игре может быть только один напарник. Можешь забрать на руку взятого в открытую напарника, если не можешь или не хочешь вводить его в игру. Сбросить напарника можно в любой момент.



Напарник — не шмотка, если только на нём не стоит цены в голдах (а в этом наборе таких нет).

Напарник может пожертвовать собой ради твоего спасения. Проиграв бой, ты можешь вместо броска на смывку сбросить напарника со всем, что он нёс, и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смыться). В бою тебе помогали? Решай, смоешься ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

Некоторые напарники увеличивают тебе количество рук или (в других наборах) норму больших шмоток. Такой напарник сам шмотки не несёт, а расширяет твои личные возможности; если с ним что и случится, на тебя и на твои шмотки это не повлияет.

Другие напарники (в этом наборе таких нет, хе-хе) могут нести и использовать шмотки сами, а порой даже пользоваться вещами, запрещёнными для тебя. Их шмотки дают тебе свои бонусы и подвергаются действию ловушек, проклятий и непотребств так же, как и твои личные шмотки. Вот что происходит со шмотками напарника, когда с ним случаются неприятности:

- если напарник пожертвовал собой ради твоей автоматической смывки, все его шмотки теряются;
- если напарник покидает тебя из-за ловушки, непотребства или смены хозяина, он уносит с собой все свои шмотки;
- если напарник убит другим манером, ты можешь забрать шмотки с его бездыханного тела.

Напарники и бонусы монстров

Все напарники в этом наборе делятся на мужчин и женщин, это без труда можно определить по рисунку на карте.

Если ты мужчина, но тебя сопровождает сельская училка, то встреченные тобой монстры, получающие бонус против женщин, получают этот бонус в бою с тобой, если только ты не сбросишь напарника.

Если в описании непотребства прямым текстом не указан напарник, оно его не затронет. При определении того, что монстр делает с тобой после боя, не обращай внимания на пол напарника: непотребство — это личное дело манчкина!



Пол напарника

Ох, не стоило поднимать эту тему...

Пол напарника не играет роли, если речь не идёт о вручении ему чисто мужской/чисто женской шмотки или о бонусе монстра (см. предыдущую страницу). Тогда пол напарника определяется по иллюстрации. Любая карта, которая может изменить пол игрока, может изменить и пол напарника, если кто-либо захочет использовать её таким образом.

Напарники и жульничество

Можно использовать карту «Чит!», чтобы взять себе лишнего напарника.



Скакуны

Нет никого ближе и дороже манчкинскому сердцу, чем его верный скакун. Прежде всего, из-за кавалерийских бонусов! Скакуны водятся в колоде дверей.

Игрок может сесть только одного скакуна одновременно, если не применять «Чит!». Скакуны подчиняются тем же правилам, что и обычные шмотки. Если что-то влияет на шмотку, этим можно повлиять и на скакуна. Но усилители шмоток нельзя играть на скакунов.

Есть несколько шмоток, которые усиливают скакунов, и только их. Скакун не может применить шмотку, если только на самой шмотке не сказано, что она для скакуна. Усилители скакунов нельзя играть просто так — только на скакунов.



Скакуны несут себя сами. Скакун — большая шмотка, но не идёт в счёт больших шмоток, которые ты несёшь (а иные скакуны даже увеличивают предел больших шмоток в твоём инвентаре!). Надпись «Большой» на карте нужна, чтобы знать, как ловушки влияют на скакуна, и чтобы не дать вору (класс из других наборов) прикарманить его.

Если скакун даёт бонус или штраф на смывку, замени этим значением свой бонус или штраф (не забывай, что штрафы от ловушек или непотребств накладываются в любом случае). Если ты оседлал скакуна со штрафом, можешь сбросить его перед броском смывки. Штраф будет снят, но верный товарищ из сброса к тебе если и вернётся, то нескоро.

Скакуны-монстры

Если ты вытянул скакуна в открытую, можешь вызвать его на бой как обычного монстра. В этом случае его уровень равен удвоенному боевому бонусу (если бонус не указан, скакуна нельзя монстрифицировать). Победа над скакуном-монстром приносит 1 сокровище и 1 уровень. Непотребство любого скакуна-монстра простое: потеряй уровень.

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Исследования британских учёных показали, 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. Космическое фэнтези? Вампиры Шао-линя? Ктулху Карибского моря? Никаких проблем!

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

Эпический «Манчкин»! Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические правила, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качай бесплатный pdf-файл с этим эпическим кодексом с сайтов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).

УСКОРЕННАЯ ИГРА

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



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры Стив Джексон

Иллюстратор Джон Ковалик

Помощник по развитию и предпечатная проверка: Моника Стивенс

Главнокомандующий: Филип Рид

Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард

Манчкин-наёмничек: Леонард Бальзера

Художники-постановщики: Алекс Фернандес и Бен Уильямс

Директор по маркетингу: Моника Валентинелли

Директор по продажам: Росс Джепсон

Игру тестировали: Джимми Брэгдон, Ричард Додсон, Саша М. Доппер, Эндрю Хэкард, Ян Хендрик, Урсула Ярич, Ричард Керр, Биргер Крамер, Джеймс Мартинсон, Джеф Шафер, Рэнди Шейнеман, Джейсон Свенсон, Николас Вацек, Лорен Вайсмен, Дункан Райт, Эрик Зейн и команда the Austin Blizzard.

Авторы идей для некоторых карт: Марек, Цтрнакт, Д. Г. Дельмендо, Эшер Денсмор-Линн, Ян Хендрик, Патрик Херфст, Келли Меррелл, Эрик С. Рэймонд и Бенджамин Уодделл.



**STEVE
JACKSON
GAMES**

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

Munchkin, The Good, the Bad, and the Munchkin, Warehouse 23, e23, 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.

Персонажи Dork Tower © John Kovalic.

The Good, the Bad, and the Munchkin © 2007, 2010, 2012 Steve Jackson Games Incorporated.

All rights reserved.

Русское издание © 2015 Steve Jackson Games Incorporated.

Версия оригинальных правил 1.61 (февраль 2012).