



ИГРА СТИВА ДЖЕКСОНА • ИЛЛЮСТРАЦИИ ДЖОНА КОВАЛЕНКА

ПИРАТСКИЙ МАНЧКИН™

С ЯКОРЯ СНИМАТЬСЯ, ПО МЕСТАМ СТОЯТЬ!

Пришла пора выбивать двери, уничтожать монстров и добывать сокровища на просторах семи морей! Теперь манчкины — просоленные мореплаватели, разговаривающие с самыми кошмарными акцентами, на какие только способны!

«Пиратский Манчкин» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем (см. стр. 4).

В комплект игры входят 168 карт, кубик и правила.

ПОДГОТОВКА

В море выходят 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 10.

Разделите карты на колоды Дверей (на рубашке пушечный порт) и Сокровищ (на рубашке сундук с сокровищами), перетасуйте их и сдайте всем игрокам по четыре карты из каждой колоды.

КАРТЫ

Карты сбрасываются лицом вверх; у Дверей своя стопка сброса, у Сокровищ — своя. Закончилась колода? Перетасуйте её сброс. Если карт нет ни в колоде, ни в сбросе, взять их неоткуда, смиритесь!

Карты в игре: это карты на столе перед вами — класс, акцент и добытые вами шмотки. Здесь же лежат сыгранные против вас проклятия длительного действия и некоторые другие карты.

Ваша рука: карты на руке не в игре. Помощи от них нет, но и забрать их можно только с помощью особых карт, влияющих непосредственно на руку. В конце своего хода вы можете держать на руке не больше пяти карт.

Когда сыграть карту: для каждого вида карт предусмотрены свои ограничения по времени использования (см. ниже).

Карты из игры нельзя забирать на руку. Если хотите от них избавиться — продавайте, обменивайте или сбрасывайте.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Ваш манчкин начинает игру персонажем 1-го уровня без класса (и мы готовы повторять это снова и снова).

Изучите доставшиеся вам восемь карт. Если среди них есть карты Класса или Акцента, можете сыграть по одной карте каждого вида (положите их перед собой). Если есть карты Шмоток, их можно и нужно сыграть. Сомневаетесь, стоит ли играть доставшуюся карту? Попробуйте найти решение в правилах или наплюйте на осторожность и играйте.

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто ходит первым, любым удобным для всех способом (только без поножовщины, ладно?). Каждый ход состоит из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, игрок передаёт право хода соседу слева.

Побеждает тот, кто первым доведёт своего героя до 10-го уровня... но этот уровень надо получить за убийство монстра (или с помощью карты, которая ясно и однозначно позволяет вам победить другим путём).

ФАЗЫ ХОДА

В начале вашего хода вы можете играть карты, обменивать шмотки, которые применяете, на другие добытые, меняться картами с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда вы сделали с вашими картами всё, что хотели, переходите к 1-й фазе.

(1) Вышибаем дверь! Вскройте верхнюю Дверь из колоды. Если это монстр, вы должны с ним биться (см. «Бой»). Вы не можете продолжать ход, пока не завершите бой. Если враг убит, получите уровень (или два за серьёзного противника — это будет указано на карте монстра) и положенную долю сокровищ.

Если вы вскрыли карту Проклятия, оно тут же действует на вашего персонажа (если может) и сбрасывается. Если вышла любая другая карта, можете тут же сыграть её или взять на руку.

(2) Ищем неприятности: если вы НЕ ВСТРЕТИЛИ врага, выбив дверь, теперь, при желании, можете сыграть карту монстра с **руки** (если у вас есть такая) и подраться с ним по описанным выше правилам. Не выпускайте чудище, с которым не в силах совладать, если не уверены, что вам помогут!

(3) Чистим нычки: если вы так и не встретили врага или наткнулись на дружески расположенное к вам чудище, обыщите пустую комнату. Возьмите вторую карту Двери из колоды на руку, **не показывая соперникам.**

Если вы встретили монстра, но смылись от него, вы не получаете шанса очистить его нычки.

(4) От щедрот: если у вас на руке больше пяти карт, либо **сыграйте** лишние карты, либо **отдайте** излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если несколько игроков оспаривают статус самого слабого манчкина, разделите карты между ними настолько ровно, насколько получится. Если без остатка карты не делаются, сами выберите того, кто получит больше карт. Если ВАШ герой самый неразвитый или один из таких, просто сбросьте излишки карт. Всё, передавайте ход.



ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

На этих страницах изложены базовые правила «Пиратского Манчкина». На картах вам встретятся указания, противоречащие базовым правилам, — и чаще всего карта главнее правил. Однако смело игнорируйте все распоряжения карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только в карте не написано отдельно и недвусмысленно, что она выше этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила может быть нулевой и даже отрицательной.

2. Вы получаете уровень после боя только если убили монстра.

3. Вы не можете получить награду за победу над монстром (сокровища, уровни) посреди боя. Завершите бой, прежде чем тянуть лапы к награде.

4. Вы можете получить 10-й уровень *только за убийство* монстра.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остается за владельцем игры. Также вы можете почитать об игре на www.worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем надоест.

Бой

Когда вы бьётесь с монстром, сравните его и свою силу. **Боевая сила** равна сумме уровня и модификаторов от шмоток и других карт — как положительных, так и отрицательных. Если сила монстра равна вашей или выше неё, вы **проигрываете бой** и должны смыться (об этом позже). Если ваша сила выше силы монстра, вы его **убиваете** и получаете уровень (или два за победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра.

Иногда карта позволяет вам избавиться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня вы не получаете. Иной раз вам и сокровищ не достанется, но это зависит от карты.

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру, бонусы против определённых классов или акцентов. Не забывайте их учитывать.

Во время боя вы можете играть разовые шмотки прямо с руки — как и другие разовые карты. Разумеется, вы можете применять и те разовые шмотки, которые выложены перед вами как добытые. В любом случае, все разовые карты используются только один раз, и их надо сбросить после боя независимо от его исхода.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Есть несколько способов помешать чужому счастью.

Разовые карты могут помочь любому участнику боя — как манчкину, так и монстру. Выберите, за кого болеете, и решите исход боя.

Усилители монстров дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища, так что их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе.

Бродячая тварь. Добавьте монстра с руки в идущий бой.

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

В бою можно применить и некоторые карты Двурей, например, усилители монстров (см. стр. 3).

Вступив в бой, вы не можете продавать, красть, надевать, снимать, обменивать шмотки или играть с руки любые другие шмотки, кроме разовых. Когда карта монстра вскрыта, вам придётся биться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и тех разовых карт, которые вы захотите сыграть.

Победив монстра, сбросьте его карту, а также все сыгранные в бою усилители и разовые шмотки, а потом возьмите сокровища. Следите за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Убив или победив монстра, вы должны дать соперникам возможность вмешаться — выждать примерно 2,6 секунды. Если никто не воспользовался вашей терпеливостью, вы убиваете монстра, переходите на новый уровень, получаете сокровища и наслаждаетесь зубовным скрежетом завистников.

Бой с несколькими противниками

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «Бродячая тварь») позволяют вашим соперникам бросить против вас в бой новых монстров, а **акулы** вообще по одной не плавают (см. стр. 3)! Чтобы победить в таком бою, вам надо превзойти **суммарную** силу всех чудищ. 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 убегать от других. Даже если вы избежите от одного врага с помощью карты, но потом смоеетесь от его выжившего напарника, вы не получите никаких сокровищ!

Зовём на помощь

О помощи можно просить любого, да не каждый откликнется. Тем не менее, просите, пока вам не откажут все или кто-нибудь не согласится. Вы вправе взять только одного помощника. Добавьте его боевую силу к вашей.

Помощника можно (а чаще всего — нужно) подкупать вашими добытыми шмотками или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, кто будет первым выбирать сокровища после победы.

Особые преимущества и недостатки монстра применяются к вашему помощнику и наоборот. Допустим, в бою против **Шпрота Всемоущего** вам пригодился бы помощник торговца, уменьшающего боевую силу монстра на 3 (конечно, если вы сам не

торговец). А вот при встрече с **Сэром Фрэнсисом Дрейком** помощь манчкина с испанским акцентом может сильно навредить: при звуках этой речи сила Дрейка **вырастает** на 5.

Правда, если и ваш персонаж испанец, можете смело принимать помощь от «земляка»: сила монстра уже увеличилась, и второй раз давать ему тот же бонус не надо.

Если вам успешно помогли, монстр убит. Выполните инструкции с его карты (не забудьте получить сокровища) и сбросьте ее. **Вы** получаете уровни за каждого убитого врага, а ваш помощник — **нет**, если только он не эльф из классического «Манчкина». Карты сокровищ тянете **вы**, даже если монстр погиб из-за особых свойств вашего помощника.

Смываемся

Если никто не согласился вступить в битву на вашей стороне или даже с подмогой вам не хватает сил одолеть монстра из-за козней других манчкинов, придётся смываться.

Бегство из боя не приносит вам ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки. Более того, даже успешная смывка не всегда проходит без последствий.

Бросьте кубик. Выпадет 5 и больше — смоеетесь. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные, и ваш бросок смывки получает штраф или бонус.

Смылись? Не спешите сбрасывать монстра. Иные чудища могут навредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитайте карту.

Монстр, поймавший манчкина, творит с ним описанное на карте непотребство: отбирает шмотки или уровни, 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, вы делаете отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимаете непотребство от всех, кто вас поймает. Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

Смерть

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой класс, акцент и уровень, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — ваш новый персонаж не отличается от погибшего.

Также манчкин сохраняет карты «**Суперманчкин**» и «**Двуязыкость**», если успел сыграть их перед смертью.

Мародёрство: выложите карты руки рядом с добытыми шмотками павшего манчкина. Каждый соперник берёт из этих карт по одной на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорная ситуация разрешается 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 вас появляется новый персонаж. Он может помогать другим в боях, хотя пока и нечем: ни шмоток в игре, ни карт на руке у вас нет.

Свой следующий ход начните с получения восьми карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можете немедленно сыграть акцент, класс и шмотки, затем продолжайте ход по обычным правилам.

Сокровища

Победив монстра (убив или изгнав его), вы получаете сокровища. Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если вы бились с чудищем один на один, тяните карты **втёмную**. Если у вас был помощник, набирайте сокровища так, *чтобы все видели*, что вам досталось.

Карты Сокровищ можно сыграть сразу, как только вы их получаете. Шмотки выкладывайте перед собой. Карты «Получи уровень» вы вправе применить когда угодно и в пользу любого игрока.

ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Маня работает манчкином-торговцем. Она любит свою работу и уже заслужила 4-й уровень. Начальство и нахальство добились ей Бутыриг (+3 к боевой силе). За очередной выбитой дверью Манию встречает нелепый, но опасный пират Зелёная Борода. Маня хоть и торговец, но женщина, так что монстр 6-го уровня выходит на бой с силой 9 (+3 против женщин). Пока Маня проигрывает бой 7 к 9. Но в записке у Мани есть кое-какие припасы. С громким кличем «Пьянству бой!» она играет с руки карту «Демонический ром», добавляя себе 4 к боевой силе. Теперь счёт 11 к 9 в её пользу.

Однако кое-кто не может смотреть на победу Мани без боли.

Лёха: «Зелёная Борода? Сам *Легендарный* пират Зелёная Борода?»

Лёха играет на Зелёную Бороду усилитель «Легендарный», добавляя 10 к силе монстра. Маня проигрывает со счётом 11 к 19.

Маня: «Ах вот как ты заговорил, *mon ami!*»

Маня применяет классовое свойство торговца «Переводчик» и сбрасывает карту французского акцента, получая все её свойства, в числе которых — «Обольщение». Оно позволяет заручиться в бою помощью любого манчкина противоположного пола. Жертвой обольщения Маня выбирает коварного, но непредусмотрительного Лёху: у него 6-й уровень, а со шмотками его боевая сила — **цельх** 12.

Маня: «Неужели ты откажешь в помощи девушке, которая так мило лепечет по-французски?»

Лёха: «Тысяча чертей!»

Манчкины бьют Зелёную Бороду с небольшим, но уверенным перевесом 23 к 19. Маня получает за эту победу уровень и открывает четыре сокровища: два за монстра, два за его легендарность. Первым своё сокровище выбирает Лёха, которого вовлекли в бой обольщением. А игра продолжается.

СЧЁТЧИКИ УРОВНЕЙ: ЭТО НЕ ЧИТЕРСТВО, ЭТО ПРАВИЛА!

Вам наверняка понравится наш счетчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad или устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, зайдите в поисковик *Munchkin level counter* или загляните на сайт *levelcounter.sjgames.com*. Это приложение не только считает уровни, но и дает вам игровые бонусы, которые заставят ваших друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть манчкинизма?!

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов, волшебных предметов, а теперь ещё и кораблей. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, класс и акцент. Например, персонажа можно описать так: «пират-испанец 8-го уровня с **Повязкой на глаз**, в **Сверкающем испанском шлеме**, **Значистых сапогах**, бороздящий моря на **Отсекатере с Отхожей паубой**».

В начале партии пол вашего героя совпадает с вашим.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа.

Герои растут в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. раздел «Шмотки»). Кроме того, карты могут заставить вашего персонажа потерять уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или его подрежет вор.

Акцент: манчкин может говорить с акцентом, из-за которого его принимают за британца, француза, голландца или испанца. Если перед вами нет карты Акцента, ваш персонаж говорит без акцента.

С каждым акцентом связаны свои преимущества и недостатки. Свойства акцента вступают в силу, как только вы сыграли его карту, и перестают действовать, как только вы её сбросите.

От акцента можно отказаться в любой момент, даже в бою: «А, они лезут на звук испанской речи! Я больше не испанец!!!»

Манчкин не может говорить сразу с несколькими акцентами без карты «**Двуязыкость**», и даже с ней у персонажа не может быть двух одинаковых акцентов.

Когда в тексте карты упоминается, например, француз, имеется в виду манчкин, говорящий с французским акцентом. Монстры-то слышат акцент и считают манчкина настоящим французом.

Вы не обязаны на самом деле разговаривать с сыгранным акцентом, но если сможете и будете это делать, всё население Порт-Манчкина возликует. Мы уверены, что, благодаря чуду телевидения, вы легко сможете воспроизвести самые яркие особенности французского, британского или испанского акцента.

Парням из Нидерландов достаётся куда меньше эфирного времени — если не знаете, как прозвучать по-голландски, возьмите в оборот любой другой акцент, якорь вам в глотку!

Класс: манчкин может быть торговцем, пиратом или флотским. Если перед вами не лежит карты Класса, ваш манчкин не считается ни тем, ни другим, ни третьим.

Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обладает классовые свойства, едва вы играете карту, и лишается их при сбросе карты. Некоторые свойства требуют от вас сбросить карты — вы можете сбрасывать их как с руки, так и из игры.

Карты Класса сами подскажут вам, когда применять их свойства. Сбросить класс можно в любой момент, даже в бою: «Не любят здесь Весёлый Роджер... нет повода оставаться пиратом!»

Манчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без карты «**Суперманчкин**», и даже с ней он не вправе состоять в двух одинаковых классах.

ШМОТКИ

У каждой шмотки есть название, бонус к боевой силе, размер и цена в пиастрах.

Карта Шмотки не приносит вам пользы, пока находится у вас на руке: её надо сыграть, и тогда ваш манчкин добудет эту шмотку. У героя может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая. Мелкой считается любая шмотка без слова «**Большой**». Нельзя просто так сбросить большую шмотку, чтобы освободить место для другой.

Манчкин может добыть любую шмотку, но вот применять он умеет далеко не каждую. Так, «**Серебряное долговязанное исподнее**» могут напялить только пираты: манчкинам других классов или без класса этот броник не приносит никакой пользы.

Помимо ограничений по классу и акценту, 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 вас может быть добыты два головняка, но боевой бонус и особые свойства вы получите только от одного из них.

Поворачивайте горизонтально те карты Шмоток, которые вы добыли, но не можете или не хотите использовать. В бою и при смывке вы НЕ ВПРАВЕ менять используемые шмотки на добытые. Ещё вы не можете сбрасывать шмотки без причины. Чтобы избавиться от ненужных карт, вам придётся *продать* их за уровни, *обменять* на имущество соперника, применить свойства класса или акцента либо дождаться подходящего проклятия или непотребства.

Обмен: вы можете меняться шмотками (но не другими картами) с соперниками. Обмену подлежат только добытые шмотки — карты с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, кроме боя. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки тут же входят в игру, и вы не сможете продать их до начала вашего хода.

Также вы можете менять шмотки на услуги, покупая соперников: «Не помогай Семёну в бою с **Медузой**, получишь мои **Ботфорты**!»

Вы имеете право показывать соперникам карты в руке — уж этого вам никто запретить не может.

Продажа шмоток: в свой ход вы можете сбросить шмотки на сумму не меньше 1000 пиастров, чтобы немедленно получить один уровень. Если вы сбрасываете шмотки, скажем, на 1100 пиастров, сдача вам не положена. Но если наберёте и сбросите предметов на 2000 пиастров, получите сразу два уровня. Продавать можно как добытые шмотки, так и карты с руки. 10-й уровень *нельзя* купить за шмотки.

Корабли

Сердцу каждого манчкина-мореплавателя мил его корабль. Прежде всего, из-за бонусов. Корабли встречаются в колоде Дверей.

Обычно у игрока не может быть больше одного корабля. Карта «**Чит!**» и особые свойства позволяют водить несколько кораблей разом.

Корабли относятся к шмоткам и подчиняются обычным правилам за некоторыми исключениями. Всё, что воздействует на шмотки, влияет и на корабли. Однако корабль не роскошь, а средство передвижения. Поэтому, несмотря на его статус большой шмотки, корабль не идёт в счёт больших шмоток вашего манчкина, а некоторые корабли даже позволяют ему носить с собой большие шмотки сверх лимита. Короче, слово «**Большой**» на карте корабля стоит для того, чтобы вы знали, какие ловушки и проклятия способны его отобрать, а также чтобы вор не смог его прикарманить.

В игре вы встретите шмотки, предназначенные специально для усиления корабля, — корабельные усилители. Также корабль можно улучшить усилителями шмоток из других игр серии, если такие карты применяются без нарушения прочих правил. Переставлять усилители с корабля на корабль нельзя. Цена корабля увеличивается на цену всех установленных на него усилителей.

Если корабль даёт бонус или штраф на броски смывки, этот бонус или штраф **перекрывает** другие, которые манчкин получает от обувки, скакунов или другого имущества. Если корабль **ухудшает** ваши шансы на смывку, вы можете сбросить его перед броском. От штрафа вы избавитесь, но корабль уйдёт в сброс.

А если у вас больше одного корабля, вы складываете их боевые бонусы и применяете **лучший** имеющийся модификатор смывки. Можете игнорировать **любой** штраф одного своего корабля, если его не даёт второй, так как, будучи манчкином, вы всегда за штурвалом того судна, которое лучше подходит для решения боевой (или беговой) задачи.

КОГДА ИГРАТЬ КАРТЫ

Монстры

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

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

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

Акулы

В океане полно акул. Туда, где появилась одна, скоро подтянутся другие. Если в бою участвует акула, любой игрок может подкинуть в этот бой сколько угодно других акул с руки. Акул можно отличить от прочих монстров не только по зубам и плавнику (частенько они маскируются), но и по соответствующей надписи под названием.

Усилители монстров

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

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого играет карту.



Например, если на вашего врага в бою сыграны (в любом порядке) карты «**Легендарный**», «**Кровожадный**» и «**Проклятый**», остаётся только пожелать вам удачи: боевая сила монстра только за счёт этих карт вырастет на 25!

Добыча шмоток

Вы можете выложить на стол перед собой (добыть) любую карту Шмотки, как только её получили или в любой момент своего хода, кроме боя (если только текст на карте не говорит иного).

Применение шмоток

Любая разовая шмотка может быть сыграна в любой бой как с руки, так и из игры. Также разовые карты можно применять и вне боя (например, «**Хотельное кольцо**»).

Другие шмотки надо предварительно ввести в игру, или добыть — выложить перед собой на стол. Среди них *могут быть* даже те шмотки, которые вы не можете применять из-за ограничений класса, акцента или из-за наличия другой шмотки того же типа. Такие карты поворачивайте вполоборота: они добыты, но не применяются. **Исключение:** в игре у вас может быть только одна большая шмотка (корабли не в счёт), если вы не обладаете картой, снимающей это ограничение.

Другие сокровища

Карты Сокровищ, не являющиеся шмотками, могут быть сыграны в любой момент, если их текст не указывает иной способ применения. Выполните инструкции карты и сбросьте её, если только она не даёт вам постоянный бонус, как делают это шмотки.

Проклятия

Выпянутое в открытую в фазе выбивания дверей, проклятие оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбивавшего дверь (если проклятию ничто не мешает).

Выпянутое втёмную или полученное иным путём, проклятие может быть сыграно на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент партии. **В любой** момент, слышите? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

После того, как проклятие подействовало (или отражено), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Исследования показали, что 8,4 из 9,7 манчкинов не удовлетворены игрой. Примите на вооружение наши идеи и загоните свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

Сочетание «Манчкинов». Смешивайте базовые наборы и расширения. Космическое фэнтези? Вампиры Шао-линя? Ктулху Карибского моря? Никаких проблем!

Расширения. 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! Бесплатный pdf-файл с этим

эпическим кодексом на английском языке вы можете скачать в онлайн-магазине e23.sjgames.com!

УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «**Подслушиваем под дверью**». В начале хода возьмите карту Двери втёмную. Вы можете сразу сыграть её, если хотите. Затем играйте карты и меняйтесь шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходите к фазе 1 — выбивайте дверь. Если вы чистите нычки, тяните втёмную карту **Сокровища**, а не Двери.

Также вы 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.

время или оказывают отложенное воздействие. Храните такую карту при манчкине, пока не избавите его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующие на вас проклятий, которые вы храните при себе, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойства класса или акцента. Если в бою вы получаете проклятие, которое действует «в вашем следующем бою», таким боем считается *текущий!*

Если у вас есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, вы сами решаете, какой именно вещью пожертвуете.

Игнорируйте проклятия, бьющие по шмоткам, которых у вас нет. Так, выгавив проклятие, лишшающее броника, манчкин без броника легко обходит препятствие: сбросьте проклятие.

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

Классы и акценты

Вы можете сыграть любую такую карту, как только её получили, или в любой момент своего хода. Аналогичным образом разыгрываются «**Суперманчкин**» и «**Двуязыкость**», но вы должны уже состоять в классе, чтобы применить первого, и иметь акцент, если хотите сыграть второго.

ОТ АВТОРА

Я годами мечтал слепить пиратского «Манчкина», но меня останавливал один факт: хоть история и знает корсаров и буйканьеров самых разных мастей, они не настолько отличаются друг от друга, чтобы на их основе можно было придумать забавные классы.

Поэтому я крайне благодарен Брайану Хогу за идею сделать пиратов только одним из классов, а для остальных взять мореходов совсем иного толка. После этого прорыва игра сложилась. Да, и ещё: всю ответственность за восхитительно нелепую мысль, что у пиратов нет национальности, а есть акценты, несёт Моника Стивенс.

Преданным манчкинопоклонникам может показаться, что механика серии АБСОЛЮТНО не годится для пиратской тематики. В поисках сокровищ мы бороздим моря, но по-прежнему выбиваем двери и чистим нычки. Ответить на это можно только одно: мы — манчкины, нас это НЕ КОЛЫШЕТ!!!



АВТОР ИГРЫ СТИВ ДЖЕКсон • ИЛЛЮСТРАТОР ДЖОН КОВАЛК

Гостевую карту «Груды сокровищ!» (Raw! Nice Chest!) нарисовал Фил Фолио • Старший помощник: Филип Рид • Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард • Помощник по развитию: Моника Стивенс • Арт-директор: Уилл Скуновер • Художник-постановщик: Алекс Фернандес • Предпечатная проверка: Моника Стивенс и Уилл Скуновер • Полиграфическую базу обеспечили Уилл Скуновер и Джуди Дозето • Директор по маркетингу: Пол Чэпмен • Директор по продажам: Росс Джепсон

Злобные пиратские предложения выдвигали Фокс Баррет, Эндрю Хэкард, Брайан Хог, Фэйд Мэнли, Марк Шмидт и Моника Стивенс. Те, кто прислал нам классные идеи и не увидел их в этой игре, — не вешать нос, гардемарины! Идеи либо уже вошли в первое расширение, либо войдут в надвигающееся из-за горизонта второе дополнение пиратской серии.

Уже стало доброй традицией выставлять пару карт из каждого «Манчкина» на благотворительный аукцион в рамках конференции WarpCon (Корк, Ирландия). В этот раз Джон Ковалик нарисовал двух победителей в образе манчкинов-мореходов: это Донал Бехал (мужчина-Суперманчкин) и Ньялл Боул (парень с Повязкой на глаза). Мы благодарим этих парней за щедрое пожертвование детским больницам. Не перевелись ещё благородные пираты в этом мире!

Игру тестировали: Афредо, Джимми Брэгдон, Мэттью Браун, Джейсон Кейтс, Ричард Додсон, Клиффорд Элдер, Клер Форд, Крис Гэлван, Эндрю Хэкард, Йен Хендрикс, Фрейя Джексон, Ричард Керр, Биргер Крамер, Чарльз Лик, Фэйд Мэнли, Рэнди Шейнеманн, Марша Скуновер, Уилл Скуновер, Том Смит, Вэнди Смит, Николас Вачек и Лорен Уайзмэн.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: «ООО СМАРТ»

Перевод: Алексей Перерва • Редактура: Петр Тюленев • Вёрстка: Анна Горюнова • По вопросам издания игр: директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@mhob.ru) • Особая благодарность Илье Карпинскому Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказали Юлиана Белозерова, Денис Бутков, Сергей Гордеев, Павел Гуров, Денис Михеев и Дмитрий Мольтон. © 2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

Munchkin, Munchkin Booty, 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. Munchkin Booty © 2008, 2010, 2011 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.51 (июль 2011).