

ЗВЁЗДНЫЙ МАНЧКИН

Мочи монстров • Хапай сокровища • Подставляй друзей
В КОСМОСЕ

A colorful illustration featuring a green alien with a large head of white bubbles, a small red alien, and three grey alien figures. One grey alien is holding a red and white spaceship. The background is a light blue sky with a yellow crescent moon and a red and white spaceship.

Манчкины наконец-то вышли из подземелья... прямо на орбиту! Теперь они мчатся к 10-му уровню на сверхсветовых скоростях, круша космические станции, истребляя пришельцев и паля во все стороны из лазеров!

«Звёздный манчкин» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем (см. стр. 11).

В комплект игры входят 94 карты дверей, 74 карты сокровищ, кубик и правила.

Подготовка

В космос отправляются от трёх до шести манчкинов. Помимо карт и кубика, каждому из них понадобится по 10 жетонов (монет, фишек — чего угодно) либо какая-нибудь штука, считающая до 10, чтобы следить за уровнем своего персонажа.

Разделите карты на колоды **дверей** (на рубашке люк) и **сокровищ** (на рубашке груда добра), 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.

Ты можешь просмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки.

Когда колода 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 игре: это карты на столе перед тобой — твои класс, раса и шмотки, которые несёшь. Здесь же лежат сыгранные против тебя ловушки длительного действия и некоторые другие карты.

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

Когда можно сыграть карту с руки, зависит от вида этой карты. Подробности — на стр. 9.

Карты из игры нельзя забирать на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.

Противоречия между правилами и картами

На этих страницах изложены базовые правила «Звёздного манчкина». Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — и в таком случае чаще всего карта главнее правил. Однако смело игнорируй все распоряжения карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только на карте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что она превышает этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя эффекты карт могут сделать боевую силу (см. стр. 3) манчкина или монстра нулевой и даже отрицательной.

2. Ты получаешь уровень после боя, только если *убил* монстра.

3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (например, сокровища или уровни) посреди боя. Заверши бой, прежде чем тянуть лапы к награде.

4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* за убийство монстра.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. При желании можешь почитать сайт worldofmunchkin.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com. Но это когда спорить совсем надоест.

Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — человек **1-го уровня** без класса (хе-хе-хе).

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной карте **класса** и **расы**, а также сколько угодно карт **шмоток**. Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплюй на осторожность и играй!

Начало игры, конец игры

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным для всех способом (например, бросками кубика).

Игра состоит из ходов, каждый ход — из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, передай право хода соседу слева.

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

Фазы хода

В начале своего хода ты можешь играть карты, снимать и надевать шмотки, меняться картами с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) Вышибаем дверь! Вскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «Бой»). Ты не можешь продолжать ход, пока не завершишь бой. Если враг убит, получи уровень (или два за серьёзного противника) и положенную долю сокровищ.

Если ты вскрыл карту **ловушки** (см. стр. 10), она тут же действует на твоего манчкина (если может) и сбрасывается. Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её или взять на руку.

2) Ищем неприятности: если ты *не встретил* монстра, выбив дверь, теперь, при желании, можешь сыграть **с руки** карту монстра (если у тебя есть такая) и подраться с ним по обычным правилам. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут!

3) Чистим нычки: если ты *не встретил* монстра, выбив дверь, *и отказался* искать неприятности, общи пустую комнату. Возьми вторую карту двери из колоды на руку, *не показывая* соперникам.

Если ты встретил монстра, но смылся от него, ты не получаешь права очистить нычки.

4) От щедрот: если у тебя на руке больше **пяти** карт, либо *сыграй* лишние карты, либо *отдай* излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если статус самого слабого манчкина оспаривают несколько игроков, раздели карты между ними настолько ровно, насколько получится. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если *твой* манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Всё, передавай ход.

Бой

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою силу. **Боевая сила** равна сумме уровня и модификаторов (как положительных, так и отрицательных) от шмоток и других карт. Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты *проигрываешь бой* и должен смываться (об этом позже). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, ты его *убиваешь* и получаешь уровень (или два за победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра.

Иногда карта (или свойство расы или класса) 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.

У монстров бывают особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против определённого класса или расы. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против того или иного класса (пола, расы) учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина этого класса (пола, расы).



Во время боя ты можешь играть прямо с руки разовые шмотки (а также другие разовые карты). Разумеется, ты можешь применять и те разовые шмотки, которые уже находятся у тебя в игре. 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. 10).

В ходе боя ты не можешь продавать, красть, надевать, снимать, обменивать шмотки или играть с руки любые шмотки, кроме разовых. После того как карта монстра вскрыта, тебе придётся биться с ним при помощи уже имеющегося снаряжения и тех разовых карт, которые захочешь сыграть.

Победив монстра, сбрось его карту, а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки, а потом возьми сокровища. Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди приемлемое время, например 2,6 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты точно убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубовным скрежетом завистников.

Бой с несколькими монстрами

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «Бродячая тварь») позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти суммарную боевую силу всех врагов. 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 смыкаться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты либо за счёт свойства класса или расы, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь никаких сокровищ!



Вмешательство в бой

Есть несколько способов помешать чужому счастью.

- **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.
- **Бродячая тварь** подкидывает в идущий бой ещё одного монстра.
- **Ловушки** — если они есть, их просто не использовать.

Зовём на помощь

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на 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 или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы. Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, если ты человек и в бою против звёздной рыбы тебе на помощь приходит котейка, боевая сила монстра уменьшается на 5. Но когда тот же котейка помогает тебе против клыкастого космоклока, монстр становится *сильнее* на 2.

Если тебе успешно помогли, монстр убит. Выполни особые указания с его карты (если они там есть), получи сокровища и сбрось монстра. **Ты** получаешь уровни за каждого убитого врага, а твой помощник — **нет**. Карты сокровищ тянешь *ты*, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника.

Смываемся

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

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

Брось кубик. Выпадет 5 и больше — смоешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку.

Смылся? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут навредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитай карту.

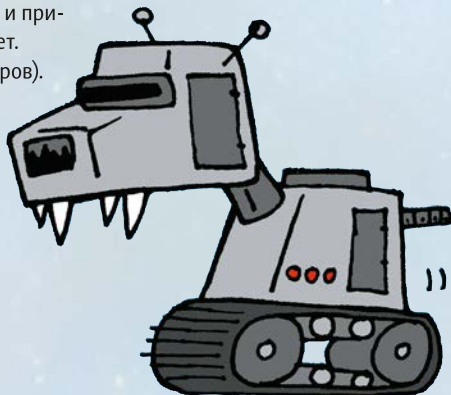
Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней, а то и убивает. Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Монстр *может* поймать обоих.

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймаёт.

Вот теперь можно сбросить монстра (монстров).

Смерть

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой класс (классы), расу (расы), уровень, карты «**Суперманчкин**» и «**Полукровка**» (если они у него в игре), а также все ловушки, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего.



Пример боя со всеми подсчётами

Васька — котейка 4-го уровня с бриллиантовым прикусом (+2 к боевой силе). Он вышибает дверь и встречает раста-расту (4-й уровень). Боевая сила Васьки — 6, монстра — 4, и пока Васька побеждает.

Васька: Сдохни, раста-раста!

Макс: Да ладно, пусть ещё немного поживёт. Макс играет «...Из другого измерения» — усилитель монстра, который даёт раста-расте +10 к силе. Теперь Васька проигрывает: 14 к 6.

Васька: Нет, ну что за негодяй!

Макс: Может, подсобить?

Макс играет за голохотника с бобазером, и его боевая сила равна 9. Вместе с Васькой у них будет 15 — достаточно, чтобы одолеть раста-расту с его 14.

Васька: После того как ты мне подгадил? Разбежался... Хотя ладно, давай. Ты и так возьмёшь за это карту, поэтому можешь выбрать себе одно сокровище вторым.

Макс: Но я ведь уже потратил карту! Хотя ладно, одно сокровище лучше, чем ничего.

Васька: Короче, мы прибаваем раста-расту. Кто-нибудь ещё хочет нам помешать?

Никто не отзывается. Васька получает уровень и тянет в открытую сокровища раста-расты: два указанных на карте монстра и ещё два за усилитель. Васька забирает себе одну из этих карт, затем делает выбор Макс, и Васька берёт две оставшиеся карты. Кроме того, оба манчкина берут по одной карте двери в закрытую: Васька за победу над раста-растой (как сказано в его описании), Макс — за то, что он голохотник и помог убить монстра. Игра продолжается.



Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина. Каждый соперник забирает на руку по одной из этих карт на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются 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 ни по какой причине (даже от щедрот) и не растут в уровне.

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Он может помогать другим в боях, хотя пока и нечем: ни шмоток в игре, ни карт на руке у тебя нет.

Свой следующий ход начни с получения восьми карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть класс, расу и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

Сокровища

Победив монстра (убив или изгнав его), получи сокровища. Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если бился с врагом один на один, тяни карты в *закрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища

в открытую, чтобы все видели, что тебе досталось. Карты сокровищ можно сыграть сразу, как только получил их. Шмотки выкладывай перед собой. Карты «Получи уровень» ты вправе применить когда угодно и в пользу любого игрока.

Характеристики героя

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, брони и гаджетов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, раса и класс. Например, манчкина можно описать так: котейка-голохотник 9-го уровня в боевом скафандре, с брильянтовым прикусом и лазер-мазер-дремазером. В начале партии ты и твой манчкин одного пола.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. стр. 9), а непотребства монстров, ловушки и некоторые другие карты могут снизить уровень. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, тебе надо изменить текущий уровень своего манчкина на нужное число единиц. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию ловушек или других карт, снижающих силу.

Раса: манчкин может быть просто человеком, а может быть мутантом, котейкой или киборгом — если у него есть карта одной из этих рас. Если у тебя в игре нет карты расы, твой манчкин — человек. Он не обладает особыми свойствами. Свойства остальных рас указаны на их картах. Манчкин обретает расовые свойства, едва ты играешь карту расы, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты — их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Карты расы сами подскажут, когда применять их свойства.

Карту расы можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть мутантом!». Оставшись без карты расы, твой манчкин становится человеком до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту расы.

Манчкин не может принадлежать к нескольким расам сразу без карты «Полукровка», и даже с ней он не вправе принадлежать к одной расе дважды.

Класс: твой манчкин может быть гаджестянщиком, сенсом, купцом или голохотником — если у тебя в игре есть карта одного из этих классов. Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обретает классовые свойства, едва ты играешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты — их можно сбрасывать как с руки, так и из игры. Карты класса сами подскажут, когда применять их свойства.



Счётчики уровней: это не читерство, это правила!

Тебе наверняка понравится наш счетчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, забей в поисковик “Munchkin level counter” или загляни на сайт levelcounter.sigames.com. Это приложение не только считает уровни, но и даёт тебе *игровые бонусы*, которые заставят твоих друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть манчкинизма?!

Карту класса можно сбросить в любой момент, даже в бою: «Не желаю быть гаджестянщиком!». Твой манчкин становится бесклассовым до тех пор, пока ты не сыграешь другую карту класса.

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

Шмотки

У каждой шмотки есть название и цена в голдах. Также у шмоток бывает бонус к боевой силе и/или другие полезные свойства.

Карта шмотки не приносит пользы, пока находится на руке: её надо сыграть, иными словами — ввести в игру. У тебя в игре может быть сколько угодно шмоток, но ты можешь использовать только один агрегат (все шмотки без слова «Агрегат» считаются обычными). В отличие от остальных классов, гаджестянщики имеют право использовать сколько угодно агрегатов.

Манчкин вправе *сыграть* любую шмотку, но вот *использовать* он умеет далеко не каждую. Например, нейрохлыст бесполезен для всех, кроме мутантов: эта шмотка даёт бонус только манчкину-мутанту.

Помимо ограничений по классу и расе, существуют и анатомические: манчкин не может одновременно использовать больше одного головняка, одного броника, одной обуви и одной двуручной либо двух одноручных шмоток, если особые карты не отменяют тот или иной лимит. Так, у тебя в игре может быть два головняка, но боевой бонус и особые свойства ты получишь только от одного из них. Поворачивай горизонтально те карты шмоток, которые сыграл, но не используешь.

Ты можешь менять состав шмоток, которые используешь, — иными словами, снимать и надевать их. В бою и во время смывки этого делать *нельзя*. Ещё ты не можешь сбрасывать шмотки без причины. Чтобы избавиться от ненужных карт, тебе придётся *продать* их за уровни, *отдать* сопернику, применить свойство класса или расы либо дожидаться подходящей ловушки или неопределённости.

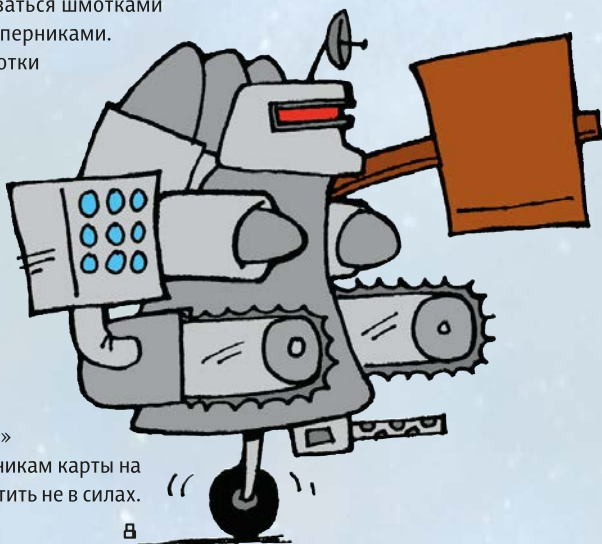
Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками.

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 остаются в игре, и ты не можешь продать их до начала своего хода.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мой бобазер, только не помогай Максу валить Ктулху!»

Ты можешь «светить» соперникам карты на руке — уж этого мы тебе запретить не в силах.



Продажа шмоток: в свой ход можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень. Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать можно как шмотки из игры, так и карты с руки. 10-й уровень *нельзя* купить за шмотки.

Лазерное оружие

К лазерам относятся все шмотки, название которых оканчивается на «-азер». Каждый отдельно взятый лазер требует рук для использования, но сколько угодно любых лазеров можно соединить друг с другом в единое двуручное оружие, которое будет давать суммарный бонус всех своих составляющих. Например, из лазера +2 и дремазера +3 можно собрать лазер-дремазер +5. А если добавить ещё один лазер, получится лазер-лазер-дремазер +7 — при этом он останется двуручным.

Верно и обратное: составное лазерное оружие при необходимости можно разбирать на отдельные карты. Каждая карта в составе лазерного оружия считается отдельной шмоткой. Например, нельзя подвергнуть аннигиляции или антиматерии всё оружие целиком — только одну карту! Аналогичным образом, если какой-то эффект воздействует на агрегат, его целью могут стать только те карты в составе лазерного оружия, на которых написано «Агрегат», но не всё оружие целиком. С другой стороны, ты *можешь* собрать лазерное оружие из двух или более агрегатов и пользоваться им, даже если ты не гаджестящик.

Всё лазерное оружие считается огненным/пламенным.

Когда играть карты

Монстры

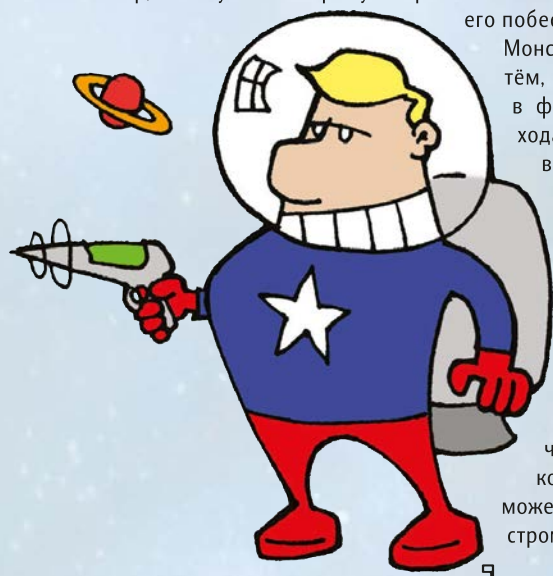
Монстр, вытянутый в открытую в фазе выбивания дверей, тут же атакует того, кто его побеспокоил.

Монстр, полученный любым другим путём, 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 тебя есть карта, которая делает монстра андедом, можешь сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.



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. **Исключение:** если на монстра сыграна карта «...И его клон», все сыгранные на него усилители влияют и на монстра, и на его копию. Так, если на монстра сыграть *в любом порядке* карты «...И его клон», «...Из другого измерения» и «Радиоактивный», ты окажешься в бою против радиоактивного монстра из другого измерения и его не менее радиоактивного клона из всё того же другого измерения. Удачи...

Шмотки

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

Любую разовую шмотку можно сыграть в любой бой как с руки, так и из игры. Некоторые разовые карты применяются и вне боя (например, «Петля времени»).

Другие шмотки надо предварительно ввести в игру — положить на стол перед собой. Среди них могут быть даже те шмотки, которые ты не вправе использовать из-за классовых, расовых или анатомических ограничений. Поворачивай эти карты горизонтально, чтобы отметить, что они не используются. Такие шмотки не дают тебе ни боевого бонуса, ни особых свойств.

Другие сокровища

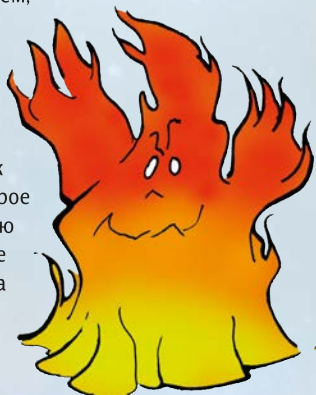
Карты сокровищ, не являющиеся шмотками (такие как «Получи уровень»), могут быть сыграны в любой момент, если их текст не указывает иной способ применения. Выполни инструкции карты и сбрось её, если только она не даёт тебе постоянный бонус или свойство (как делают это шмотки).

Ловушки

Ловушка, вытянутая в открытую в фазе выбивания дверей, оказывает пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Ловушка, вытянутая в закрытую или полученная иным путём, может быть сыграна на *любого* игрока в *любой* момент партии. В *любой* момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность соперника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как ловушка подействовала (или же манчкин сумел её избежать), её карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие ловушки, которые действуют некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не сможешь прекратить действие ловушки (или оно не пройдёт само). Карты действующих на тебя ловушек, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса.



Если в бою ты получаешь ловушку, которая действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий!

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие ловушки, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй ловушки, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, ловушка «Потеряй надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет брони.

Бывают моменты, когда полезно сыграть ловушку 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 отказывай себе в таких приятных мелочах.

Классы и расы

Ты можешь сыграть карту класса или расы, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Аналогичным образом разыгрываются «**Суперманчкин**» и «**Полукровка**», однако ты не можешь сыграть их, если не принадлежишь ни к одному классу («Суперманчкин») или ни к одной расе («Полукровка»).

Напарники

Если ты вытянул карту напарника (всё равно, в закрытую или в открытую), можешь немедленно сыграть её или забрать на руку. Напарника с руки можно сыграть в любой момент, даже во время боя, но у тебя в игре не может быть больше одного напарника одновременно (кроме купцов: им разрешается держать сразу двух напарников). Напарника можно сбросить в любой момент, а вот обмениваться ими с соперниками нельзя.

Каждый напарник помогает тебе тем или иным образом. Однако он может делать только то, что указано в его тексте: например, если на карте напарника не написано, что он умеет носить шмотки, он не будет этого делать. *Напарник не шмотка!* Также он не считается помощником: сенс получает свой бонус за одиночный бой, даже если у него есть напарник.

Напарник умеет жертвовать собой (в сущности, краснорубахи больше ни на что и не способны). Проиграв бой, можешь сбросить напарника со всеми его шмотками и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смыться). Если в бою тебе помогали, ты сам решаешь, смоется ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

«Звёздный» и другие

При желании ты можешь объединить «Звёздный манчкин» с любыми другими играми серии. В таком случае ловушки и проклятия считаются одним и тем же: всё, что действует на проклятия, действует и на ловушки, и наоборот. Однако большие шмотки и агрегаты — это разные вещи. Другие подробности о том, как объединять разные «Манчкины», — в наборе «Манчкин 7. Двуручный чит», который создан специально для этой благородной цели.



Безразмерный «Манчкин»

Исследования британских учёных показали, что 8,4 из 9,7 манчкинов недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загони свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

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

Дополнения. 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! Качай бесплатный pdf-файл с этим эпическим кодексом с сайтов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).

Ускоренная игра

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверь». В начале хода возьми карту двери в закрытую. Можешь сразу сыграть её, если хочешь. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — выбивай дверь. Если чистишь нычки, тяни в закрытую карту **сокровища**, а не двери.

Также 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.

Автор игры Стив Джексон Иллюстратор Джон Ковалик

Помощник по развитию: Моника Стивенс

Предпечатная проверка:

Моника Стивенс и Леонард Бальзера

Арт-директор: Фил Рид

Главнокомандующий: Филип Рид

Царь-манчкин: Эндрю Хэкард

Манчкин-барон: Леонард Бальзера

Наёмник: Кит Блэкард

Менеджер производства: Сэмюел Митчк

Художники-постановщики:

Фокс Барретт, Алекс Фернандес и Бен Уильямс

Директор по маркетингу: Бен Уильямс

Директор по продажам: Росс Джепсон

Игру тестировали:

Fox Barrett, Steve Brinich, Carl Campbell, Monique Chapman, Andy Dawson, Jessie Foster, Drew Happli, Brian Nisbet, William Toporek, Alex Yeager, а также тайное общество манчкинов в чёрном.

Огромное спасибо Тому Уэму
за «Ужасную зелёную тварь»!

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Петр Тюленев

Вёрстка: Дарья Смирнова, Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите
на адрес info@hobbyworld.ru
с темой письма «Издание игры».

Особая благодарность
выражается Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке
русского издания оказал Дмитрий Мольдон.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

Star Munchkin, Munchkin, персонаж «Манчкин»,
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.

Star Munchkin © 2002–2005, 2007, 2008, 2010, 2012 Steve Jackson Games Incorporated.

Версия правил 1.71 (сентябрь 2013).