

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 ищешь что-то конкретное, алфавитный указатель на стр. 12 тебе поможет.

КАРТЫ

Встретишь в игре карту, с которой не понимаешь, что делать, — ищи ответ тут.

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).

Карты в колоде: лежат взакрытую, и просто так их просматривать нельзя. Но если что-то тебе разрешило — сразу после этого перемешай колоду. Когда колода дверей или сокровищ закончится, перетасуй соответствующую стопку сброса и положи её на место колоды. Если пусто и в колоде, и в сбросе, значит, никто не может брать карты этого типа.

Карты в 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 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 класс, раса 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.



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 уровни** — 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 цена 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 броник, 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 элфу 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 уровни, 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 классов и рас.

Обмен: обменивать шмотки можно в любой момент игры, когда ты и тот, с кем ты обмениваешься, не в бою — лучше всего это делать не в свой ход. Обмену подлежат только шмотки в игре и после передачи новому владельцу остаются в игре. Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мои пламенные латы, только не помогай Толику дракона валить!»

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки с руки и/или из игры общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбрасываешь шмотки на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.

КАК УСТРОЕНЫ КАРТЫ ШМОТОК



Большие шмотки

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 разовые приёмы) 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 внимательнее 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 гольдах, 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).
- **Наёмница** 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 выбивании 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!», «Суперманчкин» или «Полукровка»).

Расы и классы

Можешь сыграть расу или класс в любой момент своего хода, даже в бою. Сбросить и заменить — тоже (сбрасывать можно даже в чужой ход). Но нельзя иметь больше одного класса (без карты «Суперманчкин») и больше одной расы (без карты «Полукровка»).

Карты классов и рас сами подскажут, когда применить их свойства. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты: это можно сделать как с руки, так и из игры (если отдельно не указано откуда). Запомни, что вор не может совершать кражу, если он сам или его цель находятся в бою.

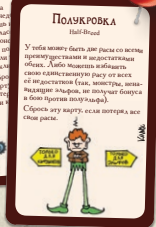
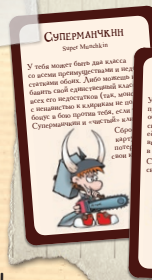
Суперманчкин и полукровка

Эти карты можно играть и сбрасывать в тех же ситуациях, что и классы/расы, однако ты не можешь сыграть их, если не принадлежишь ни к одному классу («Суперманчкин») или ни к одной расе («Полукровка»).

Если ты сыграл «Суперманчкин» только с одним классом, ты получаешь все преимущества этого класса и не получаешь никаких недостатков. Однако если классовое свойство требует какой-либо платы, тебе придётся платить по полной!

Или можешь сыграть «Суперманчкин», чтобы тут же сыграть второй класс и получить **все преимущества и все недостатки** обоих. Но нельзя принадлежать одновременно к двум одинаковым классам.

Всё вышесказанное применимо к расам и карте «Полукровка».



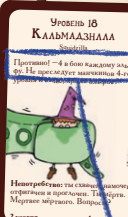
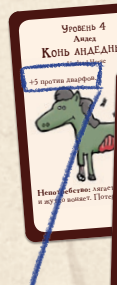
Пример: эльфу было обидно, что латы не нелезают, и вот пришло спасение — карты «Дварф» и «Полукровка». Теперь он может надеть **коротыширокие латы** и получит преимущества и эльфов, и дварфов!

Однако монстры чуют в нём кровь обеих рас: и конь андедный будет иметь силу 9, и кальмадзилла у эльфа 4 очка боевой силы отнимет!



У тебя +1 на смышку. Получай уровень за каждого монстра, которого помоги убить.

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



+5 против дварфов.

-4 в бою каждому эльфу.



Проклятия

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 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 бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем 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 расе/классу/полу, количеству необходимых свободных рук и величине шмотки. Играй её вместе со шмоткой, которую хочешь неправомерно «надеть»: теперь они — единое целое, и если отправятся на руку, в стопку сброса и т. д., то вместе. Перенести «Чит!» на другую карту нельзя.

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 (например, «надеть» шмотку, находясь в бою) — «Чит!» только позволяет тебе использовать шмотку, которую ты не мог бы использовать по ограничению, недостатку рук и т. д.



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

в 2 руки



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. «Андеды» и «Бродячая тварь»).

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

Андеды: особый тип монстров. Любого андеда можно сыграть с руки в бой, где есть другой андед. Если у тебя есть карта, которая делает монстра андедом, можешь сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.



КАК УСТРОЕНЫ КАРТЫ МОНСТРОВ

Свойство, когда и при каких условиях оно работает.

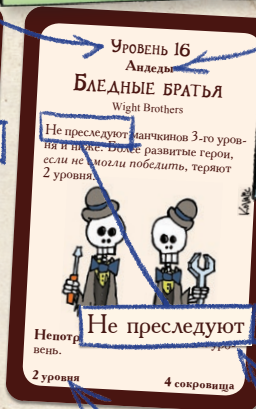
Название

Уровень монстра
Его базовая боевая сила.

Тип монстра
В базовой игре тебе встретятся только андеды, но дополнения добавят драконов, зомби, акул и другие типы.

Модификатор боевой силы монстра и при каких условиях он работает.

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



У каждого типа есть свои особенности (см. «Андеды» выше), и некоторые свойства карт могут ссылаться на тип монстра.

Награда в сокровищах
Сколько сокровищ ты получишь при победе.

Награда в уровнях
Сколько уровней ты получишь, если победишь. Если ничего не указано, по умолчанию за победу ты получаешь 1 уровень.

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



Бродячая тварь

Сыграй эту карту вместе с картой монстра с руки, чтобы добавить в любой бой (даже в свой) ещё одного монстра, даже если он не андед (см. «Бой с несколькими монстрами» на стр. 8).

Усилители монстров

Такие карты могут увеличить или уменьшить боевую силу монстра, а также изменяют число сокровищ, которые ты получишь за победу. Любой игрок может применить сколько угодно усилителей в любом бою.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою несколько монстров, укажи, на кого именно играешь 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. 9). Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты проигрываешь бой и должен смываться (см. «Смываемся!» на стр. 10).

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 определённого класса/расы/пола (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.

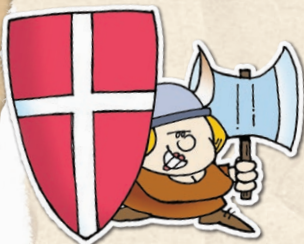
Уровень: 2

Вездешный щит: бонус +4

Ракета: бонус +5

Зелье: бонус +5

Итоговая боевая сила: 16



+3 против дварфов и хафлингов.

Уровень: 12

Бонус против расы: +3

Противный протеин: +2

Итоговая боевая сила: 17



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

Иногда карта позволяет тебе избавиться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты не получаешь. Иной раз тебе и сокровищ не достанется, но это зависит от карты. Как только от последнего монстра избавились, бой тут же заканчивается.

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 андедов** 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 монстра (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 смываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь награды!

Уровень: 5

Камень: бонус +3

Сыротёрка: бонус +3

**Итоговая боевая
сила: 11**

Пример: хафлинг 5-го уровня с **огромным камнем** и **сыротёркой умиротворения** бьётся с **блуждающим носом** и **мадемуназелями**, которые требуют, чтобы их победили уровнем. И если с носом, когда он один, ещё можно совладать, то мадемуназелей 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

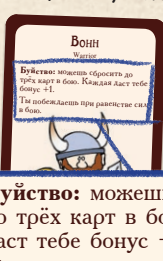
Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать подмогу. О помощи можно просить любого, да не каждый откликнется. Тем не менее проси, пока все не откажут или кто-нибудь не согласится. **Ты вправе взять только одного помощника.** Добавь его боевую силу к своей. **Не забывай, что играть карты в текущий бой может любой игрок — и это помощью не считается!**

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

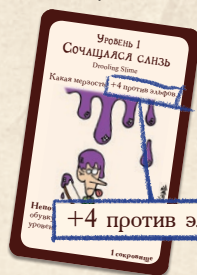
- своими шмотками в игре (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилам обмена);
- обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Важно: заранее договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы и кто из вас будет выбирать первым;
- предложением сыграть с руки карты, которые ты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

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: дварф-воин — классный помощник. Её буйство поможет увеличивать боевую силу за сброс карт (максимум 3 за бой, а не за каждого монстра) и победить чудовище при ничейном исходе боя. Но когда в помощниках эльф, а перед вами сочащаяся слизь, её боевая сила увеличивается на 4 (если, конечно, ты сам не эльф — тогда сила монстра уже выросла, и повторно увеличивать её не надо).



Буйство: можешь сбросить до трёх карт в бой. Каждая даст тебе бонус +1. Ты побеждаешь при равенстве сил в бою.



Некоторые карты и способности позволяют 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 выигрываешь!

НАГРАДА

Победив в бою, получи **1 уровень за каждого убитого монстра** (если на карте монстра не сказано иного). Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. На некоторых может быть сказано, что он даёт 2 уровня вместо 1. Не забывай учитывать усилители, сыгранные на монстра, — из-за них сокровищ может быть больше или меньше, чем указано на карте.



Некоторые карты позволят 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**, твоя карта сокровищ взакрывается.
- **Если у тебя был помощник**, твои сокровища в открытую и распределяй их, как вы договорились.

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

Укради уровень



СМЫВАЕМСЯ!

Если тебе отказались помогать или монстров не победить даже вдвоём, придётся смываться: **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.

Если у тебя был помощник, он бросает 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 дварфини 3 уровня!



СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, класс (классы), расу (расы), карты «Суперманчкин» и «Полукровка», карты, на которых сказано, что они остаются после смерти, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — отдели эти карты от остальных и отложи в сторону. Начинается **мародёрство**.

Мародёрство: павший манчкин кладёт все карты с руки рядом со своими картами в игре (кроме отложенных). Если у него были какие-то соединённые карты, например шмотка с «Читом!», эти карты разъединяются. Каждый живой манчкин, начиная с самого высокоуровневого (если таких несколько, пусть решат спор броском кубика), берёт на руку 1 любую из этих карт. Если кому-то карт не хватит, ничего не попишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются.

Мёртвые персонажи не могут получать карты ни по какой причине (даже от щедрот) и не растут в уровне.

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня, класса и расы... но карт у тебя нет (разве что ты получишь карты от щедрот или просто в подарок).

Свой следующий ход начни с получения 8 карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть карты, которые разрешено сыграть по правилам, затем продолжай ход.

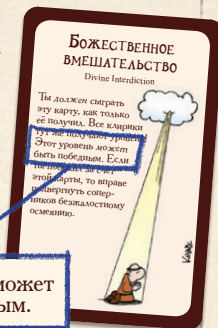
ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — и 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, 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, например, на «Божественном вмешательстве».

Этот уровень может быть победным.



ВАРИАНТ УСКОРЕННОЙ ИГРЫ

Чтобы игра пошла быстрее, можешь добавить в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверь». В начале хода возьми карту двери взакрытую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — вышибай дверь. Если чистишь нычки, тани взакрытую карту сокровища, а не двери.

Также можешь 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.

КОГДА ЧТО МОЖНО

В любой момент игры ты можешь:

- сбросить класс или расу;
- сыграть карту «Получи уровень» или наёмника;
- сыграть проклятие.

В любой момент игры, когда ты не в бою, ты можешь:

- обменяться шмотками с другим игроком (он тоже не должен быть в бою);
- «снять» одни шмотки, «надеть» другие;
- сыграть только что полученную карту (некоторые даже в бою, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- сыграть новый класс или расу (в любой момент хода);
- продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- сыграть шмотку (разовые можно даже в бою).

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Андед.....	6	Непотребство.....(схема)	6
Боевая сила.....	7	«Нести»/«надеть» шмотку.....	2
Бой.....	7	Обмен.....	2
Бой с несколькими монстрами.....	8	Обувка.....(схема)	3
Большая шмотка.....	3	От щедрот.....	см. листовка
Бонус.....(схема)	3	Подкуп.....	9
Бродячая тварь.....	6	Полукровка.....	4
Броник.....(схема)	3	Получи уровень.....	3
В 1 руку.....(схема)	3	Помощник.....	9
В 2 руки.....(схема)	3	Помощь в бою.....	9
В игре.....	1	Продажа шмоток.....	2
Вмешательство в бой.....	8	Проклятие.....	5
Вышиби дверь.....	см. листовка	Разовая карта.....	3
Гадкая парочка.....	7	Раса.....	4
Головняк.....(схема)	3	Рука игрока.....	1
Дверь.....	4	Сброс.....	1
Ищи неприятности.....	см. листовка	Смерть.....	11
Карты.....	1	Смывка.....	10
Класс.....	4	Сокровище.....	2
Когда что можно.....	9	Суперманчкин.....	4
Мародёрство.....	11	Уровень манчкина.....	см. листовка
Мелкая шмотка.....(схема)	3	Уровень монстра.....(схема)	6
Модификатор		Усилитель монстра.....	7
боевой силы.....(схема)	6	Ускоренная игра.....	11
Монстр.....	6	Цена шмотки.....(схема)	3
Награда.....	9	Чисть нычки.....	см. листовка
Наёмник.....	3	Чит!.....	5