

Манчкин™

ТАЩИ СОКРОВИЩА

Добро пожаловать в подземелье немыслимых богатств! Твоя задача — насобирать сокровищ. Иной раз богатства валяются прямо на полу, но большую часть сторожат монстры, и будь уверен, без боя они с золотишком не расстанутся... Так что удачи!

Состав игры

96 карт (26 монстров, 70 сокровищ)

6 жетонов манчкинов и 6 пластиковых подставок

2 кубика

Игровое поле

Правила игры



Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает себе жетон манчкина, вставляет его в подставку и помещает на клетку входа (выполнять то, что написано на клетке, не нужно, об этом позже). Перемешай карты сокровищ и выдай по 3 каждому игроку. Оставшиеся сокровища положи лицевой стороной вниз на место для колоды сокровищ. Перемешай карты монстров и положи их лицевой стороной вниз на место для колоды монстров. Обрати внимание на пустые места для сброса у каждой колоды — сюда будут сбрасываться карты во время игры: сокровища к сокровищам, монстры к монстрам.

Первым игроком становится участник, в карманах которого больше всяких полезных штук.



Карты

Карты в игре бывают двух типов: монстры и сокровища.

Карты монстров

Карты монстров используются, когда тыходишь в комнату и сражаешься с монстром (подробнее в разделе «Битва с монстром» на стр. 3).



Карты сокровищ

Сокровища помогают тебе побеждать монстров, чтобы получить ещё больше сокровищ. Выгода!

Многие сокровища в игре разовые. Одни помогают в битвах с монстрами, другие позволяют проделывать всякие полезные штуки: перебрасывать кубик, выбирать результат броска или возвращать сыгранные сокровища на руку. Сыграв разовую карту сокровища, отправь её в сброс.

Некоторые сокровища постоянные. Сыграв постоянную карту сокровищ, выложи её перед собой. Она даёт бонус всё время, пока лежит перед тобой. Одновременно у тебя может лежать только два постоянных сокровища. Если захочешь сыграть третье, одно из имеющихся придётся сбросить.

На каждом сокровище указана его цена в голдах. В конце игры побеждает тот, чьи сокровища на руках дороже стоят (подробнее в разделе «Конец игры» на стр. 4).



Цена в голдах

Ход игрока

В начале своего хода брось кубик. Выбери, в какую сторону пойдешь, и передвинься на выпавшее количество клеток. У некоторых клеток есть особенные эффекты, которые срабатывают, когда ты заканчиваешь на них движение. Если ты вернулся к входу или вошёл в одну из комнат, **остановись**, даже если не прошёл всё расстояние, выпавшее на кубике.



Зелёный игрок бросает кубик, выпадает 3. Манчкин может передвинуться либо на три клетки влево, либо на две вправо и остановиться в комнате ведьмы.

Ещё бросок

Если ты остановился на клетке с нарисованным кубиком, бросай кубик снова, выбирай направление и ходи ещё раз.

Клетки с монстрами

Если ты остановился на клетке с изображением монстра, переместись в его комнату и сразись с ним (см. раздел «Битва с монстром» на стр. 3).

Клетки с сокровищами

Если ты остановился на клетке с сундуком, возьми из колоды карту сокровищ. Круто!

Вход

Если ты вернулся на клетку входа, возьми из колоды 1 карту сокровищ и брось кубик. Переместись в комнату монстра в соответствии с результатом броска (во время этого броска карту «Ещё кубик» использовать нельзя).



Красный игрок берёт карту сокровищ и бросает кубик, на котором выпадает 6. Придётся ему помериться силой с драконом!

Комнаты

На игровом поле расположены шесть комнат, в которых сидят монстры. Если зашёл в комнату к монстру, остановись и сразись с ним. Ой, мамочки!

Битва с монстром

У каждого монстра и манчкина есть сила.



Сила шипастого гоблина: $5+4=9$.

Сила монстра

Войдя в комнату, возьми из колоды карту монстра, чтобы определить, какой именно монстр тебе попался. В примере слева игрок вытащил карту «Шипастый», так что ему придётся биться с шипастым гоблином. Вот это не повезло!

Посмотри, какая сила указана в комнате монстра, и сложи её с силой на карте монстра – так ты получишь силу монстра. В примере сила шипастого гоблина равна 9.

Чтобы определить силу тролля, нужно не только взять карту монстра, но и бросить кубик.

Чтобы определить силу дракона, нужно взять аж две карты! Если в колоде монстров не осталось карт, а тебе надо взять новую карту, перетасуй сброс, и ты получишь новую колоду.

Сила манчкина

Чтобы узнать, насколько ты силён, брось кубик и добавь к выпавшему результату бонусы твоих постоянных сокровищ. Если хочется стать ещё сильнее, можно сыграть разовые сокровища. Если не хочется тратить карты или дело плохо, попытайся позвать кого-нибудь на помощь (см. раздел «На помощь!» на стр. 4).

Твоя сила:
 $4+2+4=10$.
Ты победил!



Кто победил?

Сравни силу монстра со своей. У кого сила больше, тот и победил (если одинаково – победил ты!).

Когда ты победил Гоблина, возьми 2 сокровища.



Если ты победил, возьми столько сокровищ, сколько сундуков изображено в комнате. Показывать взятые карты никому не нужно — если, конечно, тебе не помогли.

Если ты проиграл, придётся **смыть** кубик и убеги на выпавшее число клеток прочь от комнаты, а затем **сбрось** одно из постоянных сокровищ, лежащих перед тобой (если таких нет, сбрось 1 карту с руки). Неважно, на какую клетку ты попал после смывки, — **не выполняй то, что на ней написано**.

Независимо от исхода боя сбрось карту напавшего на тебя монстра. И передай ход следующему игроку.

На помощь!

Сражаться с монстром можно и сообща! Чтобы другой игрок мог тебе помочь, он должен находиться в **шести клетках или меньше** от комнаты, в которой ты находишься. Попроси одного из таких игроков помочь тебе. Если игрок согласится, перемести его жетон в комнату монстра. Обрати внимание, что **помогать в бою может только один игрок**.

Помощник бросает кубик, добавляет к результату бонус от своих постоянных сокровищ и при желании играет разовые сокровища. Затем сложи силу своего манчкина с силой помощника. Если ваша общая сила больше или равна силе монстра, вы побеждаете! После победы покажи всем полученные сокровища, а затем дай помощнику выбрать одно из них в награду.

Создатели игры

АВТОР ИГРЫ: Эндрю Хэнгард
ИЛЛЮСТРАТОР: Джон Ковалик
ОРИГИНАЛЬНЫЙ «МАНЧКИН» СОЗДАН СТИВОМ ДЖЕКСОНОМ
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР: Филип Рид
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Миранда Хорнер
ЦАРЬ-МАНЧКИН: Эндрю Хэнгард
МАНЧКИН-НАЁМНИК: Девин Льюис
НАЧАЛЬНИК ПРОИЗВОДСТВА: Сэмюэль Миче
ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК: Алекс Фернандес
ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПРОВЕРКА: Миранда Хорнер
ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ: Леонард Бальсера
ДИРЕКТОР ПО ПРОДАЖАМ: Росс Джепсон

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Тайлер Бек, Джонатан Биллет, Донован Кокс, Дилан Кокс, Брайан Энггард, Марк «Эндрю» Фолкнер, Алекс Фернандес, Рейчел Лоннар, Мэтью Мевис, Кэмерон Орвин, Фил Рид, Дэррил Сильва, Кэрри Спиллер, Челси Сёрфус, Кети Томпсон и Энн Уивер.

Выражаем особую благодарность ученикам миссис Рунес из начальной школы Саммит, г. Остин, за помощь в тестировании игры после уроков. Было весело!



Munchkin, Munchkin Treasure Hunt, персонаж «Манчкин», Warehouse 23, всевидящая пирамида и названия других продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии. Персонажи Dork Tower © John Kovalic. Все права защищены. Версия правил 1.0 (октябрь 2014).
Русское издание © 2015 Steve Jackson Games Incorporated.

Если вы проиграли, смываться должен только ты. Помощник не смывается и остаётся в комнате монстра.



Помощник переходит в твою комнату.

Конец игры

Игра заканчивается, когда кто-то берёт последнее сокровище. Если тебе нужно взять больше сокровищ, а в колоде не хватает карт, перемешай сброс и добери из него необходимое количество сокровищ. Но игра всё равно заканчивается.

Сложи цену всех сокровищ на твоей руке. Твои соперники делают то же самое. У кого сокровища на руке стоят дороже, тот и победил. При равенстве претенденты побеждают вместе.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов, Иван Попов
РУКОВОДСТВО РЕДАКЦИЕЙ: Владимир Сергеев
ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев
ПЕРЕВОДЧИК: Александр Бурдаев
РЕДАКТОР: Валентин Матюша
ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Дарья Смирнова, Иван Суховой
КОРРЕКТОР: Ольга Португалова
ВОПРОСЫ ИЗДАНИЯ ИГР: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)
Особая благодарность выражается Илье Нарпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru