

MUNCHKIN СТЫШКИ

РАЗРАБОТАНО СТИВМОУ ДЖЕКСОНОМ
ОБРАБОТАНО ДЖОНОМ КОВАЛКОМ
ILLUSTRATED BY JOHN KOVALIC
ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК АЛЕКС ФЕРНАДЕЗ
ПРОИЗВОДСТВО НА СОВЕСТИ МОНЬКИ СТИВЕНС
РЕДАКТОР ПРЕДПРИЯТИЯ УИЛЛ СКУНОВЕРС
ОТВЕТСТВЕННЫЙ РАСПРОСТРАНТЕЛЬ
PRINT В РОСС ДЖЕКСОН ПЕРНС

Тестовая группа в составе Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Birger Krämer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, Erik Zane, Jan Hendriks, Fidel Lainez и Chris Oakley получают наши благодарности за безумные предложения карт в этот набор.

Munchkin, *Munchkin Cthulhu*, всевидящая пирамида и названия других продуктов Steve Jackson Games торговые марки или зарегистрированные торговые знаки Steve Jackson Games Incorporated. Персонажи *Dork Tower* © John Kovalic. *Munchkin Cthulhu* © 2007 Steve Jackson Games. Версия правил 1.2 (октябрь 2008).

Игра издается в России ООО СМАРТ по лицензии Steve Jackson Games.

Звезды встали на места...

и манчкины уже вышибают двери в миры, о которых человечество не должно было даже знать! Сыщики, Монстробой, Профессоры и Культисты идут на бой с монстрами Мифа. В конце концов, если он монстр, у него должны быть сокровища! И манчкину ли бояться безумия?! Важна только **ПОБЕДА!!!**

Манчкин и Ктулху наследует традиции оригинального *Манчкина* и вполне сочетается как с ним, так и со всеми прочими карточными играми серии (см.стр.4). В комплект игры входят 168 карт, кубик и правила.

ПОДГОТОВКА

В бой идут от трех до шести манчкинов. Им нужна колода этих карт и по 10 жетонов (монет, фишек, чего угодно – либо какая-нибудь штука, считающая до 10) каждому.

Разделите карты на колоды Дверей (на рубашке дверь и шупальце) и Сокровищ (на рубашке груди сокровищ), перетасуйте их и сдайте по две карты каждого типа всем игрокам.

КАРТЫ

Карты сбрасываются лицом вверх; у Дверей своя стопка сброса, у Сокровищ – своя. Закончилась колода? Перетасуйте ее сброс. Если карт нет ни в колоде, ни в сбросе, взять их неоткуда, смиритесь! Карты класса Культистов уходят в отдельный сброс (о них позже).

Ваша рука: карты в руке не действуют. Помощи от них нет, но и забрать их могут только специфические свойства, влияющие непосредственно на руку, а не на добытые вами шмотки. В конце

вашего хода на руке должно быть не больше пяти карт.

Добытые шмотки: карты Сокровищ можно сыграть на стол перед собой и сделать их добытыми шмотками (см. Шмотки).

Когда сыграть карту: для каждого вида карт предусмотрено свои ограничения по времени использования (см. ниже).

Карты из игры нельзя забирать на руку. Если от них надо избавиться, сбрасывайте или меняйте.

СОТВОРЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Ваш персонаж начинает игру персонажем 1-го уровня без класса (и мы не устанем это повторять).

Посмотрите в доставшиеся карты. Если есть Классы (**Сыщик**, **Монстробой**, **Профессор**, **Культист**), можете, при желании, сыграть одну такую карту (положите перед собой). Можно было бы и больше, да для этого нужна карта **Суперманчкин**. Есть такая? Выкладывайте!

Конечно, **шмотки**. Их, если они есть и не требуют от владельца чего-то особенного, можно и нужно сыграть. Вы сомневаетесь, стоит ли играть доставшуюся карту? Попробуйте найти решение в правилах или наплойте на осторожность и играйте.

НАЧАЛО ИГРЫ, КОНЕЦ ИГРЫ

Решите, кто ходит первым, любым удобным для всех способом (без поножовщины только, ладно?). Каждый ход состоит из нескольких фаз. По завершении действий в последней фазе игрок передает право хода соседу слева.

Побеждает тот, кто первым доведет своего героя до 10-го уровня... но этот уровень надо получить за убийство монстра. Если двое на пару убивают монстра и переходят на 10-й уровень одновременно, они делают победу. А у Культистов есть еще два способа выиграть.

ФАЗЫ ХОДА

(1) **Вышибаем дверь!** Вскройте верхнюю Дверь из колоды. Если это монстр, вы должны с ним биться (см. **Бой**). Бой надо завершить, прежде чем продолжать ход. Если враг убит, получи-



Find more munchkinism at www.sjgames.com/munchkin

те уровень (или два за серьезного противника – это будет указано на карте чудовища).

Если вы вскрыли карту **Проклятия**, оно тут же влияет на вашего персонажа, а карта сбрасывается. Если вышла любая другая карта, можете тут же сыграть ее или взять на руку.

(2) **Ищем неприятности:** если вы НЕ ВСТРЕТИЛИ врага, выбив дверь, теперь, при желании, можете сыграть карту монстра *с руки* (если у вас она есть) и подраться с ним по описанным выше правилам. Не выпускайте чудовище, с которым не в силах совладать, если не уверены, что вам помогут!

(3) **Чистим нычки:** убив врага, возьмите столько Сокровищ, сколько указано на его карте. Если кто-то помогал вам в бою, вскрывайте взятые карты, иначе вы вправе никому не показывать, что нашли.

Если вы встретили монстра, но смылись от него, вы не получаете ни его сокровищ, ни шанса очистить его нычки.

Если вы не встретили врага вовсе или наткнулись на дружески расположенное к вам чудовище, обыщите пустую комнату. Возьмите **Дверь** из колоды на руку, не показывая соперникам.

(4) **От щелот:** если у вас на руке больше пяти карт, отдайте излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если несколько игроков оспаривают статус самого слабого манчкина, разделите карты между ними настолько ровно, насколько это возможно. Если без остатка карты не делятся, сами выберите того, кто получит больше карт. Если ВАШ герой самый неразвитый, просто сбросьте излишки карт. Все, передавайте ход.

Бой

Бой сводится к тому, что вы меряетесь силами с врагом. Найдите в верхней части карты монстра его уровень. Теперь сложите уровень вашего манчкина с бонусами от добытых шмоток. Если сумма больше уровня чудовища, оно убито. Помните об особых свойствах монстра (вроде бонуса против особой Расы).

Вы вправе использовать в бою разовые карты (такие, как разные виды Гноя или **Прозительный крик**) *с руки*. Карта разовая, если это есть в ее тексте или она повышает уровень.

В бою нельзя сыграть с руки любые другие карты, кроме разовых, и нельзя обмениваться шмотками.

Если другие игроки вмешиваются в сражение, вводя новых врагов (по карте Бродячая тварь или по правилу монстров-готов), вам придется преодолевать общий уровень всех чудовищ. При наличии хороших карт вы сможете прогнать из битвы одного-другого монстра и сразиться с оставшимися по обычным правилам, но биться с одним и смыться от другого (других) нельзя! Даже если одного врага вы изгнали из боя, но другие вынуждают вас смыться, сокровищ первого вам не видать.

Убив монстра, ваш герой автоматически переходит на новый уровень. Если враг был чрезвычайно опасным, вам дадут два уровня. Выиграв бой против нескольких чудовищ, манчкин получит уровни за каждого поверженного противника! Но победа без убийства монстра НИКОГДА не даст вам уровня!!!

Сбросьте карты побежденных монстров и возьмите сокровища. Следите за соперниками: они могут применить карты или свойства против вас и изменить ход сражения. Убив или победив монстра, вы должны выждать порядка 2.6 секунды, чтобы другие манчкины могли вмешаться. Если никто не воспользовался вашей терпеливостью, вы убиваете монстра, переходите на уровень, получаете сокровища и наслаждаетесь страданиями завистников.

Если вы не можете победить монстра, у вас есть выбор – звать на помощь или смыться.

Зовем на помощь

О помощи можно просить любого, да не каждый согласится. Тем не менее, просите, пока вам все не откажут или кто-нибудь не отзовется. Вы вправе взять только одного помощника.

Помощника можно и чаще всего нужно подкупать вашими добытыми шмотками или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошел второй вариант, договоритесь, кто первым выбирает карты сокровищ после победы.

Добавьте уровень и бонусы помощника к вашим.

Особые свойства и уязвимости монстра распространяются на вашего помощника и наоборот. Например, если вы воюете с **Шоготом**, и вам на помощь приходит Сыщик (а вы состоите в другом классе), монстр получает штраф -2. Но если вы встретили **Поверхностных**, а помочь согласился только Профессор, уровень врага *увеличится* на 2, если только ваш манчкин сам не из профессуры. Тогда сила Поверхностных выросла, едва вы вскрыли их карту... второй раз прокачивать монстра не надо.

Если вам успешно помогли, монстр убит. Выполните инструкции с его карты (не забудьте получить сокровища) и сбросьте ее. Вы получаете уровни за каждого убитого врага, а *ваш помощник – нет*.

Если никто не согласился вступить в битву на вашей стороне или даже с помощью вам не хватает сил одолеть монстра из-за козней других манчкинов, придется смыться.

Смываемся

Бегство из боя не приносит вам славы, опыта, богатства: ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки вам не видать. Даже смыться, если честно, получается далеко не всегда...

Бросьте кубик. Выпадет 5 и больше – смоешься. Есть шмотки, которые упрощают или затрудняют бегство. А еще монстры бывают быстрые, из-за которых ваш бросок облагается штрафом.

Смылись? Сокровищ вы не получаете, но монстра не спешите сбрасывать. Есть такие чудовища, которые могут повредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитайте карту.

Монстр, поймавший манчкина, творит с ним описанное на карте непотребство: отбирает шмотки или уровни, а то и убивает.

Из боя с помощником смываются оба манчкина. Для каждого свой бросок смывки. Монстр **МОЖЕТ** поймать обоих.

Убегая от нескольких врагов, вы делаете особый бросок для каждого из них в любом удобном порядке; как только монстр ловит манчкина, он творит непотребство.

Смерть

Умерев, манчкин теряет все имущество, но сохраняет класс и уровень – ваш новый персонаж не отличается от погибшего.

Мародерство: выложите карты руки рядом с добытыми шмотками павшего манчкина (усилители Культиста при его смерти сбрасываются). Из этих карт каждый игрок берет по одной на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорная ситуация разрешается кубиком). Если шмоток на теле не остается, ничего не попишешь. Когда все получили по карте, остатки сбрасываются.

Ваш новый манчкин появляется тут же. Если даже следующему игроку понадобится помощь в бою, можете откликнуться, только не забывайте, что у вас карт нет.

Начните свой следующий ход с того, что, как в самом начале игры, возьмите *по две карты из каждой колоды*, не раскрывая их соперникам, и сыграйте любые пришедшие карты Класса и

шмоток по собственному выбору.



Сокровища

Убив монстра, вы получаете его сокровища. На карте каждого чудовища написано, сколько карт вы должны взять из колоды сокровищ за победу над ним. Если в бою участвовал помощник, карты раскрываются, и все видят вашу добычу. В противном случае не показывайте свои трофеи никому.

Карты сокровищ можно применять по факту получения. Шмотки выкладываются на стол, «Получи уровень» вы вправе сразу сыграть и отправить в сброс.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин – ходячая коллекция оружия, защитной амуниции и гаджетов. От выставки вооружений его отличают два показателя: уровень и класс. Персонажа можно описать как, к примеру, Сыщика 9-го уровня с Ложнощупальцем, полным рюкзаком динамита и в Гнестойкой нарядке. Пол героя на начало партии совпадает с полом владельца.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа (у монстров тоже есть). Поскольку на протяжении партии уровень то увеличивается, то срезается, фиксируйте его изменения, выкладывая перед собой какие-либо фишки. Уровень колеблется в диапазоне от стартового 1-го до победного 10-го.

Герои получают уровни за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток (см. раздел **Шмотки**).

Персонаж может лишиться уровня из-за nepотpeбствa, проклятия или других свойств примененных против него карт. Ниже 1-го уровень не упадет, но в бою карты и свойства других манчкинов могут сделать фактический уровень даже отрицательным.

Класс: манчкин может быть Профессором, Сыщиком, Монстробоем или Культистом, если сыграет карту соответствующего Класса. У каждой профессии есть свои преимущества, описанные на карте. Манчкин обретает классовые свойства, едва вы сыграете карту, и лишается их при сбросе или потере карты.

Ряд свойств работает от сброса: для запуска такого классового качества вы можете сбрасывать карты как с руки, так и из игры. Помните, что без карт на руке сбросить всю руку нельзя!

Избавиться от карты Класса можно в любой момент игры, даже в бою, если вы не хотите оставаться, к примеру, Профессором. И только из Культистов так просто не уйдешь, но об этом чуть ниже.

Без карты «Суперманчкин» персонаж может состоять только в одном классе.

Культисты

Карту этого Класса нельзя сбросить по желанию! Другие карты могут изгнать манчкина из культа, но сказать: «Я больше не Культист!» нельзя. Попасть в секту проще, чем из нее выйти.

Карты Культистов сбрасываются в отдельную стопку и сбросом как таковым эта стопка не считается, поскольку в игре масса способов попасть в культ. Если вы получаете приказ карты стать Культистом, а сброшенных карт этого класса еще нет, вы сохраняете прежний класс, а в противном случае сбрасываете свою текущую карту и забираете карту Культиста. Если вы уже Культист, ничего не меняется.

В колоде шесть карт Культистов – больше, чем любого другого класса – наряду с картами шмоток и эффектов исключительно для членов культа. Не удивляйтесь, но партия может закончиться тем, что Культистами станут все!

Кое-что о культе

Если в игре только ОДИН Культист, *ничто* не может вывести его из этого класса, кроме «Божественного вмешательства», но это карта из другой игры. Кстати, она сможет вывести из культа всех, если ее все-таки найдут и применят.

Когда в игре остается только один не-Культист, он тут же получает уровень, который *может* стать победным.

Если ВСЕ стали Культистами, игра завершается. Побеждает самый высокоуровневый игрок (игроки).

ШМОТКИ

Шмотка – это бонус, который можно продать за голды.

Чтобы вещь начала приносить пользу герою, вы должны сыграть ее с руки на стол перед собой – *добыть* ее. Добытых шмоток у манчкина может быть сколь угодно много.

Но *добыть* предмет мало, нужно, чтобы манчкин мог его *применять*, поскольку у шмоток бывают самые разнообразные ограничения на использование. Так, Некрономикон бесполезен для всех, кроме Профессоров. Если ваш персонаж из другого класса, бонуса от старинной книги он не получит.

Еще манчкин может применить только по одной карте головняка, броники и обувки. К примеру, добытых головняков у вас может быть два, но бонус в бою даст только один – *надеть*. Что надеть, выбирайте сами, но до боя:

НЕЛЬЗЯ менять шмотки после того, как вскрыта карта монстра.

Еще у манчкина только две руки, а оружие, как правило, занимает одну из них либо обе. Так что манчкин вправе применять только одну двуручную шмотку или не больше двух одноручных шмоток. Между тем, бывают карты и свойства, которые позволяют обходить ограничения, ну, и мошенничать тоже можно, если соперники не могут вас уличить.

Разворачивайте на поворота карты шмоток, которые вы не можете применить или просто не надели, чтобы четко видеть, какие бонусы пойдут в счет, когда начнется бой.

Продажа шмоток: в свой ход вы можете менять излишки шмоток на уровни. Один уровень стоит 1000 голдов. Сбросьте шмоток на эту сумму и тут же получите повышение. Разница в цене не возвращается: если вам пришлось сбросить шмота на 1100 голдов, на сдачу не рассчитывайте. Но вот если накопите лишних вещей на 2000 золотых, можете купить сразу два уровня. Вы вправе продавать как добытые шмотки, так и карты с руки.

В БОЮ НЕЛЬЗЯ продавать, менять или воровать шмотки. Раскрыв карту монстра, вы должны завершить бой с тем добытым снаряжением, которое у вас есть на данный момент.

КОГДА ИГРАТЬ КАРТУ

Тексты карт важнее общих правил. Но ни одна карта не может увести уровень игрока или монстра до 0 и ниже, и ни один игрок не может получить 10-й уровень, не убив монстра.

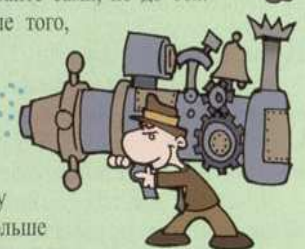
Монстры

Раскрыв монстра в фазе вышибания дверей, вы должны биться с ним. Получив его карту иным путем, можете сыграть его во время поиска неприятностей или подбросить в бой соперника с картой «Бродячая тварь». По правилам монстр всегда единственный, даже если название упоминает его во множественном числе.

Усилители монстров

«Неописуемо ужасный» и подобные ему усилители повышают уровень чудовища (кроме карты «Заснувший на миллион лет», которая режет уровень). «Бродячая тварь» вводит в бой добавочного монстра. Все эти карты можно сыграть в любой бой.

Бонусы усилителей суммируются. Если в любом порядке на



одного монстра сыграть карты «**Неописуемо ужасный**», «**Бормочущий**» и «**Четырехмерный**», манчкину биться с бормочущим четырехмерным неописуемо ужасным чудищем (+23 к базовому уровню, на минуточку). Вбрасывая усилитель в бой против нескольких монстров, укажите, кого именно усиливаете.

Добыча сокровищ

Сокровища – это чаще всего шмотки (обычно карты с ценой или надписью «Без ценны»). Получив шмотку, можете выложить ее на стол перед собой сразу или в любой момент своего хода.

Особые карты сокровищ («Получи уровень», например) можно играть когда угодно, если сама карта не против. Выполняйте ее инструкции, потом сбрасывайте.

Применение сокровищ

Разовые карты играйте в любой бой с руки или со стола. Другие шмотки надо добыть для применения: в свой ход выложите шмотку перед собой, и она тут же даст вашему герою свой бонус. Добывать новые шмотки не в свой ход нельзя, даже если вы вступаете в бой, помогая кому-либо или по другой причине.

Проклятия

Если вы раскрыли проклятие в фазе вышибания дверей, оно тут же влияет на вас. Если вы получили его карту иным путем, можете сыграть ее на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент. Такая карта может отнять у вашего соперника победу в бою.

Проклятие действует мгновенно и сбрасывается. Только «Смена пола» дает штраф на следующий бой проклятого и, если он и так не в бою, остается на столе до указанного события.

Если у проклятия есть выбор, на какую шмотку повлиять, жертва решает, какая вещь будет потеряна или изменена.

Если проклятие влияет на что-то, чего у вас нет, игнорируйте его. Вытянули, к примеру, «Теряешь головняк», а головняка-то и нет! Ничего не происходит, лишь карта проклятия сбрасывается.

Классы

Эти карты можно играть по факту получения или в любой момент своего хода.

Суперманчкин

Позволяет состоять в двух классах. Играть, когда ваш персонаж уже состоит в одном классе и у вас есть карта другого. Вы получаете все преимущества и недостатки обоих классов. Стоит вам потерять одну карту класса, и вы теряете «Суперманчкина».

ДРУГИЕ МАНЧКИНСКИЕ ПРИКОЛЫ

Бывают времена, когда полезно сыграть проклятие или монстра на себя. Также можно помогать сопернику в боях, лишая его доли сокровищ. Это реальная манчкинская политика, она работает, и нет причин отказываться от этих приемов.

Обмен

Меняться с другими игроками добытыми шмотками (и ничем иным) можно в любой момент, кроме боя. Лучшее время для

обмена – ход другого игрока. Выменяли шмотку? Положите ее на стол. Продать ее до вашего хода нельзя.

Можете отдавать шмотки в обмен не на карты, а на услуги. «Вот тебе моя верная Трехстволка, только не помогай Ваське с Ктулху воевать!» Но тут уж как договоритесь...

Можете светить руку соперникам, тут мы помочь не в силах.

Вмешательство в бой

Есть несколько способов помешать чужому счастью.

Разовые карты. Гной может помочь любому участнику боя, как манчкину, так и монстру. Выберите, за кого болеете, и решите исход боя метким броском.

Усилители монстров. О них уже говорили. Помним, что они дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища, так что их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном раскладе.

Бродячая тварь. Добавьте монстра с руки в идущий бой.

Проклятия. Просто грех не использовать их, если есть.

Монстры-готы

Монстр с именем, заканчивающимся на «гот», может призывать на помощь себе подобных. Когда такое чудище вступает в бой, игрок, который вытянул или применил его карту, может добавить в драку другого «гота» с руки. Если он не вводит монстра, то передает это право соседу слева, и процесс повторяется, пока либо в бою не появится второй «гот», либо все игроки не спасуют. Когда новый «гот» присоединится к исходному чудищу, сражение начинается.

«Гот», появившийся в драке таким путем, не получает права позвать следующего сотоварища. А вот если «гот» появился в бою за счет карты «Бродячая тварь», любой другой особой карты или свойства, он *может* вызвать «гота», как описано выше.

Ктулху, подъем!

Монстром 20-го уровня в этой игре стал Великий Ктулху. Да, мы уже его будили для участия в *Звездном Манчкине*. Ну, что тут скажешь? *Звезды расположились так, что он вернулся.* И мы предупреждаем заранее: он придет *снова*.

Противоречия и споры

Если карта говорит одно, а правила – другое, верьте карте. Другие споры решаются громкой перебранкой игроков. Последнее слово за хозяином игры.

Сочетание Ктулху с другими Манчкинами

Да, мегамикс! Эльфийский Ниндзя-Сыщик и Полудварф-Мутант способны запугать самых крутых монстров...

Сокровища из всех наборов сбейте в одну колоду, Двери – в другую. Если наборов много, получатся БОЛЬШИЕ колоды.

Пользуйтесь правилами быстрой игры. А, мы тут будем упоминать о картах, которых в *Манчкин Ктулху* нет. Без паники!

Ловушки и Проклятия – карты одного типа. Если речь о Ловушке, подразумеваются и Проклятия, и наоборот. Да, Гаджестянщик из *Звездного* сможет обезвредить Проклятие. Кредиты и Голды – тоже одного поля золото. Суммируйте их для покупки уровней, выплаты налогов и пр. без зазрения совести.

Все могут обладать Расами, Классами, Стилями! Все и разом! Наемнички, Напарники и Бугаи тоже из одной категории помощничков, и Бугай сможет пожертвовать собой так же, как Напарник, но правила ношения шмоток и усиления для каждой карты свои и на ней же написаны.

В *Манчкин Ктулху* есть карты Андедов, а правил для них нет. Зато Клирик из базового *Манчкина* сможет этих гадов гонять в кость и в саван.

БЫСТРАЯ ИГРА

Для ускорения процесса берите по четыре карты из каждой колоды в начале партии и при возрождении персонажа.

Когда наверху сброса оказываются карты Расы, Класса, «Суперманчкин» или «Полукровка», любой может скинуть с руки «Получи уровень» и забрать карту из сброса. Споры решает кубик. Кому выпало больше, забирает карту из сброса, проигравшие сохраняют уровневые карты.