



Игра Стива Джексона • Иллюстрации Джона Ковалика

Пиратский Манчкин®

С ЯКОРЯ СНИМАТЬСЯ, ПО МЕСТАМ СТОЯТЬ!

Пришла пора выбивать двери, уничтожать монстров и добывать сокровища на просторах семи морей! Теперь манчкины — проселенные 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 понадобятся по 10 жетонов (монет, фишек — чего угодно) либо какая-нибудь штука, считающаяся до 10, чтобы следить за уровнем своего персонажа.

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. Вы можете просмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет вам сделать это. 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 шмотки, которые несёте. Здесь же лежат сыгранные против вас проклятия длительного действия и некоторые другие карты.

Рука: карты, которые вы держите в руке, не ходят в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на руку. В конце своего хода вы можете держать на руке не больше пяти карт.

Когда сыграть карту с руки, зависит от вида этой карты (подробности ниже).

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

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

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

Изучите доставшиеся вам восемь карт. Если среди них есть карты классов или акцентов, можете выложить перед собой по одной карте каждого вида. Если есть карты шмоток, их также можно 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?). Игра состоит из ходов, каждый ход — из несколь-

ких 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 убийством монстра (или с помощью карты, которая *ясно и однозначно* позволяет вам победить другим путём).

ФАЗЫ ХОДА

В начале вашего хода вы можете играть карты, снимать и надевать шмотки, 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 с **руки** карту монстра (если у вас есть такая) и подраться с ним по обычным правилам. Не выпускайте врага, с которым не в силах совладать, если не уверены, что вам помогут!

3) Чистим нычки: если вы так и *не встретили* монстра, выбив дверь, и *отказались* искать неприятности, общите пустую комнату. Возьмите вторую карту **дверей** из колоды на руку, *не показывая соперникам*.

Если вы встретили монстра, но смылись от него, вы не получаете шанса очистить 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. Сами выберите, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если ваш ман-



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 на 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 перепбранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. Также вы можете почитать об игре на worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем надоест.

чкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбросьте лишние карты. Всё, передавайте ход.

Бой

Когда вы бьётесь с монстром, сравните 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 вашей или выше неё, вы *проигрываете бой* и должны смыться (об этом позже). Если ваша боевая 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 достаётся, но это зависит от карты.

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против класса или акцента. 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 уже находятся у вас в игре.

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 повлияйте на исход боя.

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.

Бродячая тварь подкидывает в идущий бой ещё одного монстра.

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

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. 4).

В ходе боя вы не можете продавать, красть, надевать, снимать, обменивать шмотки или играть с руки любые шмотки, кроме разовых. После того как 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 ходе боя усилители и разовые шмотки, а потом возьмите сокровища. Следите за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаете монстра, дайте соперникам возможность вмешаться — выждите приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользовался вашей терпеливостью, теперь вы *точно* убиваете монстра, переходите на новый уровень, получаете сокровища и наслаждаетесь зубным скрежетом завистников.

Бой с несколькими монстрами

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «**Бродячая тварь**») позволяют 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 боевую 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 избавитесь от одного врага, но потом смоеесь 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 своей.

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, как вы будете делить сокровища после победы.

Особые преимущества и недостатки монстра при-

меняются к вашему помощнику, и наоборот. Допустим, в бою против **Шпрота Всемогущего** вам пригодилась бы помощь торговца, уменьшающего боевую силу монстра на 3 (конечно, если вы сам не торговец). А вот при встрече с **эром Фрэнсисом Дрейком** помощь манчкина с испанским акцентом может навредить: при звуках этой речи сила Дрейка увеличивается 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 (если они там есть), получите сокровища и сбросьте её. **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 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 — смоеесь. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать вам штраф или бонус на смывку.

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

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное 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, карты «**Суперманчкин**» и «**Двуязыкость**» (если они у него в игре), а также все проклятия, которые действовали на

него в момент смерти, — ваш новый персонаж не отличается от погибшего.

Мародёрство: выложите все карты с руки рядом с прочим добром 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 попишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются.

Мёртвые персонажи не могут получать карты по какой-либо 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), получите сокровища. Внизу карты монстра указано, сколько



ПРИМЕР БОЯ СО ВСЕМИ ПОДСЧЁТАМИ

Маня работает манчкином-торговцем. Она любит свою работу и уже заслужила 4-й уровень. Нахальство и нахальство добыли ей бутыриг (+3 к боевой силе). За очередной выбитой дверью Маню 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 заначке 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 — целых 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.

сокровищ полагается победителю. Если вы бились с врагом один на один, тяните карты *в закрытую*. Если у вас был помощник, набирайте сокровища *в открытую*, чтобы все видели, что вам досталось.

Карты сокровищ можно сыграть сразу, как только вы их получили. Шмотки выкладываете перед собой. Карты **«Получи уровень»** вы вправе применить когда угодно и в пользу любого игрока.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов, полезных 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**, **зана치стых сапогах**, бороздящий моря на **отсекатере с отхожей палубой**».

В начале партии пол вашего героя совпадает с вашим.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт 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.

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, сбросив его карту: «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 карта классов, ваш манчкин не считается ни тем, ни другим, ни третьим. Свойства классы указаны на соответствующей карте. Манчкин обретает классовые свойства, едва вы играете карту класса, и лишается их при сбросе этой



карты. Некоторые свойства требуют от вас сбросить карты — вы можете сбрасывать их как с руки, так и из игры. Карты классов сами подсказывают вам, когда применять их свойства.

Карту Класса можно сбросить в любой момент игры, даже в бою: «Не желаю быть пиратом!»

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

ШМОТКИ

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

Карта шмотки не приносит пользы, пока находится на руке: её надо сыграть, иными словами — ввести в игру. У вас в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая. Мелкой считается любая шмотка без слов «Большой» или «Большая». Нельзя просто сбросить большую шмотку, чтобы сыграть новую.

Манчкин вправе *ввести в игру* любую шмотку, но вот *использовать* он умеет далеко не каждую. Так, **«Серебряное долговязанное исподнее»** могут напильник только пираты: манчкинам других классов или без класса этот боник не приносит никакой пользы.

Помимо ограничений по классу и акценту, существуют и анатомические: манчкин не может одновременно использовать больше одного головняка, одного боника, одной обуви и одной двуручной либо двух одноручных шмоток, если особые карты не отменяют тот или иной лимит. Так, у вас может быть добыто два головняка, но боевой бонус и особые свойства вы получите только от одного из них. Поворачивайте горизонтально те карты шмоток, которые сыграли, но не используете.

Вы можете менять состав шмоток, которые используете, — иными словами, снимать и надевать их. В бою и во время сывки этого делать нельзя. Ещё вы не можете сбрасывать шмотки без причины. Чтобы избавиться от ненужных карт, вам придётся *продать* их за уровни, *отдать* сопернику, применить свойство класса или акцента либо дожидаться подходящего проклятия или неопределённости.

Обмен: вы можете меняться 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 находятся в игре, и вы не сможете продать их до начала своего хода.

Также вы можете подкупать шмотками соперников: «Не помогай Семёну в бою с **морской короной**, получишь мои **ботфорты!**»

Вы имеете право «светить» соперникам карты на руке — уж этого вам никто запретить не может.

Продажа шмоток: в свой ход вы можете сбросить шмотки на общую сумму не меньше 1000 пиастров, чтобы немедленно получить один уровень. Если вы сбрасываете шмотки, скажем, на 1100 пиастров, сдача вам не положена. Но если сбросите шмоток на 2000 пиастров, получите сразу два уровня. Продавать можно как шмотки в игре, 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 из классического «Манчкина» не мог 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 сывки, этот бонус или штраф **перекрывает** другие, которые манчкин получает от обуви, скакунов или другого имущества. Если корабль **ухудшает** ваши шансы на сывку, 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 сывки. 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 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.

Андеды

В этой игре есть монстры-андеды. Любого андеда можно сыграть с руки в бой, где есть другой андед, без помощи карты **«Бродячая тварь»**. Если у вас есть карта, которая делает монстра андедом, можете сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.

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 сыграть усилитель монстра в любой бой.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует несколько монстров, хозяин усилителя должен указать, на кого из них играет карту.

Шмотки

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

Любая разовая шмотка может быть сыграна 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 — выложить на стол перед собой. Среди них *могут быть* даже те шмотки, которые вы не можете применять из-за ограничений класса, акцента или анатомических особенностей. Такие карты поворачивайте горизонтально, чтобы отметить, что они не используются.

Исключение: в игре у вас может быть только одна большая шмотка (корабли не в счёт), если только другая карта не позволяет держать их несколько.

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

Вытянутое в открытую в фазе выбивания дверей проклятие оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбивавшего дверь.

Вытянутое в закрытую 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 уве-

БЕЗРАЗМЕРНЫЙ «МАНЧКИН»

Исследования британских учёных показали, что многие манчкины недостаточно 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

рился в победе над монстром?

После того как проклятие действовало (или отражено), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые длятся некоторое время или оказывают отложенное воздействие.

Храните такую карту при манчкине, пока не избавите его от проклятия или оно не пройдёт само.

Карты действующих 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, вытащив проклятие, лишшающее броника, манчкин без броника легко обходит препятствие: сбросьте проклятие.

Бывают 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

с этим эпическим кодексом на русском языке вы можете скачать на сайте hobbygames.ru.

УСКОРЕННАЯ ИГРА

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «**Подслушиваем под дверью**». В начале хода возьмите карту двери в закрытую. 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 в закрытую 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.

её получили либо в любой момент своего хода.

Аналогичным образом разыгрываются «**Суперманчкин**» и «**Двуязыкость**», но вы должны уже состоять в классе, чтобы применить первую карту, и иметь акцент, если хотите сыграть вторую.

ОТ АВТОРА

Я годами мечтал слепить пиратского «Манчкина», но меня останавливал один факт: хоть история и знает корсаров и буканьеров 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 акцент, 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 совершенно **не** колышет!!!

АВТОР ИГРЫ СТИВ ДЖЕКСОН • ИЛЛЮСТРАТОР ДЖОН КОВАЛК

Гостевую карту «Груды сокровищ!» (Rawk! 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 Чэппен

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, гардемарини!

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 WarCon (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 глаз). Мы благодарим этих парней за щедрое пожертвование детским больницам. Не перевелись ещё благородные пираты!

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 «МНР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев • **Выпускающий**

редактор: Александр Киселев • **Переводчик:** Алексей Перерва

Редактор: Петр Тюленев • **Дизайнер-верстальщик:** Анна Горюнова,

Дарья Смирнова • **Корректор:** Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказали Дмитрий Мольдон, Денис Бутков, Юлиана Белозерова, Сергей Гордеев, Павел Гузов и Денис Михеев.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. www.hobbyworld.ru

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 лицензиям. Персонажи Dork Tower © John Kovalic. Munchkin Booty © 2008, 2010, 2011 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.51 (июль 2011).