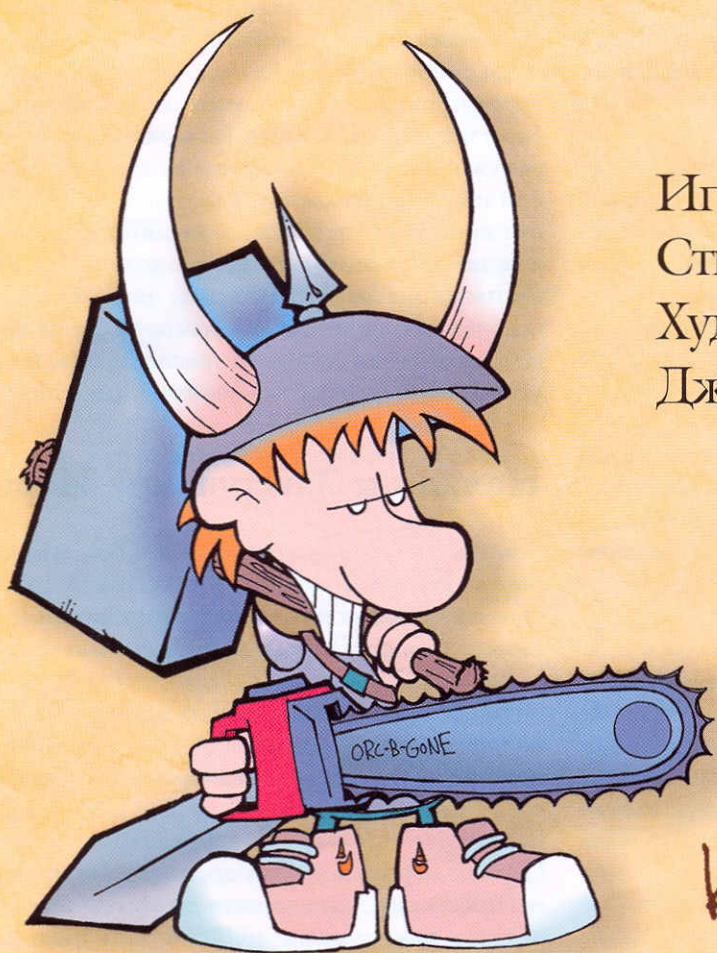


Манчкин™

Мочи Монстров • Хапай Сокровища • Подставляй Друзей



Игра
Стива Джексона
Художник
Джон Ковалик

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Манчкин» – это безвкусная пародия на игру, которая позволит вам ощутить всю прелесть ползания по подземельям... но без всей этой словесной мишуры, типа, «отыгрыша роли»!

Компоненты

168 карт. Кубик. Правила. Коробка.

Подготовка

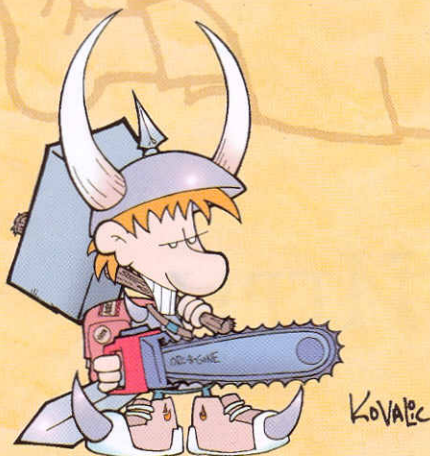
Играют от 3 до 6 манчкинов. Вам понадобится эта колода и по 10 жетонов (монет, покерных фишек, чего угодно другого) или какое-то приспособление, которое считает до 10, для каждого игрока.

Разделите колоду на карты Подземелья (с дверью на рубашке) и карты Сокровищ (с горкой сокровищ на рубашке). Перетасуйте обе колоды. Сдайте по две карты из каждой колоды всем игрокам.

Обращение с Картами

Для обеих колод заведите отдельные кучки сброса (карты складываются в них лицом вверх). Если карты в колоде заканчиваются, перетасуйте кучку сброса. Если колода кончилась, а сброшенных карт еще нет, никто не может брать карты такого типа!

«Рука»: карты в вашей руке не участвуют в игре. Они не помогают вам, но и забрать их у вас можно только при помощи особых карт, которые действуют именно на вашу «руку», а не на предметы, которые вы несете. В конце вашего хода вы можете иметь «руку» из 5 карт (из 6 для дварфов), и не более.



Надетые Шмотки: Карты Сокровищ можно сыграть на стол перед собой, чтобы сделать их «надетыми шмотками» Смотри «Шмотки» ниже.

Когда Б Сыграть Бы Карту Б? Карта определенного типа может быть сыграна в четко установленное время (смотри ниже).

Карты не могут из игры вернуться в вашу «руку» – они либо сбрасываются, либо обмениваются, если приходит нужда от них избавиться.

Создание Персонажа

Всяк манчкин начинает игру человеком 1го уровня без класса (хе-хе-хе).

Посмотрите на ваши стартовые четыре карты. Если вам попалась карта Расы или Класса, вы, раз уж приспичило, можете выложить перед собой по одной расовой и классовой карте. Если вам пришла карта Шмотки, вы можете сыграть и ее тем же образом. Если у вас возникают сомнения, стоит ли играть карту, можете читать правила дальше в надежде найти решение там, но только стоит ли тратить лишнее время, когда можно идти вперед без лишних рассуждений?

Начало и Завершение Игры

Решите, кто будет ходить первым, броском кубика и долгими спорами о результатах, о значении этого предложения и о том, какой имело слово, которое, кажется, пропущено в тексте.

Игра продвигается по ходам, каждый состоит из нескольких фаз (о них позже). Когда первый игрок завершает ход, игрок слева от него получает право хода, и так по кругу.

Первый игрок, который достигает 10го уровня, побеждает, ... но дорости до 10го уровня вы должны при помощи убийства монстров или Божественного Вмешательства. Если два игрока на пару убивают монстра и поднимаются на 10й уровень одновременно, они выигрывают оба.

Фазы Хода

(1) **Открываем Дверь:** вытяните одну карту из колоды Подземелья и переверните ее лицом вверх. Если это монстр, вы должны сразиться с

ним. Смотри «Бои». Разберитесь с монстром до конца, прежде чем идти дальше. Если вы убили монстра, поднимитесь на один уровень (или на два, если монстр был большим и толстым – об этом будет написано на карте).

Если карта оказалась Проклятием (смотри «Проклятия» ниже), она немедленно оказывает на вас свое действие и сбрасывается.

Если вы вытащили какую-то другую карту, можете взять ее в «руку» или немедленно сыграть.

(2) **Ищем Неприятности:** если вы еще НЕ столкнулись с монстром, открыв дверь, вы можете сыграть карту Монстра, если у вас в «руке» такая карта есть, и сразиться с монстром по описанным выше правилам. Не играйте карту Монстра, которого вы не можете одолеть, если, конечно, не уверены, что можете рассчитывать на помощь!

(3) **Чистим Нычки:** если вы убили монстра, возьмите столько Сокровищ, сколько предписано картой монстра. Если убивали монстра единолично, берите карты Сокровища, не открывая их другим игрокам, если вам кто-то помогал, тащите их лицом вверх.

Если вы встретили монстра, но смылись от него, очистить его нычки вы, естественно, не успеете.

Если вы не встретили монстра вовсе или наткнулись на какое-то дружелюбное чудище, вы можете осмотреться на месте... «в темную» возьмите в «руку» вторую карту из колоды Подземелья.

(4) **Балласт за борт:** если у вас в «руке» карт уже набралось больше положенного (6 для dwarфов, 5 для всех остальных), отдайте излишки живому игроку с самым низким уровнем. Если несколько игроков борются за право называться самым слабым, разделите карты между ними настолько ровно, насколько возможно. Если это ВЫ самый слабый или один из слабаков, излишки просто сбрасываются.

Ход передается следующему игроку.

Бой

Чтобы отмутузить монстра, вам надо узнать его Уровень (вверху его карты). Если ваш собственный Уровень вместе с Бонусами от надетых шмоток больше Уровня монстра, вы его унижаете,

оскорбляете и убиваете. У некоторых монстров есть особые свойства, которые меняют расклады в бою, например, бонус против какой-нибудь расы или определенного класса. Не забудьте принять эти свойства в расчет, прежде чем кричать о победе.

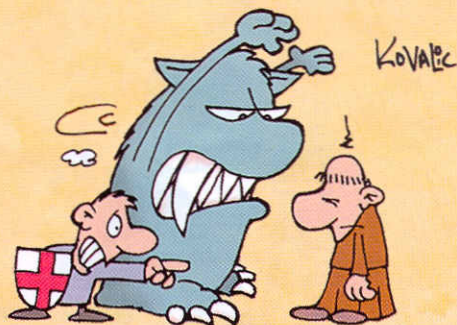
Во время боя вы также можете применять одноразовые карты из своей «руки», вроде зелий. Карта является одноразовой, если на ней написано «Применить Только Один Раз» или если она повышает Уровень.

Вы не можете воровать или обменивать шмотки в процессе боя.

Если другие монстры (Бродячая Тварь или Гадкая Парочка) влезают в честный бой, вам нужно превзойти их суммарный уровень. Если у вас есть подходящие карты, вы можете прогнать из боя одного монстра, а со вторым разобраться без свидетелей; но вы не можете отмутузить одного и смыться от другого (или других). Если вы прогнали одного монстра картой, а от оставшихся смылись, никаких сокровищ вы не получаете.

Если монстра вы убили, то уровень ваш повышается на единичку (убийство особо опасных монстров увеличивает уровень на 2). Если вы сражались разом с несколькими монстрами (смотри «Назойливое Вмешательство»), вы получаете уровень за каждого убитого урода! Но если вы поразили монстра своим интеллектом, красноречием или чем-то еще, но при этом его не убили, **ВАМ НИКОГДА НЕ ПОДНЯТЬСЯ В УРОВНЕ!**

Сбросьте карту (карты) монстра и наберите положенных сокровищ (смотри ниже). Не забывайте, что некто может сыграть на вас враждебную карту или применить особое свойство, когда победа уже почти у вас в кармане. Когда вы убиваете монстра, вы должны дать другим игрокам приемлемое время (около 2,6 секунды), чтобы они могли высказаться. После этого вы



действительно убили монстра и на самом деле поднялись в уровне, реально получили конкретные сокровища, а остальные могут спорить и вопить сколько влезет.

Если вы не можете победить монстра, у вас есть два выхода: звать на помощь или смываться.

Зовем на Помощь

Вы можете попросить любого игрока помочь вам. Если он отказывается, можете попросить другого игрока, и так далее, пока либо они все вас не кинут, либо кто-нибудь не откликнется на призыв. Помочь может только один игрок.

Можете подкупить кого-нибудь, чтобы он вам помог. На деле, вам даже придется это делать, если под боком не окажется Эльфа. Вы можете предлагать любые Шмотки, которые на вас надеты в текущий момент, или любое число карт Сокровищ, которые есть у монстра. Если вы предлагаете помощнику часть сокровищ монстра, вы должны договориться, кто выбирает сокровища первым – он, вы или кто...

Когда вам кто-либо помогает, вы добавляете Уровень и Бонусы помощника к своим.

Особые свойства или недостатки монстра также распространяются на ваших помощников, и наоборот. Допустим, вам взялся помочь Воин. Вы победите монстра, если сумма ваших показателей будет равна уровню монстра, а Воин сможет Буйствовать и сбрасывать карты для увеличения боевой мощи. Если вы встретили Закоса под Вампира, а вам помогает Клирик, он может автоматически отогнать монстра. Но если вы столкнулись с Сочашейся Слизью, а помогать вам вызвался Эльф, уровень монстра увеличивается на 4 (если, конечно, вы сами не Эльф, в случае чего уровень монстра уже вырос).

Если кто-то успешно вам помог, монстр убит. Сбросьте монстра, возьмите сокровища (это потом) и выполните особые инструкции с кар-

ты монстра. Вы поднимаетесь, как и раньше, на один уровень за каждого убитого монстра. А вот помощники ваши по уровням не растут...если только они не Эльфы, которые получают те же уровни за убитых монстров.

Если вам никто не помогает... или если кто-то помогает, но так, что уж лучше бы и не помогал, если кто-то из вашей компании берется помогать монстру или ранит вас, и даже с помощником вы не можете одолеть монстра...что ж, придется смываться.

Смываемся!

Если вы смываетесь, забудьте об уровнях и сокровищах. И никаких нычек (карт Подземелья, вытянутых «втемную»). Кстати, и смываться-то удастся не всегда...

Бросьте кубик. Смываетесь вы только на 5 и больше. У Эльфов есть бонус к бегству с поля боя, у Хафлингов – штраф. Некоторые магические шмотки облегчают или затрудняют бегство. А еще есть скоростные монстры, которые облагают ваш бросок штрафом.

Если вы сбежали, сбросьте монстра. Сокровищ вам не дают. Обычно скверных последствий у бегства нет,... но карту все-таки прочтите. Некоторые монстры могут насолить даже смывшемуся манчкину.

Если монстр ловит вас, он творит с вами Непотребство, описанное в его карте. Из-за этого вы можете потерять шмотки, уровни или даже жизнь.

Если два игрока совместными усилиями не смогли забить монстра, они должны смываться оба. Броски отдельные. Монстр МОЖЕТ поймать обоих.

Если вы смываетесь от нескольких монстров, вам нужно сделать отдельный бросок для каждого монстра. В любом порядке. Сколько монстров вас поймают, столько Непотребств вам придется снести.

Смерть

Если вы умираете, вы теряете все имущество. Остаются только класс (классы), раса (расы) и уровень – ваш новый персонаж будет точь-в-точь похож на старого.



Мародерство: положите карты «руки» рядом с теми, что у вас в игре. Начиная с самого высокоуровневого героя, другие игроки по очереди выбирают себе по одной карте. При равенстве уровней у нескольких игроков первого определит кубик. Если на вашем трупе карт не осталось, это клево. Потому что каждому мародеру дается только по одной вашей карте, и остатки безжалостно перекалдываются в сброс.

Ваш новый персонаж появляется немедленно, и уже на следующем ходу может помогать в бою соседям, только вот карт у вас нет.

На следующем вашем ходу вам надлежит взять по две карты из каждой колоды и сыграть любые карты Расы, Класа или Шмотки по желанию, как в начале игры.

Сокровища

Побежденный монстр (убитый или изгнанный картой) оставляет вам свои сокровища. Внизу каждой карты монстра указано число Сокровищ. Ровно столько карт вам и надо взять. Берите карты «втемную», если сражались без поддержки. Тяните карты так, чтобы все игроки видели, что вам пришло, если кто-то помогал вам в бою.

Карты сокровищ можно играть сразу же, как только они пришли в «руку». Карты Шмоток можно раскладывать перед собой. Карты «Поднимись На Уровень» могут применяться сразу же.

Показатели Персонажа

Каждый персонаж – это набор оружия, доспехов и магических шмоток с тремя показателями – Раса, Класс и Уровень. Например, вашего персонажа можно описать как «эльф-волшебник 8го уровня в Башмаках Могучего Пенделя, Наколениках Развода и с Посохом Напалма».

Пол вашего персонажа на начало его существования совпадает с вашим.

Уровень: это мерило вашей крутости и полноценности (кстати, у монстров тоже есть уровни). Выкладывайте перед собой жетоны, чтобы не упустить из вида полученный или потерянный уровень. Уровни варьируются от 1 до 10. В ходе игры вы будете постоянно терять и получать уровни.

Вы получаете уровень за убийство монстра или за определенную карту. Также вы можете менять шмотки на уровни (смотри «Шмотки»).

Вы теряете уровень по распоряжению карты. Ваш уровень не может опуститься ниже 1. Однако ваш действительный уровень во время боя может быть отрицательным из-за проклятия или предательства.

Раса: персонаж может быть человеком, эльфом, дварфом или хафлингом. Если перед вами не выложена карта Расы, вы человек.

Люди не имеют особых свойств. У прочих рас есть различные свойства или недостатки (читайте карты). Вы получаете все качества расы в тот момент, когда выкладываете карту перед собой, и теряете их, как только сбрасываете эту карту. Расовую карту можно сбросить в любой момент, даже посреди боя. «Я не хочу больше быть эльфом!» Сбросив расовую карту, вы снова становитесь человеком.

Принадлежать к двум расам одновременно вы не можете, если только не применяете карту «Расовый Коктейль».

Класс: персонажи могут быть воинами, волшебниками, ворами или клириками. Если перед вами нет классовой карты, вы не имеете класса. Да, я знаю, мы уже говорили об этом.

У каждого класса есть свойства, описанные в карте. Вы получаете все свойства класса, выкладывая карту перед собой, и теряете их, как только сбрасываете эту карту. Большинство классовых свойств активируются сбросом. Вы можете сбросить любую карту из игры или с «руки», чтобы задействовать особое свойство. Примите к сведению, что вы не можете «сбросить руку», если у вас НЕТ карт.

В картах Класа указано, когда применимы свойства. Помните, что Вор не может воровать во время боя, а бой начинается с момента обнаружения монстра.



Вы можете сбросить классовую карту в любое время, даже в ходе боя. «Не желаю быть волшебником, и все тут!» Сбросив классовую карту, вы становитесь бесклассовым персонажем, пока не выложите новую карту Класса.

Вы не можете принадлежать одновременно к двум и более классам, если только не применили карту «Суперманчкин».

Шмотки

У каждой Шмотки есть имя, сила, размер и ценность в золотых монетах (годах).

Шмоточная карта в вашей «руке» не идет в счет, пока вы не «надеваете» шмотку, играя карту. Вы можете надеть сколько угодно мелких шмоток и только одну Большую шмотку (мелкой считается любая шмотка, о которой не сказано, что она Большая).

Дварфы – это исключение. Они могут надеть любое число Больших шмоток. Если вы отказываетесь от расы дварфов и при этом имеете больше одной Большой шмотки, вы должны немедленно избавиться от всех, кроме одной. Если это происходит на вашем ходу, вы можете продать Большие шмотки. В противном случае вы должны передать их участникам игры с наименьшими уровнями, при условии, что их персонажи могут надеть эти шмотки.

Всякий персонаж может надеть любые шмотки, но некоторые имеют ограничения в применении, как, например, «Колотушка Резкости», которой могут пользоваться только Клирики. Ее бонус полезен только тому персонажу, который на текущий момент входит в класс Клириков.

Точно так же, вы можете надеть только один головняк, один броник, одну пару обувки и взять две «ручных» шмотки (или одну «двуручную» шмотку), если только у вас нет карты для жульничества или другие игроки тупо не могут вас поймать. Так, если вы несете два шлема, благо-

творное действие оказывает только один из них. Вы должны отмечать шмотки, которые не могут вам помочь, или излишки шмоток, переворачивая карты боком. Вы НЕ можете менять, к примеру, шлемы, во время боя или при бегстве.

Продажа Шмоток: в свой ход вы можете скинуть шмотки на сумму в 1000 золотых и немедленно получить один уровень. Если вы продаете шмотки на сумму в 1100 (допустим) золотых, ни о какой сдаче даже и не мечтайте. Однако если вам удастся наскрести шмоток на 2000 золотых, вы сможете подняться на два уровня за раз, и так далее. Вы можете обращать в уровни как надетые шмотки, так и шмотки из «руки».

Хафлинги получают бонус при продаже шмоток.

Вы не можете продавать, менять или красть шмотки ВО ВРЕМЯ боя. Когда вы открыли карту монстра, вы должны завершить бой с имеющимся снаряжением.

Когда Применять Карты

Инструкции на картах всегда главнее общих правил. Однако ни одна карта не может свести игрока или монстра в 0 или ниже, равно как и ни один игрок не может получить 10й уровень, не убивая монстров.

Монстры

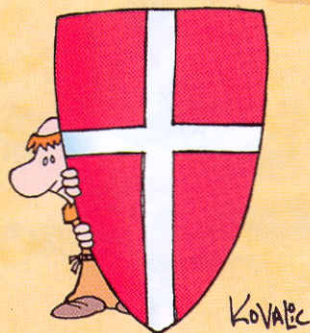
Если монстр появляется в фазе «Открываем Дверь», он тут же выходит против персонажа, вытянувшего его карту. Бой происходит незамедлительно.

Если монстр появляется любым другим образом, он может выйти на поле в фазе «Ищем Неприятности», а может быть направлен на другого игрока картой «Бродячей Твари».

Правила расценивают каждую карту Монстра как одно существо, даже если в названии карты стоит множественное число.

Усилители Монстров

Карты «Старикан», «Псих», «Мозг» и «Амбал» увеличивают уровень монстра (тогда как «Детеныш» уровень понижает). Карты «Бродячая



Тварь» и «Гадкая Парочка» привлекают к бою еще одного монстра. Эти карты могут играть в течение любого боя.

Все усилители складываются между собой, и все, что усиливает монстра, усиливает и его напарника... если одновременно, в любом порядке сыграны карты «Старикан», «Псих» и «Гадкая Парочка», вам навстречу выходит пожилой психованный монстр на пару с его не менее пожилым и психованным партнером. Однако если в игре уже присутствуют два разных монстра, один из которых вошел в игру по карте «Бродячей Твари», игрок, применяющий усилитель, должен выбрать, какого монстра он усиливает.

Сокровища. Ввод

Любая карта сокровища может быть сыграна сразу же по факту получения или в любой момент вашего собственного хода.

Некоторые карты Сокровищ «особые» (такие как «Поднимись На Уровень»). Вы можете применять их в любое время, если только сама карта не предписывает чего-то иного. Следуйте инструкциям, а потом сбрасывайте карту.

Сокровища. Применение

Любая одноразовая («Применить Только Один Раз») карта может быть сыграна в любом бою, независимо от того, на столе она или в «руке».

Другие магические шмотки не могут применяться, пока не будут введены в игру. Если настал ваш ход, вы можете выложить эти карты на стол и немедленно их применить. Если вы помогаете кому-либо или деретесь вне очереди по какой-то другой причине, вы не можете выводить новые шмотки из «руки» на стол.

Проклятия

Если Проклятие вытянуто в фазе «Открываем Дверь», оно тут же падает на вытянувшего карту игрока.

Вытянутое лицом вниз или полученное иным образом Проклятие может быть сыграно ЛЮБЫМ игроком в ЛЮБОЙ момент игры. В любой момент, слышите? Снизить чьи-то способности в критический момент боя бывает крайне весело.

Проклятие действует на жертву мгновенно (если может) и сбрасывается. Исключения: «Смена Пола» облагает штрафом ваш следующий бой, а «Курица На Башне» продолжает действовать и действовать... Сохраняйте эти карты в игре, пока не избавитесь от проклятия.

Если проклятие может поразить больше одной шмотки, жертва решает, какие шмотки потеряны или прокляты.

Если проклятие действует на что-то, чего у вас нет, не обращайтесь на него внимания. Например, если вы вытянули проклятие «Потеря Броника», а вот броника у вас нет, ничего не происходит, только проклятие сбрасывается.

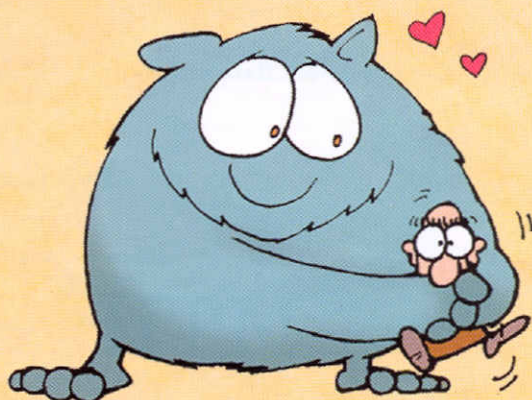
Классы и Расы

Эти карты можно вывести на стол сразу по факту получения или в любой момент своего хода.

«Расовый Коктейль» и «Суперманчкин»

Эти карты позволяют вам иметь две расы или два класса соответственно.

Когда у вас уже есть одна карта Расы в игре, вы можете сыграть «Расовый Коктейль»; с этого момента вы наполовину человек, наполовину – представитель имеющейся расы. В это же время или позже вы можете добавить вторую расу, если «Расовый Коктейль» остается в игре; так, вы можете стать, к примеру, дварфэльфом, сочетающим достоинства и недостатки обеих рас. Вы теряете «Расовый Коктейль», если в игре не остается вашей карты расы.



KOVALIC

Назойливое Вмешательство

«Суперманчкин» играет в любой момент, когда у вас в игре есть карта класса и еще одна карта класса для объединения с первой. «Суперманчкин» теряет эффект, если в игре у вас не остается ни одной карты класса.

В чужой бой вы можете вмешаться несколькими способами.

Другие Манчкинские Приколы

Может сложиться ситуация, когда выгодно будет сыграть Проклятие или Монстра на самого себя или «помочь» другому игроку так, чтобы он лишился сокровищ. Это очень по-манчкински. Поступайте так, не стесняйтесь.

Примените одноразовую карту. Если у вас есть зелье, вы можете помочь другу, применив карту против монстра. Конечно, вы можете «случайно» попасть зельем по этому самому другу, что его немало огорчит.

Мена

Вы можете обмениваться с другими игроками Шмотками (но не другими картами). Меняться можно только шмотками со стола, но не из «руки». Вы можете меняться в любой момент игры, за исключением боя, а на самом деле лучше всего меняться шмотками во время чужого хода. Любая шмотка, которую вы получаете, должна выходить на стол; продать ее вы не сможете до своего следующего хода.

Сыграйте карту для усиления монстра. Эти карты делают монстра опаснее...но и дают ему больше сокровищ. Вы можете сыграть такие карты во время своего боя или в ходе боя вашего друга-соперника.

Вы можете отдавать шмотки для подкупа других игроков – «Я отдам тебе мои Паленые Доспехи, если ты не будешь помогать Бобу в драке с этим драконом!»

Выведите Бродячую Тварь. Монстр из вашей «руки» присоединится к любому бою.

Вы можете показать другим игрокам всю «руку»...можно подумать, мы способны вас остановить...

Подрежьте игрока в бою, если вы вор.

Проклинайте всех подряд, пока есть карты Проклятий.

Противоречия в правилах и разрешение споров

Когда карты противоречат правилам, следуйте указаниям карт. Любые другие споры решаются громкой перебранкой между игроками, а последнее слово остается за хозяином игры.

Оригинальная идея и разработка

Дизайн игры: Стив Джексон

Иллюстрации Джона Ковалика

Помощь в разработке: Моника Стивенс

Концепция оформления и ее воплощение: Хитер Оливер и Алекс Фернандез

Руководитель производства: Джин Сиболт

Художественный директор: Филипп Рид

Покупка полиграфических услуг: Моника Стивенс

Отдел продаж: Росс Джепсон

Обкатка игры: Алан Доусон, Джесси Д. Фостер, Стив Бринич, Сьюзан Рэти, Кат Робертсон, Мо Чэпмэн, Пол Чэпмэн, Аль Гриего, Рассел Годвин.

Русская редакция

ООО «Смарт»

Общее руководство: Карпинский И.С.

Дизайн, верстка: Кочуров В.В.

Перевод, редакция: Перерва А.В.

Copyright © 2001 by Steve Jackson Games. Версия Правил 1.03

© 2005 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.