

МАНЧКИН[®] ПОД ШУБОЙ

Мочи
Санта-Клаусов!
Жанай подарки!
Отдыхай
в оливье!



ПРАВИЛА ИГРЫ



«Манчкин под шубой» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем (см. стр. 15).

В состав игры входят 68 карт дверей, 44 карты сокровищ, кубик и правила.

ПОДГОТОВКА

На праздник идут от трёх до четырёх манчкинов. Помимо карт и кубика, каждому из них понадобится 10 жетонов (монет, фишек) либо какая-нибудь штука, считающая до десяти, чтобы следить за уровнем своего персонажа.

Разделите карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь) и **сокровищ** (на рубашке гора сокровищ), перетасуйте их и сдайте всем игрокам по четыре карты из каждой колоды. Положите колоды посередине стола.

Карты

Карты сбрасываются лицевой стороной вверх; у дверей своя стопка сброса, у сокровищ — своя. Ты можешь посмотреть 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 перед тобой — твои раса, класс и шмотки. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре — это общедоступная информация, они должны быть видны всем игрокам.

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 (см. «От щедрот» на стр. 5).

Карты из игры нельзя забрать 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 «Манчкина под шубой». 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 в карте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что она превышает этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила (см. стр. 8) 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. 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 **munchkin.sjgames.com** или завязать обсуждение на **forums.sjgames.com** или **vk.com/munchkinofficial**. Но это когда спорить совсем надоест.



Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — персонаж 1-го уровня без класса и расы. Манчкины бывают мужского или женского пола. Изначально пол твоего манчкина совпадает с твоим собственным, если только ты не объявишь, что это не так.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной карте расы и класса и сколько угодно карт шмоток.

Начало игры, конец игры

Решите, кто будет ходить первым. Каждый ход состоит 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).

Когда что можно



В любой момент игры ты можешь:

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

В любой момент игры, кроме боя, 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 карты можно сыграть и в бою, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- 🔦 сыграть новую расу или класс (в любой момент хода);
- 🔦 продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- 🔦 сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 8).

ФАЗЫ ХОДА

В начале своего хода ты можешь играть карты, «снимать» и «надевать» шмотки, меняться шмотками 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**», стр. 8). Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 13), оно тут же действует на твоего манчкина (если может) и сбрасывается (или остаётся лежать перед тобой, если у него длительный эффект). Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её или взять на руку.

2) **Ищем неприятности / Чистим нычки:** если в фазе 1 ты встретил монстра, пропусти эту фазу и переходи к фазе 3.

Если ты, выбив дверь, НЕ встретил монстра, у тебя на выбор 2 варианта: **искать неприятности** или **чистить нычки**.

Ищи неприятности: сыграй с *руки* карту монстра и подерись с ним по обычным правилам, как если бы ты обнаружил его за дверью. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут (см. стр. 10).

Чисть нычки: возьми вторую карту **двери** из колоды на руку, не показывая соперникам.

3) **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.

Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого игрока.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и артефактов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, класс и раса. Например, манчкина можно описать так: «эльф-волшебник 7-го уровня в **башмаках могучего пенделя** и с **лакричным хлыстом**».

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Манчкин растёт в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. «Шмотки»), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других карт, снижающих силу.

Класс: твой манчкин может быть воином, волшебником, вором или бардом.

Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обретает их, едва ты играешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты. Если нет указания, откуда именно надо сбрасывать, то их можно сбрасывать как с руки, так и из игры.

Сбросить класс можно в любой момент игры, даже в бою: «Не желаю быть волшебником». Ты можешь сыграть карту нового класса, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Помни, что вор не может красть чужие шмотки, если он сам или его жертва находятся в бою — а как только открыта карта монстра, считается, что бой уже начался!



Раса: твой манчкин может быть человеком, эльфом, орком или хафлингом. Если перед тобой не лежит карты расы, ты — человек. У людей нет особых способностей. Всё, что сказано выше про классы, действительно и для рас.



СОКРОВИЦА

Сокровища бывают постоянного действия и разового применения. Любую карту сокровищ можно сыграть, как только ты получил её или в любой момент твоего хода, кроме боя (если в правилах ниже или на самой карте не говорится иное).

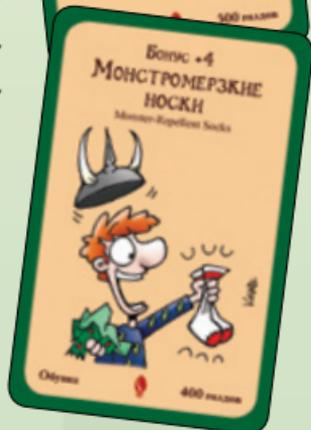
Шмотки

Большинство сокровищ — шмотки. Карта считается шмоткой, если у неё есть цена в голдах (если написано «Без цены», значит, она ничего не стоит, но это всё равно шмотка).

Если ты сыграл шмотку, считается, что ты её «несёшь». Но бонус тебе приносят только «надетые» шмотки. Любые карты «ненадетых» шмоток поворачивай набор — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Во время боя и при смывке нельзя «надевать»/«снимать» шмотки.

Нести ты можешь любые шмотки, но «надеть» — не больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двухручной (либо двух одноручных) шмоток (если только какие-то карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать «Чит!»). Так, у тебя в игре может быть два головняка, но «надеть» можно только один из них.

Нельзя просто так сбросить шмотку только потому, что захотелось левой пятке.



Шмотки можно продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому манчкину, если ему нужнее (см. ниже). Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоих расы и класса. Также лишит тебя шмотки может проклятие или непотребство монстра.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. Обмену подлежат только шмотки в игре — шмотки с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, когда вы оба не в бою. 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 моя снежная шапка, только не помогай Макару бить гиппогрифа!»

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

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с надписью «без цены» стоят 0 голдов). Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать шмотки можно как из игры, так и с руки. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.

Разовые шмотки

Разовые шмотки (как и разовые приёмы) встречаются среди карт сокровищ. Их можно применять как с руки, так и из игры. Многие из них можно играть во время боя, чтобы усилить либо манчкинов, 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

Прочие сокровища (такие как «Получи уровень») не являются шмотками. На большинстве из них прямо сказано, когда их можно применить. Также на карте обычно написано, остаётся она в игре или должна быть сброшена.

Особый случай:

- 🔦 Карту «Получи уровень» можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже в бою. Сбрось карту после применения. Исключение: нельзя сыграть «Получи уровень», чтобы добраться до 10-го, победного уровня.

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 (стр. 12). 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 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 есть 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, и другие игроки могут применять разовые сокровища, играть проклятия и применять свойства классов или рас, чтобы помочь или помешать тебе в бою. В бою можно применить и некоторые карты дверей, такие как усилители монстров (см. стр. 9).



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

Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди некоторое приемлемое время, например 3,75 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубовным скрежетом завистников. Сбрось побеждённого монстра (монстров), а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки.

Монстры

Вытянутый в открытую в фазе **вышибания 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» (см. «Бой с несколькими монстрами» ниже).

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



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 усилитель монстра в любом бою.

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

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 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 *никаких* уровней и сокровищ!



Санта-монстры

В этой игре есть **санта-монстры**. Любого санта-монстра можно сыграть с руки в бой, где есть другой санта, *без помощи* карты «Бродячая тварь».

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.

Монстры с руки могут быть добавлены в бой при помощи карты «Бродячая тварь» либо по правилу санта-монстров.

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

Подрезка — подрежь соперника, если ты вор.



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 (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилам обмена) или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Кроме того, можно предложить 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. Допустим, тебе взялся помочь воин. Его *способность берсерка* поможет увеличить вашу общую боевую силу. Если ты встретил питбуля, любой игрок может бросить палку, чтобы он отвлёкся и ты смылся автоматически. Но когда эльф помогает тебе против Мышонка Спросонка, монстр становится *сильнее* на 4 (если только ты сам не эльф и монстр уже не увеличил свою боевую силу).

Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (см. **Награда** на стр. 12). Не забудь выполнить особые указания с карты монстра (если они там есть). Ты получаешь уровни за каждого убитого врага, а твой помощник — нет, если только он не эльф. А если он эльф, то получит по уровню за каждого убитого монстра. Карты сокровищ тянешь *ты*, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника, а затем делишь их, согласно договорённости.



Награда

Победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и заberi сокровища всех побеждённых монстров (если какая-либо карта не говорит иного). Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если на монстра были сыграны усилители, сокровищ будет больше (или меньше). 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.

Если ты победил монстра, но не убил, уровня не получишь. Получишь ли сокровища — зависит от твоих методов монстроотпугивания.

Карты сокровищ можно сыграть сразу же, как ты их получил, даже если ты бился не сам, а всего лишь помогал другому манчкину.

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.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уровней.

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

Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Монстр может поймать обоих.

После того как ты разобрался со всеми бросками, можно сбросить монстра (монстров).





Пример боя

Денис — волшебник 4-го уровня со снегоуборочной лопатой (+3 к боевой силе). Он бьётся с сетевым троллем 10-го уровня. Девин играет рождественский коралл, чтобы поднять свою боевую силу до 11. Теперь он побеждает тролля и, если никто не вмешается, выиграет этот бой и возьмёт уровень и сокровища.



ПРОКЛЯТИЯ

Вытянутое в открытую в фазе вышибания дверей, проклятие оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Вытянутое в закрытую или полученное иным путём, проклятие может быть сыграно на *любого* игрока в *любой* момент партии. В *любой* момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как проклятие подействовало (или манчкин сумел его избежать), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не избавишь его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса или расы. Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий! То же самое и для проклятий, действующих «в твой следующий ход», подействовавших на тебя во время твоего хода.

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

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Потеряй свой броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броника.

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 отказывай себе в таких приятных мелочах.



СМЕШИВАНИЕ Манчкин ПОД ШУБОЙ

С ДРУГИМИ МАНЧКИНАМИ

У карт «Манчкин под шубой» такая же рубашка, как у обычного и «Легендарного» манчкина, поэтому он идеально подходит для смешивания как с ними, так и с любыми дополнениями для них. Кроме того, смешав наборы ты сможешь играть в «Манчкина под шубой» впятером и вшестером.

Ты можешь смешивать «Манчкина под шубой» с любыми колодами манчкина, какими захочешь! Используй при этом правила смешивания из Манчкин 7 — «Двуручный чит» (правила всегда можно скачать с сайта hobbyworld.ru). Если после игры будешь разбирать колоды обратно, имей в виду, что карты «Манчкин под шубой» отмечены значком .

Манчкин



Разработчик: Эндрю Хэкард
Основано на игре Стива Джексона
Художник: Джон Ковалик

Президент и главный редактор:

Стив Джексон

Исполнительный директор:

Филип Рид

Директор по производству:

Сэмюэл Митчке

Шеф-редактор: Миранда Хорнер

Редактор: Эндрю Хэкард

Помощник редактора:

Девин Льюис

Администратор производства:

Дэррил Сильва

Художники-постановщики:

Алекс Фернандес,

Сабрина Гонсалес, Габби Руенс

Менеджер производства:

Бриджит Вестерман

Предпечатная проверка:

Миранда Хорнер

Директор по продажам:

Росс Джемсон

Научный сотрудник:

Андрю Каммингс



Отдельная благодарность Леонарду Бальсере, Карлу де Сото, Брайан Энгарду, Ри Фрисен, Девину Льюису и Дэррилу Сильве.

munchkin.sjgames.com

Munchkin, Munchkin Christmas Lite, the Munchkin characters, Warehouse 23, the all-seeing pyramid, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. Munchkin Christmas Lite is copyright © 2015 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

Версия правил 1.0 (ноябрь 2015).

Русское издание © 2015 Steve Jackson Games Incorporated

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно