

Игра Стива Джексона
Иллюстрации Джона Ковалика

СУПЕР МАНЧКИН®

МОЧИ СУПЕРГАДОВ - ХАПАЙ СУПЕРШМОТКИ
ВАЛИ СУПЕРДРУЗЕЙ



МАНЧКИНЫ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ!

Смотрите! Над улицами Манчкин-Сити летят поборники истины, справедливости и бескончаемых бонусов! Это же суперманчкины!

«Суперманчкин» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем (см. стр. 11).

В комплект игры входят 106 карт дверей, 62 карты сокровищ, кубик и правила.

Врагами в этой игре выступают суперзлодеи, но в правилах они по-прежнему называются монстрами, чтобы не было расхождений с остальными играми серии. Если тебе так будет легче, после победы над суперзлодеем можешь говорить: «Получи за всё, монстр!» Также в правилах осталось понятие «убить монстра». Не стесняйся внушать себе, что ты просто... нет, не просто — героически избил мерзкого злодея и отправил его за решётку. Хотя, с другой стороны, ты же манчкин. Тебе можно и убивать. Ничего страшного.

ПОДГОТОВКА

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

Разделите карты на колоды **дверей** (на рубашке бронированная дверь) и **сокровищ** (на рубашке мешок добра), перетасуйте их и сдайте всем игрокам **по четыре карты** из каждой колоды.

ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

На этих страницах изложены базовые правила «Суперманчкина». 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 на 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. 3) 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 (например, сокровища или 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.

КАРТЫ

Карты сбрасываются лицом 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 на столе перед тобой — твои класс, силы, исток, а также 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. 9.

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

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры твой манчкин — герой **1-го уровня** без класса и сил (и не надейся, что мы устанем от этой шутки).

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — одну карту **класса**, одну карту **силы 1-го ранга** и одну карту



напарника, а также сколько угодно карт **истоков** и **шмоток**. Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй!

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным для всех способом (например, бросками кубика).

Игра состоит из ходов, каждый ход — 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**»). Ты не можешь продолжать ход, пока не завершишь бой. Если враг убит, получи уровень (или два за серьёзного противника) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл карту **ловушки** (см. стр. 10), 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 *твой* манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Всё, передавай ход.

БОЙ

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою боевую 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 (см. стр. 5). 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 бывают особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против определённого класса. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против того или иного класса (пола и т. п.) учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина этого класса (пола и т. п.).

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. 9).

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.

Победив монстра, сбрось его карту, а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки, а потом возьми сокровища. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог 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 и наслаждайся зубовным 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 свойства карты, но потом смоешься 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.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

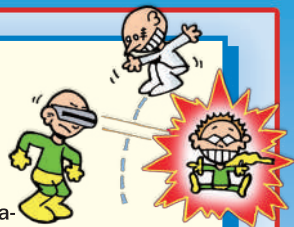
Есть несколько способов помешать чужому счастью.

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 дополнительные сокровища. Их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе.

Бродячая тварь подкидывает в идущий бой ещё одного монстра.

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



Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, если ты технарь и в бою против фэндомной угрозы тебе на помощь приходит экзот, боевая сила монстра уменьшается на 3. Но когда тот же экзот помогает тебе против Ведромена, тот становится *сильнее* на 5.

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.

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.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на 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), силы, карту «Суперманчкин», 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 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 напишешь. Когда 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 четыре из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть класс, силы и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

Получение сокровищ

Победив монстра (убив или изгнав его), получи сокровища. Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если 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.



ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, брони и гаджетов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, класс и силы. Например, манчкина можно описать так: **мутант 9-го уровня с ложбиночным ошеломлением, полезным поясом и в напыляемом костюме.**

В начале партии ты и твой манчкин одного пола.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. стр. 9), а непотребства монстров, ловушки и некоторые другие карты могут снизить уровень. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, тебе надо изменить текущий уровень своего манчкина на нужное число единиц. 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.

Класс: твой манчкин может быть мутантом, экзотом, технарём или мистиком — если у тебя в игре есть карта одного из этих классов. Свойства класса указаны на его карте. Твой манчкин обретает классовые свойства, едва ты играешь 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. Обрати внимание, что манчкин не может красть, пока он или его жертва находится в бою, — а бой начинается сразу, как только будет вскрыт монстр!

Карту класса можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть мистиком!» Твой манчкин становится бесклассовым до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту класса.

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

Силы: в игре 20 этих суперспособностей. Твой манчкин обретает их свойства, едва ты играешь карту силы, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые силы доступны только персонажам определённого класса или пола (как и многие шмотки). Иногда свойства сил требуют от тебя сбросить карты — их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Имей в виду, что ты не можешь «сбросить все карты с руки», если у тебя на руке нет карт.

У каждой силы есть ранг — от 1 до 3. У тебя может быть сколько угодно сил, пока сумма их рангов не превысит твой уровень. Если твой уровень упал ниже этой суммы, сбрось лишние силы по своему выбору. Некоторые истоки увеличивают число доступных сил.

В общем и целом силы аналогичны классам. Ими нельзя меняться с другими игроками, но ты можешь сыграть силу с руки в любой момент, когда тебе разрешено её использовать. Нельзя сыграть силу, если ты не вправе её применять, но ты можешь в любой момент сбрасывать силы и выкладывать вместо них новые. Умерев, ты оставляешь себе все силы, которые были у тебя в игре.



ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Аманда — экзот 4-го уровня, владеющая силой ложбиночного ошеломления (+2 к боевой силе). Она вышибает дверь и встречает Ведромена — монстра 1-го уровня, у которого +5 против экзотов. И у Аманды, и у Ведромена боевая сила равна 6, поэтому пока Аманда проигрывает.

Аманда: Но сильнее во сто крат манящий аромат...

Она играет «Чёрный кофе» — разовую шмотку, которая даёт ей +2. Теперь её боевая сила выросла до 8 — хватит, чтобы завалить Ведромена.

Аманда: Конец тебе, ведроголовый!

Эрин: Не стоило с ним так. Теперь он твой заклятый враг!

Эрин играет карту «Твой заклятый враг», которая добавляет Ведромену +10. Теперь Аманда проигрывает: 16 против 8.

Аманда: О, ты ещё горько об этом пожалеешь!

Аманда играет на Эрин ловушку «Слушание в конгрессе». Эрин должна сбросить с руки три карты, но у неё только две, поэтому она не только сбрасывает их, но и теряет уровень.

Эрин: Ну допустим, я пожалела, но тебе-то это как поможет?

Аманда: Ах да, конечно... У меня как раз есть одна потрясная штука.

Она применяет своё экзотское свойство «Хищение силы» и сбрасывает с руки монстра «Потрясень», чтобы использовать его 14-й уровень вместо своего 4-го. Её боевая сила подскакивает до 18 — явно больше, чем ведроменовские 16.

Аманда: Хочешь ещё что-нибудь сыграть? Ах да, у тебя карт нет. Какая досада.

Эрин: Мы с тобой ещё поквитаемся, деточка.

Аманда получает уровень и сокровища: одно за самого Ведромена и ещё два за то, что он оказался её заклятым врагом. Игра продолжается.

СЧЁТЧИКИ УРОВНЕЙ: ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО, ЭТО ПРАВИЛА!

Тебе наверняка понравится наш счетчик 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?!

Метаспособности

Каждая из этих способностей может быть дарована несколькими разными картами.

Полёт: ты получаешь +1 на смывку. Этот бонус не увеличивается, даже если у тебя несколько карт с полётом.

Штаб-квартира: можешь держать на руке одну дополнительную карту за каждую свою штаб-квартиру.

Личина: когда ты по любой причине сталкиваешься с ловушкой, брось кубик. Если выпало 3 и меньше, ты спасён, а если 4 и больше, то ловушка действует. Кроме того, если выпало 6, ты ещё и теряешь карту с личиной! При встрече с каждой ловушкой ты можешь использовать только одну личину, даже если у тебя их несколько.

Кража: можешь сбросить карту, чтобы попытаться украсть у другого игрока мелкую шмотку (то есть такую шмотку, на которой не написано «Большая», — в «Суперманчкине» больших шмоток нет, но в других играх они попадают). Если выпало 4 и больше, кража удалась, иначе тебя мутузят: потеряй уровень. Чем больше у тебя в игре карт с кражей («Вор» из классического «Манчкина» тоже считается), тем проще тебе воровать. Например, если таких карт две, ты воруюшь шмотку на 3 и выше, если три — на 2 и выше, и т. д. Манчкин не может красть, пока он или его жертва находится в бою, — а бой начинается сразу, как только будет вскрыт монстр!

Истоки

У тебя может быть сколько угодно карт истоков. Сбрось все свои истоки, когда ты умираешь. Если после этого сумма рангов твоих сил стала выше твоего уровня, ты должен сбросить лишние силы.

Шмотки

У каждой шмотки есть название и цена в голдах. Также у шмоток бывает 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 сколько угодно шмоток. Манчкин вправе сыграть любую шмотку, но вот использовать он умеет далеко не каждую. Например, электроментошлем бесполезен для всех, кроме мутантов: эта шмотка даёт бонус только манчкину-мутанту.

Помимо ограничений по классу и полу, существуют и анатомические: манчкин не может одновременно использовать больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной либо двух одноручных 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 сыграл, но не используешь.

Ты можешь менять состав шмоток, которые используешь, — иными словами, снимать и надевать их — в любой момент, когда твой манчкин не дерётся, 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 силы либо дождаться подходящей ловушки или неоптимальности.

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 мой детектор зла, только не помогай Бобу валить Планетоеда!»

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

Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки общей суммой 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, вытнутый в открытую в фазе выбивания дверей, тут же атакует того, кто его побеспокоил.

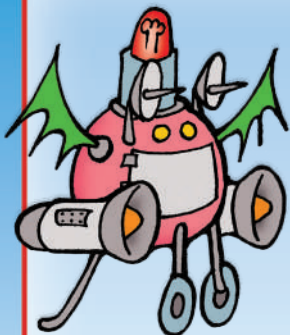
Монстр, полученный любым другим путём, уходит на руку. Его можно сыграть в фазе поиска неприятностей своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой «Бродячая тварь».

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

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.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует несколько монстров, хозяин усилителя должен указать, на кого из них играет карту. Исключение: если на монстра сыграна карта «Дубль-луч», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его копию. Так, если на монстра сыграть в любом порядке карты «Дубль-луч», «Правитель европейской страны-карлика» и «Костюм круче твоего», ты окажешься в бою против монстра в крутом костюме, который правит европейской страной-карликом, и его венценосного коллеги в таком же отпадном прикиде. Удачи...



Шмотки

Ты можешь ввести в игру любую карту шмотки, как только её получил или в любой момент своего хода, кроме боя (если только текст на карте не говорит иного).

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

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

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 делают это шмотки).

Ловушки

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

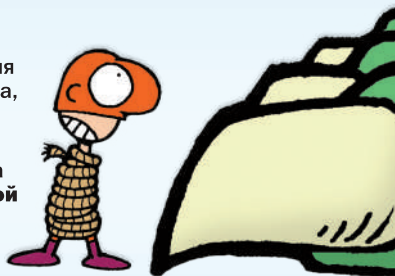
Ловушка, вытянутая в закрытую или полученная иным путём, уходит на руку и может быть сыграна на любого игрока в любой момент партии. В **любой** момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность соперника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

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 силы или 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 брони.

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 и силы

Ты можешь сыграть карту класса или силы, как только получишь её либо в любой момент своего хода. То же самое относится к карте «**Суперманчкин**», однако ты не можешь сыграть её, если не принадлежишь ни к одному классу.

Напарники

Если ты вытянул карту напарника (всё равно, в закрытую или в открытую), можешь немедленно сыграть её или забрать на руку. Напарника с руки можно сыграть в любой момент, даже во время боя, но у тебя в игре не может быть больше одного напарника одновременно. Напарника можно сбросить в любой момент.

Каждый напарник помогает тебе тем или иным образом. Однако он может делать только то, что указано на его карте. Напарник не шмотка, если только на нём не стоит цены в голдах. Напарниками с ценой можно меняться и продавать их за уровни. Напарник не считается помощником в бою.



Напарник умеет жертвовать собой: проиграв бой, можешь до броска кубика на смывку сбросить напарника со всеми его шмотками и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смыться). Если в бою тебе помогли, ты сам решаешь, смоется ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Исследования британских учёных показали, что 8,4 из 9,7 манчкинов недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загни 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. Можешь сразу сыграть её, если хочешь. Затем играй карты и меняйся шмотками, 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.



Автор игры Стив Джексон Иллюстратор Джон Ковалик

Развитие: Джайлс Шильдт

Помощник по развитию: Моника Стивенс

Главнокомандующий: Филип Рид

Царь-манчкин: Эндрю Хэкард

Наёмничек: Энджи Кройзер

Арт-директоры: Стив Джексон и Уил Апчёрч

Художники-постановщики: Алекс Фернандез, Джастин де Витт и Моника Стивенс

Предпечатная проверка: Моника Стивенс

Полиграфическую базу обеспечил: Ли Хеджедус

Директор по маркетингу: Пол Чэпмен

Директор по продажам: Росс Джепсон

Игру тестировали: Ken Burnside, Monique Chapman, Paul Chapman, Nathaniel Eliot, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Birger Kraemer, Monica Stephens, Wil Upchurch, Loren Wiseman, Erik Zane, Bree Zastrow.

На благотворительном аукционе в Корке в рамках конвента Warpcon 2005, где гостил Джон Ковалик, три фаната приобрели право появиться на картах «Суперманчкина». Благодарим Стивена Брэдли («Харизма»), Брайана Кенни («Товарищ Повсюдов») и Ховарда Сэмюэла («Капитан Коррозия») за их щедрые пожертвования в пользу детей Ирландии. Ещё три карты мы толкнули через eBay, чтобы купить новый классный компьютер: наша признательность Дэвиду Луттиту («Суперманчкин») и Comickaze («Барон Борон»). Третий покупатель скрылся после того, как заплатил, но мы обязательно найдём его и вставим в другой набор.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Алексей Перерва

Редактор: Петр Тюленев

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

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.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

Super Munchkin, Munchkin, персонаж «Манчкин», 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.

Super Munchkin © 2005, 2008, 2010, 2012 Steve Jackson Games Incorporated.

Версия правил 1.51 (март 2012).

www.worldofmunchkin.com