

Манчкин®

СПРАВОЧНИК ПРИКЛЮЧЕНЦА



Ты уже ознакомился с листовкой быстрого старта или это уже твоя не первая вылазка? Тогда тебе сюда! В этом справочнике ты найдёшь пояснения на все случаи жизни. Если увидишь что-то конкретное, алфавитный указатель на стр. 12 тебе поможет.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПОДСЧЁТ УРОВНЕЙ

На поле расположены ячейки для колод и стопок сброса карт дверей и сокровищ, а также счётчик уровней. Всякий раз, когда ты получаешь уровень, продвигай свою фишку по этому треку, а когда теряешь — отодвигай назад. Ниже первого уровня опуститься нельзя.

Любой уровень, кроме 10-го, можно получить:

- за убийство монстра (иногда даже больше одного уровня — смотря что за монстр и какие у него усилители);
- за 1000 голдов (в свой ход, но не в бою);
- за розыгрыш карты «Получи уровень!»;
- за то, что ты эльф и помог победить в бою;
- если так сказала какая-то карта.

а 10-й, победный уровень:

- только за убийство монстра;
- если на карте написано, что полученный уровень может быть победным.

КАРТЫ

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Карты начинают в **колоде**, потом попадают к тебе **на руку**. Ты можешь сыграть карту перед собой, и она окажется **в игре**. Рано или поздно карты окажутся **в сбросе** (у каждой колоды он свой). Для колод и сбросов предусмотрены отдельные ячейки на поле.

Карты в колоде: лежат в закрытую, и просто так их просматривать нельзя. Но если что-то тебе разрешило — сразу после этого перемешай колоду. Если какая-то колода закончилась, перемешай соответствующую стопку сброса и положи на нужную ячейку поля. Если пусто и в колоде, и в сбросе, значит, никто не может брать карты этого типа.

Карты в сбросе: лежат в открытую, но их просматривать нельзя, если только сыгранная карта чётко и недвусмысленно не позволяет тебе это сделать. Ты всегда видишь только верхнюю карту сброса.

Карты на руке: они не находятся в игре, и их свойства не применяются. Но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на руку. В конце твоего хода у тебя на руке может быть 5 карт или меньше — лишнее сыгрой, продай за голду или отдай «От щедрот» манчкину с наименьшим уровнем. Если таких несколько, раздели лишние карты между ними как можно более поровну (а если самый низкоуровневый ты, то просто сбрось).

Карты в игре: это карты перед тобой — твои роли (раса и класс) и шмотки. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре должны быть видны всем игрокам. Сыграв их, ты не можешь забрать их на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.

Прикреплённые карты: если тебе нужно «прикрепить» одну карту к другой, подложи одну под другую так, чтобы видеть бонусы обеих. Теперь эти карты едины: потеряешь одну (продашь, сбросишь, обменяешь и т. д.) — вторая уйдёт вместе с ней.

СОКРОВИЩА

Если ты не в бою, можешь сыграть любую карту сокровища при её получении или в любой момент своего хода (если в правилах ниже или на самой карте не говорится иное). Некоторые из сокровищ (шмотки) можно также **«надевать»** и **«снимать»**, **обменивать** и **продавать за голду** — также в любой момент, кроме боя и смывки. Это можно сделать даже в начале своего хода, перед тем как ты вышибешь дверь и встретишь монстра.

Шмотки

Большинство сокровищ — шмотки. Карта считается шмоткой, если у неё есть символ мешка с ценой в голдах. Шмотки можно «нести» и «надевать».

«Несёшь» ты все шмотки, которые сыграл перед собой. Их может быть сколько угодно (исключение: см. **большие шмотки** далее), но бонуса они не приносят, пока их не «наденешь».

«Надеть» можно любую шмотку, которую «несёшь», но есть лимит на шмотки с типом: на тебе может быть только 1 головняк, 1 брник, 1 обувка и 2 одноручные шмотки (или 1 двуручная).

Так, «нести» ты можешь 2 обувки, но «надеть» только одну из них. Карты «ненадетых» шмоток поворачивай набок — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Если у шмотки есть ограничение, которое ты не выполняешь, её можно «нести», но нельзя «надеть». Во время боя и при смывке нельзя «надевать»/«снимать» шмотки.

Пример: наш эльф в **шлеме-рогаче** с **крысой на палочке** заимел себе ещё пару вещичек — одиннадцатифутовый шест и коротыширокие латы — и сразу же выложил их в игру. Шест очень длинный и занял эльфю обе руки, так что крысу пришлось отложить до лучших времён, а латы даже не налезли — пока он не дварф, надеть он их не сможет.



Нельзя просто так сбросить шмотку (ни большую, ни мелкую): если хочешь избавиться от неё, можешь **продать** за голду, **обменять** на чужие шмотки или **отдать** другому манчкину, если ему нужнее (см. ниже). Или можно терять шмотки из-за проклятий и сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоих ролей.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками и голдой (но не другими картами!) с соперниками в любой момент, когда вы оба не в бою — лучше всего это делать **не в свой ход**. Обмену подлежат только шмотки в игре, и после передачи новому владельцу они остаются в игре.

Подкуп: можно отдать свою шмотку и голду сопернику, чтобы он что-то сделал (или не делал).

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки с руки и/или из игры и получить столько голды, сколько они стоят.

КАК УСТРОЕНЫ КАРТЫ ШМОТОК

Название

Бонус
к боевой силе

Свойство,
когда и при
каких условиях
оно работает.

Количество рук
Сколько рук тебе
нужно, чтобы нести
эту шмотку: для
каких-то нужно две,
для каких-то хватит
одной.

Величина
Шмотка может быть
большая или **мелкая**.
Если нет **Б**, значит
шмотка мелкая.

Тип
Шмотка может быть бро-
ником, обувкой и головня-
ком. На тебе может быть
«надета» только одна
шмотка каждого типа.

Цена в голдах
Цена шмотки может даже
равняться нулю, но это
всё равно шмотка.

У некоторых шмоток нет
типа, их ты можешь «надеть»
в любом количестве.

★ ЧАРУЮЩАЯ ДУДА



Этот мелодичный инструмент
завораживает врагов: у тебя
+3 на смычку. Успешно смыкались,
возьми 1 сокровище взакрытую.

Б

300

Бонус +3
КОРОТЫШИРОКИЕ ЛАТЫ

Только для **дварфов**.



400

Большие шмотки **Б**

Мелких шмоток ты можешь «нести» сколько угодно, но большую — только одну. Сыграть вторую можно только в исключительных случаях (например, если ты **дварф**). Если ты потерял свойство, позволявшее держать в игре больше одной большой шмотки, либо немедленно исправь ситуацию, либо избавься от всех больших шмоток, кроме одной: продай по обычным правилам или отдай их самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Разовые шмотки



Разовые шмотки (как и другие разовые карты) ты можешь выложить перед собой, а можешь придержать на руке — и так, и так ты сможешь применить их при необходимости. У них нет ограничений на расы или классы, их не нужно «надевать» или «снимать».

Многие разовые карты можно играть во время боя, чтобы усилить либо манчинов, либо монстров. У некоторых разовых шмоток есть и другие эффекты, так что внимательно читай, что написано на карте. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые карты, которые были применены в этом бою, сбрасываются.

Другие сокровища

Карты сокровищ, на которых нет цены в голдах, не являются шмотками. На них прямо сказано, когда их играть и нужно ли сбрасывать после этого. Если специальных указаний нет, можешь сыграть сокровище в любой момент своего хода, кроме боя.

Особые случаи

- **«Получи уровень»** можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже в бою (но получить 10-й уровень она не позволит).
- **Наёмничка** тоже можно сыграть в любой момент игры, но вот дать ему в руки какую-то ношу — только вне боя.



ДВЕРИ

Карты дверей ты раскрываешь в двух случаях: при вышибании дверей и при поиске неприятностей. Чаще всего за ними скрываются монстры, их усилители и проклятия, но иногда ты можешь найти там и что-то полезное — новую расу, класс и всякие карты для профессионального нарушения правил («Чит!» или «Суперманчкин»).

Роли: расы ★ и классы 📖

Здесь тебя ждут только 2 типа ролей: расы и классы, — но другие «Манчкины» добавляют ещё. Ты начнёшь игру с одной картой роли. Сыграть новую роль можно в момент получения либо в любой момент своего хода. А сбросить свою роль из игры — даже в чужой ход.

У тебя может быть только 1 роль каждого типа (например, эльф-волшебник). А если ты сыграешь карту «Суперманчкин», ролей может быть и больше.

Суперманчкин

Эту карту можно играть в тех же ситуациях, что и роли, однако ты не можешь сыграть её, если у тебя нет ни одной.

При розыгрыше «Суперманчкин» **прикрепляется** к карте роли в игре.

Если у тебя только одна роль какого-либо типа (например, только один класс) и ты сыграл «Суперманчкин», то ты получаешь все преимущества этой роли (можешь «надевать» шмотки, годные только для этой роли, монстры со штрафами против роли получают эти штрафы) и не получаешь никаких недостатков (ты можешь «надевать» шмотки, запрещённые для этой роли, а монстры не получают бонусы против твоей роли). Однако если свойство роли требует какой-либо платы, тебе придётся платить по полной — всё же ты не настолько уж супер!

Ты можешь сыграть вторую, а то и третью роль того же типа с одним «Суперманчкином» и получить **все преимущества со всеми недостатками** своих ролей. Хочешь быть полуэльфом-полудварфом-полухафлингом? Тогда эта карта для тебя!

Нет смысла играть «Суперманчкин», чтобы принадлежать к двум копиям одной и той же роли дважды. Если ты сбросил карту роли, к которой прикреплён твой «Суперманчкин», то его тоже придётся сбросить. И да, у тебя может быть сразу две карты «Суперманчкин», и ты можешь использовать одну для рас, а вторую для классов.



У тебя +1 на смывку. Получай уровень за каждого монстра, которого *помог* убить.

Пример: эльфу было обидно, что латы не налезают, и вот пришло спасение — карты «Дварф» и «Суперманчкин».

Теперь он может надеть **коротыширокие латы** и получит преимущества и эльфов, и dwarфов! Однако монстры чувят в нём кровь обеих рас: и конь андедзилла у эльфа 4 очка боевой силы отнимет!

У тебя в игре может быть любое количество больших шмоток. В конце хода можешь оставлять на руке 6 карт.



+5 против dwarфов.

-4 в бою каждому эльфу.



Если ты раскрыл проклятие в фазе вышибания дверей, проклятие оказывает своё пагубное влияние на тебя.

Если ты взял проклятие взакрытую или получил на руку иным путём, можешь сыграть его на любого игрока в любой момент партии: хоть в бою, хоть в чужой ход. Если хочешь, сыграй даже против себя (иногда это может быть полезно).

Сразу после того, как проклятие подействовало (или манчкин сумел его избежать), карта уходит в сброс. Есть и проклятия продолжительного действия: держи эту карту перед манчкином, на которого оно подействовало, и сбрось только после того, как он избавится от проклятия или оно пройдёт само.

Важно учесть:

- Карты действующих на тебя проклятий, лежащие перед тобой, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса или расы.
- Если в свой ход ты получаешь проклятие, которое действует «в твой следующий ход», таким ходом считается текущий!
- Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно пожертвуешь.
- Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет.

Чит

Эта карта позволяет тебе пренебречь **любым** ограничением, указанным на шмотке: по роли, количеству необходимых свободных рук и величине шмотки.

Важно: «Чит!» **не меняет** свойства карты и условия, при которых они срабатывают, **не отменяет** сыгранные на неё проклятия и штрафы, **не даёт** возможности сыграть её в тот момент, когда ты не можешь её сыграть по правилам.



Пример: хафлинг из комикса хочет сыграть **сыротёрку умиротворения**, но пользоваться ей могут только клирики, а он — волшебник! Да ещё и **большой камень** обе руки занял. Повезло, что у него есть «Чит!»: теперь сыротёрка у него в зубах и приносит ему бонусы!

Только для клириков



Монстры

Если ты раскрыл монстра в фазе вышибания дверей, придётся с ним биться.

Если ты взял монстра **взакрытую** или получил на руку иным путём, можешь сыграть его в фазе **поиска неприятностей** своего хода или подкинуть в бой (см. «Банды» и «Бродячая тварь»).

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

Банды: монстры любят сбиваться в банды и атаковать вместе. В этом наборе есть банда андедов и 1 дракон, но в дополнениях появятся и другие (в том числе больше драконов). Любого монстра из банды можно сыграть с руки в бой, где уже бьётся монстр из той же банды: например, подкидывать андедов в бой к другому андеду (см. «Бой с несколькими монстрами» на стр. 8). А ещё в игре есть карта, которая может превратить любого монстра в андеда... Но это так, к слову.



КАК УСТРОЕНЫ КАРТЫ МОНСТРОВ

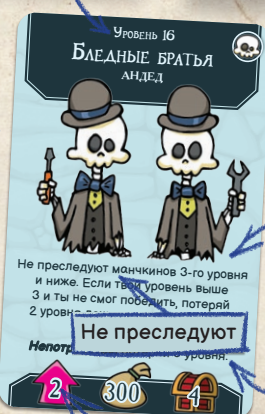
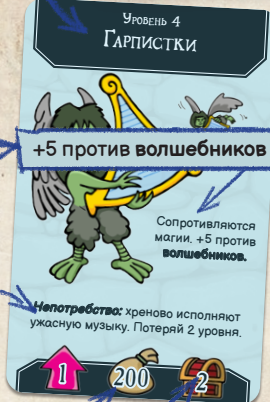
Название

Уровень монстра
Его базовая боевая сила.

Значок банды
Если в бою есть монстр с таким же значком, можешь добавить этого монстра в бой без помощи других карт.

Модификатор боевой силы монстра и при каких условиях он работает.

Непотребство
То, что случится с тобой, если ты не победишь и не смоешься от этого монстра.

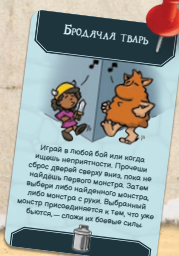


Свойство, когда и при каких условиях оно работает.

От монстров с таким свойством смывка автоматически успешна, если твой уровень достаточно низкий.

Награда
Сколько сокровищ и голды ты получишь при победе.

Награда в уровнях
Сколько уровней ты получишь, если победишь.



Бродячая тварь

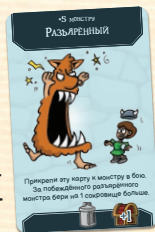
Сыграй эту карту вместе с картой монстра с руки или из сброса, чтобы добавить в любой бой (даже в свой) ещё одного любого монстра, даже если он не состоит ни в какой банде (см. «Бой с несколькими монстрами» на стр. 8).

Усилители монстров

Несмотря на их название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Также они изменяют количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить сколько угодно усилителей монстров в любом бою.

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

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если на монстра сыграна карта «Гадкая парочка», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его «вторую половинку».



БОЙ

Когда бьёшься с монстром, сравни его боевую силу со своей. Если твоя больше, ты его убиваешь и получаешь награду (см. «Награда» на стр. 10). Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты проигрываешь бой и должен смываться (см. «Смываемся!» на стр. 10). Если ты **воин**, ты побеждаешь монстра ещё и при равенстве сил.

В ходе боя **нельзя** продавать, «надевать», «снимать», обменивать шмотки или играть с руки карты постоянных сокровищ, если в этих правилах или на самих картах не сказано иного.

Твоя боевая сила = твой уровень + бонусы «надетых» шмоток + модификаторы от сыгранных разовых карт.

Боевая сила монстра = уровень монстра + модификаторы усилителей монстра (если есть) + бонусы против определённой роли (если есть) + модификаторы сыгранных разовых карт.

Пример: дварфиня-воин 2-го уровня с вездешным щитом бьётся с бигфутом. Она сразу играет ракету магического назначения и электро-радиационно-кислотное зелье, чтобы иметь шанс на победу.

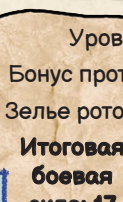
Уровень: 2

Вездешный щит: бонус +4

Ракета: бонус +5

Зелье: бонус +5

Итоговая боевая сила: 16



Уровень: 12

Бонус против расы: +3

Зелье ротовой вони: +2

Итоговая боевая сила: 17



Но противники не дремлют — эльф играет **зелье ротовой вони** и даёт бигфуту +2 к боевой силе. Что ж, этот бой не выиграть без помощи другого манчкина...

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В БОЙ

Во время боя и ты, и другие игроки могут вмешаться в бой вот такими способами:

- **Разовые карты** могут помочь любому участнику боя — как манчкину, так и монстру. Выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки.
- **Усилители монстров** дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища. Их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе.
- **Карта «Бродячая тварь»** или **правило банд** позволит добавить в бой монстров с руки.
- **Подрезкой** может воспользоваться твой манчкин, если он вор (см. карту «Вор»).
- **Проклятия** — если они есть, их просто грех не использовать.



Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты точно убиваешь монстра и получаешь награду. После этого сбрось карты (монстров) и прочие сыгранные во время боя карты.

БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Чтобы победить в бою с несколькими монстрами, тебе надо превзойти **суммарную боевую силу** всех врагов. Любые особые условия (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 смыкаться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смеешься от его выжившего напарника, ты не получишь награды!



Пример: хафлинг 5-го уровня с **огромным камнем** и **сыротёркой умиротворения** бьётся с **блуждающим носом** и **мадемонуазелями**, которые требуют, чтобы их победили уровнем. И если с носом, когда он один, ещё можно совладать, то мадемонуазелей надо гнать поганой метлой — а лучше **волшебной лампой**! Так хафлинг получит награду хотя бы за нос.



Примчится джинн, прогонит одного монстра, даже если ты провалил смывку.

УРОВЕНЬ 8

УРОВЕНЬ 10



ЗОВЁМ НА ПОМОЩЬ

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать 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!**

Подсказка: проси эльфа, он может и за так согласиться помочь — он за это уровень получит!

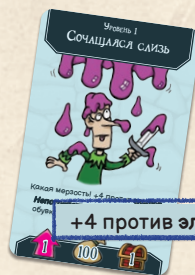
Помощника можно (а чаще всего — нужно) **подкупать**:

- своей голдой или шмотками в игре (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилам обмена);
- обещанием доли сокровищ или голды, которые есть у монстра. **Важно:** заранее договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы и кто из вас будет выбирать первым;
- предложением сыграть с руки карты, которые ты можешь сыграть по правилам. Например, можно сыграть на помощника карту «Получи уровень».

Если вы о чём-то договорились, эту договорённость нужно соблюдать.

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Каждый бонус (или штраф) монстра учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина, соответствующие этому условию.

Пример: дварфиня-воин — классный помощник. Её буйство поможет увеличивать боевую силу за сброс карт (максимум 3 за бой, а не за каждого монстра) и победить чудослизь, её боевая сила увеличивается на 4 (если, конечно, ты сам не эльф — тогда сила монстра уже выросла, и повторно увеличивать её не надо).



Некоторые карты и способности позволяют тебе заставить другого манчкина помочь тебе в бою — но не за победный уровень! Если ты заставил кого-то помочь тебе в бою не за победный уровень, а потом он вдруг стал боем за победный уровень (например, тебе докинули ещё одного монстра), твой помощничек может выйти из боя безо всяких штрафов. Однако, если тебе помогают по своей воле, помощничек не сможет выйти из боя просто потому, что ты сейчас выиграешь!

РЕШЕНИЕ СПОРОВ

Всегда, когда у игроков ничья, — например, если карта говорит про самого низкоуровневого манчкина, а этот статус оспаривают несколько игроков, — они по очереди бросают кубик. У кого результат больше, тот и победил в споре. При этом можно использовать любые карты, способные повлиять на результат броска.



НАГРАДА



Внизу каждой карты монстра указано, сколько уровней, сокровищ и голды полагается победителю. Не забывай учитывать усилители, сыгранные на монстра, — из-за них сокровищ может быть больше или меньше, чем указано на карте.

Некоторые карты позволяют тебе избавиться от монстра, не убивая его: в таком случае ты не получаешь уровня за победу, так как не убил, но сокровища всё ещё получаешь, если на самой карте не сказано обратного.

- **Уровни за побеждённых монстров получаешь только ты**, даже если у тебя был помощник. Но если помощник — эльф, он получит 1 уровень за каждого монстра, которого помог убить.
- **Если бился с врагом в одиночку**, тяни карты сокровищ **взакрытую**.
- **Если у тебя был помощник**, тяни сокровища **в открытую** и распределяй их, а также полученную голду так, как вы договорились.
- **Полученные сокровища можно сыграть сразу же, как получил, даже если ты помощник**.

Пример: хафлинг помог дварфине победить бигфута, согласившись на одно сокровище, которое он сам и выберет. Деваться некуда, дварфиня раскрывает 3 карты за побеждённого бигфута и с тоской смотрит, как хафлинг хватается «Укради уровень». Она что-то подозревает...



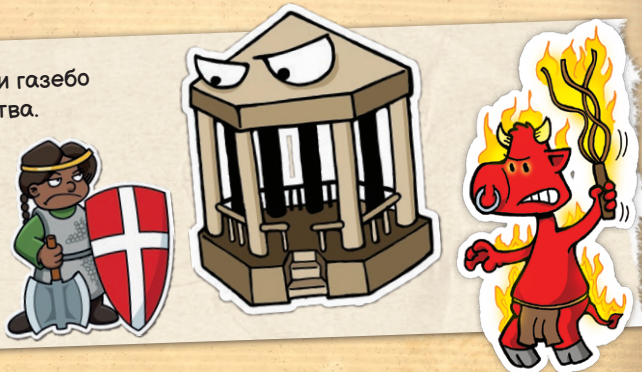
СМЫВАЕМСЯ!

Если тебе отказались помогать или монстров не победить даже вдвоём, придётся смыться: **брось кубик**, если выпадет 5 и больше — смоешься. Для каждого монстра в бою делай отдельный бросок (порядок выбери сам). Учти, что некоторые шмотки, свойства и даже сами монстры упрощают или затрудняют смывку. Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки.

Если ты не смылся, монстр творит с тобой указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает (см. «Смерть» далее). Смерть избавит тебя от дальнейших бросков на смывку и непотребств, если в бою ещё остались монстры. Непотребство не может лишить тебя того, чего у тебя нет: игнорируй такие непотребства. Если у тебя был помощник, он сбрасывает на смывку отдельно от тебя по тем же правилам. Монстр может поймать обоих.

После того как ты разобрался со всеми бросками, сбрось монстра (монстров) и прочие сыгранные во время боя карты.

Пример: в бою против бульрога и газебо дварфиня исчерпала все средства. Придётся дать дёру! Первый бросок решит судьбу с бульрогом — и ура, это 6! Второй бросок — о нет... Это 2. Газебо злобно отнимает у дварфины 3 уровня!



СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, карты ролей, карты «Суперманчкин», а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — отдели эти карты от остальных и отложи в сторону. Все карты с руки просто сбрось. Начинается **мародёрство**.

Мародёрство: выложи все свои шмотки (и все отдельно прикреплённые к шмоткам карты, кроме «Чита!»). Каждый соперник берёт на руку 1 из этих шмоток на свой вкус, начиная с самого высокоуровневого манчкина (и может сыграть сразу же). Если кому-то карт не хватит, ничего не напишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются. Затем раздели всю свою голду поровну между соперниками, а всё, что поровну не делится, — сбрось.

Воскрешение: пока ты мёртв, ты не можешь расти в уровне и победить в игре. В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня и свойств роли... но карт у тебя нет (разве что ты получишь карты от щедрот или просто в подарок).

Свой следующий ход начни с получения 4 карт взакрытую (по 2 из каждой колоды). Можешь сразу сыграть карты, которые можно сыграть по правилам, затем продолжай ход.

ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — в таком случае карта главнее правил. Но есть несколько незыблемых правил, перечисленных ниже.

- 1 Ничто не может опустить уровень манчкина ниже уровня 1, хотя его боевая сила может быть нулевой и даже отрицательной.
- 2 Ты получаешь уровень после боя, только если **убил** монстра.
- 3 Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровища, голду, уровни) посреди боя. Выиграй бой, прежде чем тянуть лапы к награде.
- 4 Ты можешь получить 10-й уровень только за убийство монстра, при этом не можешь заставить кого-то тебе помочь!

Чтобы карта оказалась главнее этих правил, на ней это должно быть прописано прямо, как на карте справа.

Этот уровень может быть победным.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Ты **должен** сыграть эту карту, как только её получишь. Все **соперники** тут же получают уровень. Этот уровень **может** быть победным. Если ты победишь за счёт этой карты, то врагам позволить соперника безжалостному османию.

ГОЛДА

Номинал монеты обозначает соответствующее количество голды. Ты начинаешь игру с 500 голдами, а дальше будешь получать ещё:

- каждый раз в фазе подслушивания под дверью — 100 голдов;
- за убийство монстра — столько, сколько указано на его карте в ;
- по эффекту некоторых карт;
- в качестве подкупа или в ходе обмена с другими игроками;
- при продаже шмоток — столько, сколько указано на его карте в .

Монеты можно использовать тремя способами:

- 1 Подкуп соперников. Ты можешь отдать монеты любому игроку в любой момент, когда вы оба не в бою, по любой причине. Если по правилам ты можешь провести обмен с игроком, то в сделке можно использовать и монеты — так, как вы сами договоритесь.
- 2 Покупка уровня. Ты можешь купить любой уровень, кроме победного, за 1000 голдов.
- 3 Активация всяких странных эффектов карт, например свойства клирика.

Если в запасе монеты закончились, возьми им на замену любые подходящие предметы. Если в правилах или на картах написано «монеты» без номинала, значит это 100 голдов.



Если ты наиграл уже кучу партий и запомнил всё основное, загляни в листовку опытного манчкина — там и особые правила найдёшь, и совмещать редакции научишься.



Огненная атака



Проклятие



Андед



Дракон



Головняк



Броник



Обувка



Класс



Стартовая карта



Одноручная шмотка (в 1 руку)



Двуручная шмотка (в 2 руки)



Большая шмотка



Разовая шмотка



Уровень



Голда



Сокровище



Раса

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Андед	6	Обмен	2
Банда	6	Обувка	(схема) 3
Боевая сила	7	От щедрот	см. быстрый старт
Бой	7	Подкуп	9
Бой с несколькими монстрами	8	Подслушай под дверь	см. быстрый старт
Большая шмотка	3	Получи уровень	3
Бонус	(схема) 3	Помощник	9
Бродячая тварь	6	Помощь в бою	9
Броник	(схема) 3	Прикреплённые карты	2
В игре	1	Продажа шмоток	2
Вмешательство в бой	8	Проклятие	5
Воскрешение	11	Разовая карта	3
Вышиби дверь	см. быстрый старт	Раса	4
Голда	11	Решение споров	9
Головняк	(схема) 3	Роль	4
Дверь	4	Рука игрока	1
Игровое поле	1	Сброс	1
Ищи неприятности	см. быстрый старт	Смерть	11
Карты	1	Смывка	10
Класс	4	Сокровище	2
Мародёрство	11	Суперманчкин	4
Мелкая шмотка	(схема) 3	Уровень манчкина	1
Модификатор боевой силы	(схема) 6	Уровень монстра	(схема) 6
Монстр	6	Усилитель монстра	7
Награда	10	Цена шмотки	(схема) 3
Наёмничек	3	Чисть нычки	см. быстрый старт
Непотребство	(схема) 6	Чит!	5
«Нести»/«надеть» шмотку	2		