

MUNCHKIN QUEST™

Манчкин. Настольная игра.

АВТОР ИГРЫ СТИВ ДЖЕКсон
ИЛЛЮСТРАТОР ДЖОН КОВАЛИК

Манчкин всю свою историю был бессовестной пародией на ролевые игры: он даёт игрокам почувствовать все прелести лазания по подземельям без требований держаться в образе! Теперь добавим настольности и получим

Манчкин-Квест!

Содержание

Орудия игры	2	Бой	8
Замес	4	Смысла	10
Старт и финиш	4	Помощь и вмешательство	10
Ход игрока	5	Черёд монстров	13
Фазы хода	6	Примеры чудовищного движения	14
Шаги	6	Геройские статьи	15
Открытие	6	Шмотки	16
Сделки	7	Карты: приход и расход	17
Обыск	7	Словарик	18
От щедрот	7	Таблица обыска	20



Противоречия, споры и неизменные правила

Это сборник общих правил. Карты и монеты вводят особые правила, и если они входят в противоречие с правилами из этой книги, следуй указанным карт и монет. Если карта противоречит монете, выполняй распоряжение карты. Приведённые ниже правила НИКОГДА не меняются! Игнорируй правила карт и монет, которые могут изменить перечисленные правила.

1. Ничего не может снизить уровень маговина или монстра выше 1.
2. Ни один игрок не может получить десятый уровень за что-либо, кроме уважения монстра.
3. Ничего не может переместить, перевернуть или убрать с поля Входа; не поддаются изменению и его статус.

4. За исключением Босса (см. стр. 11), ни один монстр не может встать на Входе. Тот монстр, который вошёл на Вход, должен тут же выйти с него через противоположный сток. Если противоположный сток не ведёт в открытую комнату, монстр не может выйти на Вход в принципе.

5. Ничего не может унести Босса (стр. 11) от Входа, превратить его в другого монстра или удерживать его от боя.

Все прочие спорные ситуации решаются громкими криками, и последний, решивший вопль привидения владеет душой. Больше информации вы найдёте на сайте www.munchkinquest.com, если, конечно, не считаете споры более весёлым досугом, чем интернет-сёрфинг.

STEVE JACKSON GAMES

Орудия игры

Карты

200 карт; карты разделены на три колоды по типам.



30 жетонов
Здоровья



Красные с одной
стороны, чёрные
с другой.

72 золотых монет



18 жетонов
Шагов



Красные с одной
стороны, зелёные
с другой.

Четыре счётчика
уровней



Синий, зелёный, красный, жёлтый.

12 жетонов
Исхода Обыска



Две стороны: Пограблено
и Защищено.

Карта Deus ex Munchkin (DxM)



Карта Монстра



Карта Сокровища



Четыре жетона манчкинов и 16 подставок



Цвета синий, зелёный, красный, жёлтый.

24 комнаты

Стрелка движения монстра

Знаки (не во всех комнатах)

Название комнаты

ЛОГОВО ВОРОВ

↑

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

ТОЛЬКО В ЭТОЙ КОМНАТЕ МОЖНО ПОДНИМАТЬ И СНИЖАТЬ УРОВЕНЬ

Средки звери из любого места перевернула скнутую шмотку и купи её за не номинальную цену по два или в обмен на шмотки. Шмотки приключаются на обмен за полцены (округлая вниз).

Игровые правила

ВХОД

Монстры не могут оспаривать

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Вход

Все комнаты двусторонние.

Заметь, что все стыки на Вход уже прикручены.

38 Понугает жетонов Монстров



Восемь Крохотных, восемь Мелких, 14 более-менее человекообразных, восемь Огромных. Убей их и завладей их кладями.



особенностей движения (не у всех монстров)

73 стыка



Стыки соединяют комнаты. На одной стороне такого жетона открытый проём, на другой — дверь или стена.

10 костей



Один Монстр-Кубик с цветными гранями, один десятигранник (d10), восемь обычных кубиков с точками — по два на игрока.

Замес

Играют от 2 до 4 манчионов.

Карты делятся на три колоды по типу (Монстр, Сокровища, Deus ex Munchkin). Перетасуй каждую колоду.

Для каждой колоды заведи особый сброс. Когда колода кончилась, перетасуй её сброс и сбей новую колоду. Если колода кончилась, а сброса нет, карты этого типа получить нельзя!

Найди Вход (к этой комнате заранее присоединены стыки, так что найти её просто). Положи Вход в центр стола. Одного игрока надо назначить Картографом. Он забирает себе крышку от коробки и складывает в неё все монеты и стыки.

Каждый игрок выбирает цвет и получает «стартовый капитал». В этот набор входят:

- жетон манчиона, два кубика, счётчик уровней и четыре подставки выбранного игроком цвета (оставшиеся бесхозными компоненты возвращаются в коробку);
- три карты Сокровищ и три карты DxM;
- четыре жетона Здоровья (кладки сердечки красной стороной вверх);
- три жетона Шагов (кладки плитки зелёной стороной вверх);
- 300 годов (3 монеты).

Игроки устанавливают жетоны манчионов в подставки, ставят их на Вход и устанавливают счётчики уровня на 1. Кубик-Монстр, d10, жетоны монстров и все прочие жетоны должны лежать так, чтобы к ним не надо было особо тянуться.



Старт и финиш

Все бросают по кубнику. Кому выпало большее число, ходит первым.

Игра состоит из ходов (о них позже). В конце хода каждого игрока движутся монстры (см. стр.13). Затем ход передается по часовой стрелке (игроку слева от того, кто ходил последним). И так далее.

Словарик

Толковый словарь (см. стр.18) в подземелье бывает полезней бесталового оружия. Почитай словарь на досуге.

Кости

В этой игре у нас три вида костей.

Кубик-Монстр — это шестигранный, на каждой грани которого свой цвет. Он применяется для того, чтобы понять, кто «разбудил» монстра (см. стр. 9) и куда теперь идёт монстр (см. стр. 13). При каждом броске игрок, цвет которого выпал, берёт DxM-карту.

Десятигранный (d10) нужен свойствам класса (стр.15). Иногда карты позволяют тебе бросать d10 с другими целями.

Каждый игрок получает две шестигранные кости — **простые кубики**.

Когда правила или карта говорят просто «брось кубик», либо когда комната, монстр и т.п. вводит штраф или бонус на броски кубиков, подразумеваются простые кубики. Помни, что **Читерский кубик** и **Перечитерский кубик** позволяют перебросить любые кости.

Рождение героя

Каждый манчион вступает в игру человеком 1 уровня без класса (закон вынуждает нас вставлять эту... шутку во все игры «Манчестер»).

Ты можешь выложить карты с руки на стол до начала игры (см. *Карты и их применение*, стр. 5). Если тебе не хватает терпения, чтобы дочитать правила, лопнься вперёд; кто не спитался — ты не виноват.

См. *Геройские статьи* на стр. 15.

На изображении слева показан Вход в начале игры на двоих и расклад синего игрока. Видишь, игрок уже выложил на стол две карты DxM (расу и класс) и одно сокровище (шмотку). Эти карты он сыграл с руки, получил стартовый капитал.

Победа в игре

Цель игры — достижение 10го уровня и выход из подземелья. Ты должен перейти на 10й уровень, убив монстра. Другие способы получения уровня не позволяют тебе достичь заветной «десятки».

Для выхода из подземелья ты должен вернуться к Входу и сравниться с Боссом (см. стр.11). Когда ты одолеешь Босса, ты победишь!

Непокорённое подземелье

Если в какой-то момент игры живых манчионов в подземелье не остаётся, в игре побеждают монстры!

☞ Карты и их применение ☜

Карта каждого типа применяется в определённое время (см. Ход игрока ниже). Особые правила коммат и карты перебивают общие правила (см. Противоречия, споры и несамоёные правила, стр. 1.)

Рука: карты, находящиеся у тебя на руке, помы не приносит, пока ты их не сыграешь. Зато они надёжно защищены: забрать их у тебя с руки можно только за счёт правила, которое действует именно на руку. Карты с руки нельзя продать, обменять или отдать. Можешь показывать руку другим игрокам — кто ж тебя остановит?

Внимание! Твоя рука с картами и рука твоего магвича с оружием или другой шмоткой — две большие разницы!!!

В игре: карты Сокровищ и ДхМ, выложенные на стол перед тобой, находятся в игре. Их нельзя вернуть на руку — если ты хочешь от них избавиться, ты должен сбросить их, скануть или обменять.

Карты на твоей руке не находятся в игре, если повнимаш.

Шмотки: шмотки, оставленные тобой на руке, в игре не участвуют. См. Шмотки, стр. 16.

Расы и классы: выкладываем их в игру (на стол перед собой), если хочешь, чтобы твой магвич получил расовые или классовые возможности и преимущества (но помни о недостатках). См. Геройские статьи, стр. 15.

Обмен: не в бою ты можешь меняться шмотками из игры и годами с другими игроками (карты ДхМ менять нельзя!). См. Обмен шмотками, стр. 16.

Сброс: многие свойства применяются и сделки проворачиваются за счёт сброса. Если правила свойства или комматы не говорят, какую именно карту сбросить, сбрасывай любые карты, причём как с руки, так и из игры.

Карты из сброса: карты или комматы могут потребовать от тебя или позволить тебе взять карту того или иного типа из сброса. Если сброшенных карт нет, бери верхнюю карту из колоды нужного типа.

☞ Ход игрока ☜

Ход игрока разделён на фазы. Каждой ход позволяет тебе сделать шаги, открывать и объяснять комматы, проворачивать сделки и биться с монстрами.

Фазы хода:

1) **Получение карт ДхМ.** Стр. 6.

2) **Шаги.** Стр. 6.

Открытие. Стр. 6.

Бой. Стр. 8.

Сделка. Стр. 7.

Обыск. Стр. 7.

3) **Отщедрот.** Стр. 7.



После хода каждого игрока наступает **Черёд Монстра.** Стр. 13.

Затем право хода передаётся следующему игроку. Если он не спешит воспользоваться этим правом, пши его побольше.

Действия в ход лююого игрока

Есть действия, которые можно выполнить не только в свой ход.

Вообще в любой момент ты можешь:

- применить карту «Получи уровень»;
- применить проклятие или любую карту со словами «в любой момент»;
- добавить расу или класс либо сбросить расу или класс (стр. 15).

В любое время, кроме боя, ты можешь:

- применить любую карту со словами «в любой момент, кроме боя»;
- отдать уровень, чтобы восстановить себе 3 хита (единицы Здоровья);
- заменить добытые или надетые тобой шмотки шмотками из шмоткишка (стр. 16);
- обменяться шмотками с игроками, которые стоят в одной с тобой комнате или в любой соседней комнате (стр. 16);
- скануть шмотки, которые тебе больше не нужны (стр. 7);
- сыграть только что полученную карту Сокровища.

Действия в свой ход

Следующие действия ты можешь выполнить только в свой ход.

В любой момент твоего хода можешь:

- объявить своего персонажа погибшим (стр. 8).

☞ Понятия ☜

Понятие — это ключевое слово на карте Монстра или Сокровища. В различных комматах и картах есть особые свойства, связанные на понятия. Понятия на карте позволяют получить общее представление о монстре или шмотке. Например, Бульгор — «Огромный Страшный Огнестый Демон», а Глаз Аргона — «Чудовищная Волшебная Блисталька».

Все понятия сведены в Словарик (стр. 18). Неужели мы ещё не говорили, что Словарик крайне полезен в подземелье?

В любой момент твоего хода, кроме боя, ты можешь:

- сыграть шмотку с руки на стол (шесть шмотку в игру);
- потратить золото и/или сбросить шмотки на сумму не меньше 1000 голдов, чтобы получить уровень (стр. 15).



Фазы хода

1) Приход ДхМ

В начале твоего хода возьми одну карту ДхМ. Она олицетворяет кость, брошенную тебе Мастером в надежде, что ты противишься подальше.

2) Шаги

Подземелье само себя не раскроет. Тебе и твоим друзьям придётся лично заглянуть за каждую дверь. Для этого надо делать шаги.

Жетоны Шага

У каждого игрока на начало игры есть запас из трёх шагов. Ты можешь распорядиться этим запасом для перезда между комнатами и для действий в комнатах. Следи за расходом шагов при помощи жетонов-пешек.

Питая изверху: сделала действие — переверни жетон Шага (иногда для этого одна сторона жетона красная, а другая — зелёная). Ими отложи жетоны. В общем, делай всё, чтобы было понятно, сколько шагов ты сделала и сколько ещё можешь сделать. Заверив ход, верни жетоны Шагов в исходное состояние. Ты не обязан трепать все шаги в свой ход, но нераскрашенные шаги из твоего текущего хода в следующий не переводываются!



Начало хода в комнате с монстром

Если в комнате, где ты начинаешь свой ход, стоит монстр, ты обязан биться с ним (см. Бой на стр. 8).

Исключение: если ты играешь карту, которая позволяет магическое перемещение в другую комнату, ты можешь уйти от боя телепортацией, прохождение сквозь стену или ещё чем-либо. Затем продолжай ход.

Движение между комнатами

Миньоны ходят по прямой, из одной комнаты в другую соседнюю. Комнаты соединены стыками, но ты не можешь останавливаться на стыке, разве что в случаях, когда ты идёшь через этот стык в новую комнату, а наш картограф ещё не выложил её на поле. Выложить — ты завершив переход.

Чтобы пройти стык, нужно потратить указанное на нём число шагов (см. врезку ниже).

Сквозь стены без помощи магии пройти нельзя. Если на стыке двух комнат стена, и ты не применишь магию, комнаты не считаются соседними.

Безвыходных положений у игрока нет, если только его не окружают стенами. Ты можешь провести миньона через один проём любого типа в ход, израсходовав все шаги (даже если твой запас шагов равен 0).

Например, проклятия, непотребства и Большие шмотки привели к тому, что твой запас шагов равен 0. По логике, ты не можешь сделать ни одного шага, если не снимешь проклятие или не скинешь Большую шмотку. Но на самом деле ты можешь с этим нулевым запасом шагов преодолеть даже запертую дверь, на проход через которую в обычных условиях нужно потратить 3 шага. Получается так...

Изменение запаса шагов

Есть карты, которые могут изменить твой запас шагов. При каждом таком изменении добавляй или убавляй «пешки». Это позволит запомнить размер запаса, и мучавать игроки будут меньше. Ведь так просто «сбывать», например, про потерю шага из-за Больших шмоток (см. стр. 16).

Если запас шагов изменился посреди хода, играй так, словно этот запас был у тебя с начала хода. Если ты вёл в игру шмотку, из-за которой получится, что сделано больше шагов, чем есть в новом запасе, ты больше не можешь действовать, но других игроков из этой ситуации не вытескает.

Например, у тебя запас шагов 3 и одна Большая шмотка (запас не рожется). Ты делаешь 2 шага и добавив вторую Большую шмотку. Из-за неё твой запас шагов сокращается до 2, и ты больше не можешь сделать ни одного шага. Шмотку добыл — подлиннее потерял.

Шаги за пределы хода

Ты можешь действовать в ход другого игрока, помогая ему (стр. 10), подрезая его или сбываясь (стр. 10) от монстра, когда ты помогаешь другому игроку, а ваша сторона всё равно проиграла. Действия за пределами хода иногда не расходуют твоих шагов. Хорошо, правда?

Открытие

Когда ты идёшь через стык, на другом конце которого нет комнаты, ты открываешь новую комнату. Этап открытия новой комнаты в деталях.

1. Картограф вслепую звает комнату и ставит её к стыку, через который ты идёшь. Новые комнаты выкладываются так, чтобы текст их правил шёл в том же направлении, что и текст правил на Входе. Теперь входи в комнату.
2. Картограф выбирает стыки для трёх сторон комнаты, на которых ещё нет стыков. Он выкладывает стыки, не глядя на них, так что каждая дверь (или что там?) выходит на поле совершенно случайно.
3. Тем временем, ты можешь взять карту ДхМ как награду за любознательность и решить, хочешь ли сыграть её сейчас.
4. Проти особые правила комнаты. Один вступают в силу, едва ты входил в комнату, другие вливают на бой. А ты уже в бою так как...
5. ...в каждой новой комнате всегда сидит монстр! Возьми верхнюю карту Монстра и найди его жетон. Брось Кубик-Монстр, чтобы понять, в подставку какого цвета поставить жетон монстра (цвет этого цвета получает карту ДхМ). Если подставка выпавшего цвета нет, ты сам

Чистый коридор



Простая/обычная дверь



Проемы
Запертая дверь



Потайной ход



Стена



Число шагов для прохода
Знак проёма

Знаки Обыска

Обыск
невозможен



-1 на бросок
Обыска



-2 на бросок
Обыска



+1 к броску
Обыска



+2 к броску
Обыска



выбираешь подставку, но игрок выбранного цвета не получает карту ДаМ! Если подставок нет вовсе, из игры выводится монарх самого высокого уровня (с учётом усилителей), освобождая подставку для нового монарха. Если в игре несколько монархов одного самого высокого уровня, они все выводятся из игры! В любой игре монархов может быть всего второе больше, чем игроков.

Автомонстры

Когда все комнаты открыты, монархам больше негде прятаться. С этого момента при входе в комнату без монарха в свой ход ты можешь звать карту Монарха (см. стр. 6), если хочешь. При этом ты не расходуешь шаг.

Например, ты открыл комнату и увидел Кальмадвилла. Кубик-Монарх выпал оранжевым пятном вверх. Подставка такого цвета нет, и ты выбрасываешь для Кальмадвилла зелёный улет. Свободных зелёных подставок нет, зато в игре три зелёных монарха: Паучок 1го уровня, Жёлатиновый охотник 8го и Психобелко 3го. В обычных условиях Кальмадвилла заменила бы на поле Жёлатиновый охотник, но так как из прошлогодия Психобелко вынесло карту-усилитель, стало Ярым монархом и дошло уровень до 8го, оно уходит с поля вместе с Охотником.

6. Начавший бой См. Бой, стр. 8.

Когда свободных комнат в запасе у Картографа нет, подделка не исследована. Все стены на внешних сторонах поля для мячинов считаются стенами: Мастер ещё не придумал, что за комнаты будут по ту сторону. Монархи через эти стены двигаться могут (см. Монархи уходят с поля, стр. 13).



Бой

Бой начинается, как только ты в свой ход оказываешься в одной комнате с монархом. Бой проходит в фазе Шагов, но он настолько важен, что мы отвели под него собственный раздел (см. стр. 8).

Если после боя у тебя осталась ража, можешь их тратить.

Проворот сделок

В некоторых комнатах ты можешь покупать или продавать шмотки, карты, уровни и т.д. Эти действия совокупно называются сделками. Сделку при живом монархе проворнуть нельзя.

Сделка расходует шаг, если не связана игроком.

Для большинства сделок установлен вид оплаты: годами, шмотками или картами (иногда только картами особого типа). Если ты платишь, сбрасывая шмотки, и их общая ценность выше требуемой суммы, сдачи тебе не дадут.

Для некоторых сделок правила комнаты устанавливают предел: такую сделку можно совершить только раз в ход. Ты не можешь ирасходовать лишнюю шагу и повторить сделку в такой комнате. Если же предела не установлен, ты можешь повторить сделку, затратив на её проворот ещё один шаг, и число повторов ограничено только твоим запасом шагов.

Обыск

Потратив в комнате 1 шаг, ты можешь сделать бросок кубика (обычного, шестигранного) по таблице Обыска (см. стр. 20) и присвоить то, что плохо лежит. Это действие также позволит тебе поднять шмотки, свёрнутые в этой комнате ранее (см. Сбор свёрнутых шмоток, стр. 17). Обыск в комнате с монархом невозможен.

Когда в комнате есть знак Обыска (см. врезку выше), твой бросок меняется. Знак «Обыск невозможен» означает, что вообще-то изумленно, что эту комнату вообще нельзя обыскать.

Если разом вывести из комнаты достаточно много добра, комната станет пограбленной или даже зачищенной. Когда такое происходит, в комнату кладётся лютон, соответствующий её состоянию. Если пограблена комната снова пограблена, она становится зачищенной (переверни жетон). Если обыск приводит к обнаружению монарха, тут же возникает бой (см. стр. 8)!

Каждую комнату ты можешь обыскать только раз в ход!

3) От щегром

Если у тебя на руке в конце твоего хода больше пяти карт, ты должен отдать лишшки игроку с наименьшим уровнем. Если самый низкий уровень (или один из самых низких) у тебя, сбрось эти лишшки. Если несколько игроков остановились на одинаково низком уровне, раздай между ними лишшки поровну, но сам решай, кто какую карту получит.

Для сокращения числа карт, которые ты обязан отдать или сбросить, ты вправе ввести карты в игру, обменять то, что можно обменять по правилам, или просто скинуть шмотки.

Скинутые шмотки

В любой момент ты можешь скинуть шмотки (или проклятие либо непотребство тебе вынудит выкинуть эти шмотки). Карты скинутых тобой шмоток складывают перед собой. Положи на них жетон с буквой. Такой же жетон оставь в комнате, где ты скинул эти шмотки (если ты выбросил только золото, просто положи в комнату монеты). Любой игрок может посмотреть в карты скинутых шмоток, и неважно, где лежат сами шмотки.



Бой

Подземелье битком набито монстрами. Твоя цель: убить их и забрать их сокровища.

Ты можешь начать бой только в свой ход.

Если монстр входит к тебе в комнату, но ход не твой, ничего ещё не происходит! И монстр может выйти прочь ещё до начала твоего хода, и тебя магическое вмешательство может выдернуть из этой комнаты. Бой начнётся только тогда, когда ты останешься в одной комнате с монстром в начале твоего хода.

В твой ход бой начинается, если:

- ты начал ход в комнате с монстром, или
- ты вошёл в комнату с монстром, или
- монстр вошёл к тебе в комнату (обычно из-за проклятия), или
- новый монстр появляется в твоей комнате; обычно монстр появляется из-за того, что ты открыл новую комнату (см. *Открытие*, стр. 6). Монстры могут появиться в комнате по результатам обывка (см. стр. 7) или за счёт карт ДхМ.

Брезгливые монстры

Карта или комната может завалить, что монстр «брезгует» мянчионами определённой комплектации. Если монстр брезгует тобой, бой с ним превращается для тебя из обязанности в сугубо добровольное дело. Можешь остаться в комнате и не биться с монстром, можешь уйти в другую комнату. Но ты не сможешь проверить здесь сделку, подобрать скинутые шмотки или обвясать комнату (см. стр. 7).

Если ты решаешь БИТЬСЯ, бой проходит по обычным правилам.

Если монстр побрезгал тобой, при вашей следующей встрече он не испонит ничего о ваших прошлых столкновениях.

Цепь воёв

Бой не расходует шагов. И сывьва (стр. 10) тоже бесплатная. Так что за один ход вполне можно провести больше одного боя.

Смерть

Твой мянчион умирает, когда все твои жетоны Здоровья лежат чёрной стороной вверх. После смерти мянчиона твои друзья иванкиами своими силами не смогут повернуть время вспять и вернуть его к жизни.

Когда мянчион умер, следуй инструкциям.

Положи мянчиона на бочок в той комнате, где он привал смерти;

Если он пал в бою, броски на сывьвку можно уже не делать. Если в бою остались монстры, от которых мянчион не свьвяс, их незорьствва на него не влияют. Он уже мёртв! Отойдите от тела, чудовища!!!

Сорьс карты с руиз. Потеряй уровень. Сивьв всё своё золото и шмотки в комнате, где умер мянчион. См. *Скинутые шмотки*, стр. 7.

Все карты ДхМ, которые были у тебя в игре, остаются твоими. Получается, что расу и класс мянчиона не меняет.

Проклятия, которые были на нашем мянчионе, остаются в силе.

Наступает Черёд Монстра.



Начало воэ

Вивиси уровень монстра, с которым бьёшься. Сравни его с твоим уровнем (стр. 15), добавив к нему бонусы добытых или надетых тобой шмоток (см. *Крошка-Манчкин против Гикаюцего Гика*, стр. 11).

У монстров есть особые силы или слабости, влияющие на баланс в бою, например, бонус против определённой расы или класса. Бонус карты монстра кладётся на монстра. Так, в карте Гикаюцего Гика читаем: «+6 для негикаюцких Воинов». Из этого текста мы поймём, что Гик получает +6 в бою с Воином.

Куда все погевались?

Бывают события, которые просто выводят монстра из боя, из строя или из комнаты: есть карты, которые игнорируют, отпугивают, переносят или уничтожают монстра (уничтожение монстра картой не является его убийством, как ни странно). Если после такого события в комнате остался хотя бы один монстр, бой продолжается. Если уничтоженный монстр владеет кладом или при бегстве монстр сбросил какие-то вещи, их нельзя добыть, пока не сокрущён оставшийся в комнате монстр.

Если все монстры или все мянчионы выведены из комнаты, бой закончен. Все «разовые» карты, сыгранные в бой на выведенных участниках, возвращаются к владельцам. Все усилители монстров остаются на монстрах, на которых были сыграны.

В отношении твоего героя или монстра каждая комната выступает либо как «добрая», либо как «злая» (см. *Комнаты и знаки*, стр. 9), назначая бонус или штраф. Поэтому перед каждым боем, будь добр, проверь правила и символы комнаты, где начинаешь бой.

Если монстр гораздо сильнее тебя, попытайся получить помощь (см. *Помощь и вмешательство*, стр. 10).

Пока продолжается бой, ты не можешь отдавать, подбирать или менять шмотки. Только проклятие может лишить тебя шмотки в бою.

Игра для мёртвых

Ирок остаётся в игре, пусть его персонаж и мёртв. Ты делишь броски за твоих монстров (см. *Монстровладение и монстроврождение*, стр. 9), и получаешь долю от чужих щедрот (см. *От щедрот*, стр. 7). Ты можешь играть карты, но не те, которые выводят на твоего персонажа, ведь он мёртв, если нам не изменить память...

Возвращение к жизни

В начале твоего следующего хода ты вновь встанешь на Входе в подземелье. Переверни все твои жетоны Здоровья красной стороной вверх. Возьми 300 годовов и ивечи по две карты из колода Сокровищ и ДхМ (не по три, как в начале... ещё не хватало раздражать тебя за смерть). Продолжай ход обычным порядком. Не забудь обвинить кого-нибудь в твоей смерти и повзвастаться с ним при первой же удобной возможности!

Намеренная смерть

В любой момент хода можешь перевернуть красивые жетоны Здоровья на чёрную сторону. Мянчион мёртв. Это бывает нужно для набора новых карт, выхода из запечатанной комнаты или для других мянчионских целей.

Многомонстры

В игре каждый игрок монстра считает одним монстром, даже если в его названии стоит множественное число (например, **Бандит братья**).

Если в комнате больше одного монстра, или новые монстры появляются в ходе боя, ты должен биться со всеми теми монстрами, которые тобой не брезгают (см. **Брежливый монстр**, стр. 8). Ты бьёшься с бандой монстров: нельзя биться с одним и смышлять от остальных.

Карты в бою

Зелья и сигнеты, шедшие тобой в игру («на поля» — см. стр. 16), можно применить в бою.

Также ты можешь в бою сыграть с руки **равные карты** Сокровищ и ДвМ. Равная карта содержит в своём тексте фразы «Равная карта» или «Получи урон».

Ты **не можешь** играть с руки шмотки или менять местами добытые и утраченные шмотки (см. **Шмотки**, стр. 16) не только тогда, когда ты в бою, но и во время боя **любого** другого игрока. Занимаясь шмотками до прихода монстров.

Помни, что расу и класс ты можешь добавить или убрать в любое время. Да, значит, и во время боя тоже.

Бросок кубиков

Бой завершается броском простых кубиков. Манчовны и монстры делают броски. К результатам бросков добавляются урон и бонусы (см. **Крошка-Манчон против Гикающего Гика**, стр.11). Манчон бросает один кубик, монстр — столько, сколько показано на его карте.

Монстровлажение и монстровожение

Каждый монстр стоит на подставке цвета игрока. Когда в игре не все четырех манчовнов, подставки незанятых цветов не вступают в игру! Монстр на подставке твоего цвета — твой кубик (а ты «его цель»). Когда он бьётся, ты идёшь за него кубики (даже в его бою с тобой), и ты можешь выиграть на его бросок твоими собственными картами.

Любая ссылка на «красного монстра» подразумевает монстра на красной подставке, так что **Плутонийский дракон НЕ является «зелёным монстром», если не стоит на зелёной подставке.**

Если бой завязался в твой ход, ты «ведущий игрок». Это ты начинаешь бросать кубики (либо ты доволен раскладами в бою, либо ты не можешь их ничем назвать). Перед броском ты должен сказать «Я бросаю» и выждать некоторое время, примерно 2-6 секунд чтобы все могли высказаться. За это время на тебя могут наволочь проклятие или ударить по тебе особой силой (см. **Помощь и аманательство**, стр. 10), и ты поймёшь, что победить в бою уже не способен. Если ты не можешь убить монстра, ты можешь просить помощи (стр. 10) или сыграть любые карты перед броском.

Каждый игрок, вовлечённый в бой, бросает кубик своего цвета за себя и/или за своего монстра. Не забывай заранее говорить, за кого бросаешь!

Комнаты и знаки

В большинстве комнат действуют свои правила, написанные на кусках пергамента в самих комнатах. Вошёл в комнату — тут же прочти её правила!

Знаки

Рядом с названием многих комнат подмечены знаки рас и классов (вон ови, слеза). Такие эти знаки стоят на картах Классов и Рас.

Эти знаки влияют на броски боя и обыска (см. стр. 7).

— зелёным знаком отмечена комната, «добрые» к классу или расе. Каждый зелёный знак твоего персонажа в комнате даёт тебе дополнительный кубик.

— красный знак стоит в «длых» комнатах. Каждый красный знак, совпадающий со знаком твоей расы или класса, отнимает у тебя один кубик.

Если из-за длых знаков ты потерял все кубики, результат твоего броска равен нулю, к которому и будут прибавляться твои бонусы.

Если особое правило комнаты делает её доброй для твоего героя (например, Несчастный Номер добр к манчовнам нечестным уронкам), ты получаешь тот же бонус, что и при зелёном знаке. И наоборот, злые правила комнаты отнимает у тебя кубик так же, как это делает красный знак.

После броска ведущего игрока должны сделать свои броски все остальные игроки, ипущие в этот бой. После броска ведущего игрока ни одна карта не может быть сыграна, если только на самой карте не сказано, что её нужно играть после броска кубика.

Ному vos

Сравни сумму твоих уронков, бонусов, результата броска и эффектов металлических шмоток (см. **Металлические шмотки** на стр. 17) с суммой уронков, бонусов и результата броска монстра. Если твои сумма больше, ты победила. При равенстве результатов побеждает монстр.

Уронков и бонусов твоего помощника добавляются к твоей сумме, как и результат его броска. См. стр. 10, **Помощники в бою.**

Другие игроки в ходе твоего боя могут помочь тебе, не становясь повелеваемыми, или поддерживать монстра. См. стр. 10, **Вне поля боя.**

Победа

Победа в бою, ты сокрушаешь монстра. Обычно это значит, что ты убиваешь монстра, хотя некоторые правила сказано «Не убивай меня» (так, Покорбелю монстр возродится в соседней комнате).

— Если ты убил «своего» монстра, получи карту ДвМ.

— Убери с пола монстра и отдай подставку хозяину.

— Получи выгоды, перечисленные на карте монстра.

— Возьми столько карт Сокровищ, сколько даёт убитый монстр. Если в комнате есть другая манчовны, все сокровища твоя в открытую. В противном случае ты берёшь все карты Сокровищ итёмуру, и никто не знает, что ты раздобыл. Получившиеся за монстра шмотки можно тут же ввести в игру. Также после боя можно сыграть и любые карты ДвМ, если их применение не противоречит действующим в данный момент правилам.

— Получи уронков. Если ты сам по себе убил Страшного монстра, получи две уронки. Если ты перешёл на 10й уровень, гора задуматься о входе из подземелья и победе в игре!

— Сбрось карту монстра.

Ничья или поражение

Ничья равна поражению манчовны, если ты не применишь свойство Возва или не играешь карту, которая вынуждает изменить расклад сил после бросков.

Проверяй бой, каждый выигравший манчовны переводящийся 1 игрок Здоровья чёрным вверх за каждого монстра в бою (это называется «**потерять хиты**»). Когда последний игрок твоего Здоровья стал чёрным, ты умер (стр.8). Выживание пыталось смышлять (см. стр. 10). Возить по пути не запрещается.



Все! Волшебник



Клирик Дварф



Вор Эльф



Воин Хафлинг

Смываемся!

Ты не убил монстра? Тогда пора смываться. Если ты не сможешь это монстра, он сотворит с тобой *непотребство*, описанное на его карте.

Выбери, в какую из соседних комнат будешь смываться, до броска смывки!!!

Ты не можешь бежать в темноту. Ты можешь смываться только в открытую комнату. Именно там ты сможешь перевести дух после броска смывки, независимо от того, ушёл ты от непотребства или нет (если, конечно, непотребство не убило тебя).

Если у тебя есть карты, позволяющие тебе магический переход в другую комнату или отдельно указывающие, что ты можешь смываться, тогда вместо броска смывки ты вправе сыграть такие карты.

Многократная смывка

Смывався из боя с несколькими монстрами (см. *Многomonстры*, стр. 9), делай отдельный бросок смывки для каждого монстра в бою в любом порядке. Ты можешь уйти от одного непотребства, но попасть под другое.

Некуда везать?

В редких нелепых обстоятельствах бой может проходить в комнате без соседних комнат (например, ты вошёл в комнату сквозов стену). При проигрыше и без применения магии смываться тебе некуда. Ты автоматически подвергнешся непотребству и завершив ход, даже если шаги у тебя ещё есть.

Бросок смывки

Смывка не расходует шагов, так что брось кубик и надейся на удачу. Если выпало 5 и больше, ты избежал непотребства.

Если ты заперол бросок, то смываться у тебя не вышло. Монстр творит описанное на его карте непотребство. *Если на тебя не влияют НИ ОДНО непотребство, ты теряешь ещё один хит!* Например, если единственным непотребством при твоей неудачной смывке была потеря Головишка, а у тебя Головишков нет, ты теряешь хит.

В любом случае, если ты выжил, пройди выбранным проёмом в соседнюю комнату. Если же непотребство несло с тебя последний возможный хит, ты умираешь в комнате с монстром (см. стр. 8).

Помощь и вмешательство

Твой бой с монстром может принять и других игроков, которые хотят помочь тебе или навредить тебе. Порой ты просто не сможешь убить монстра без помощи, но не жди, что кто-то будет тебе помогать бескорыстно (см. *Подкуп нинев*).

Просява о помощи

У тебя может быть только один помощник. Выбериай с умом.

Никто не должен и не может помогать тебе без твоего приглашения к бою. Ты можешь пригласить любого, кто стоит в твоей комнате или может войти до твоей комнаты (см. *нише*). Можно пригласить в бой и мячичина, который может добраться до тебя магическими способами. Игрок, принявший твое приглашение, называется твоим *помощником*.

Спешим на помощь

Чтобы прийти к тебе на помощь, мячичин должен войти из соседней комнаты в твою через любой проём. Это движение — частный случай действия не в свой ход (см. стр. 6), и шаг на него не тратится. Пока помощник не назначен, ни один мячичин не движется!

Когда помощник пришёл в твою комнату, он обязан помогать.

Игроки, которые не смогли прийти к тебе в комнату, всё ещё могут вмешаться в бой (см. *врейку*), но они не в бою.

Погкуп

Ты можешь использовать подкуп, чтобы привлечь помощника в бой (см. *Крошка-Мячичин против Гикающего Гика*, стр. 11). Честно говоря, тебе придётся подкупать помощника, если он не Эльф. Моншею заплатит ему голдами или шмотками из игры (см. *Обмен шмотками*,

Вне поля боя

Тебя не взяли в помощники? Они ещё пожалеют об этом! Сделай так, чтобы победила монстр! У тебя есть все шансы: атаковать игроков ты не можешь, но влияние на бой окажешь.

- Введи в бой ещё одного монстра картой «Бродячее Чудо».

- Наложь на бьющегося монстра карту-усилитель. Такая карта сделает монстра круче, но даст ему больше сокровищ (хотя есть и карты, которые ослабляют монстра и уменьшают размер его клада). Эти карты можно играть в любое время, но только в бою.

- Сыграй разовую карту. Сервённый потенциал влияния на бой есть у проклятий. Отними у соперника жизненно важную шмотку в самый разгар боя.

- Метни что-нибудь! См. стр. 17.

- Если ты Вор, пользуйся силой подрезки.

стр. 16), а моншею предложить ему долю в сокровищах монстра, с которым предстоит биться. Выбрав второй вариант, обговори с помощником то, в каком порядке вы будете брать сокровища из колоды после победы. Если несколько игроков готовы помочь тебе за долю добычи, можешь выставить место в бою на торги!

Помощники в бою

В бою добавь уронень, результат броска и боевые бонусы помощника к твоим. Твой помощник делает отдельный бросок и может изменить его результаты своими картами и свойствами.

Твой помощник сохраняет все его свойства и возможности. Так, Кларик кидает на один кубик больше, когда помогает тебе в бою с Андедом. Твой помощник бросает на один кубик больше в доброй для него комнате, на один кубик меньше — в злой.

Особые бонусы и штрафы с карты Монстра влияют на помощника. Так, Плаutoниевый дракон получает +3 бонус, если помогает тебе в этом безнадёжном бою вылезався хафлинг (и, конечно, если ты сам не хафлинг, поскольку монстр получает бонус только раз, даже если бонус относится к нескольким мячичинам в этом бою). Точно так же монстр, который подвержен штрафу в бою против, допустим, альфа, в бою против двух альфов облагается этим штрафом только один раз.

См. *Крошка-Мячичин против Гикающего Гика*, стр. 11.

Награда за помощь

Иногда твой помощник получает уронень за убитого вами монстра. См. *Рост дракона*, стр. 15. Также помощник тинет карту DхM, если вы убиваете его монстра (т.е. подставка убитого монстра совпадает по цвету с цветом помощника).

Смываются все!

Если у тебя был помощник, но ваша компания всё равно проиграла бой, помощник тоже должен смываться (см. *нише*). Он делает отдельные броски для каждого монстра в бою. Он не обязан смываться через тот же проём, что и ты. Успех или провал помощника не влияют на твою смывку, и шаборот.

Босс

Когда в свой ход игрок 10го уровня стоит на Входе, надо вытнуть монстра, который станет Боссом. Цвет его подставки определяется по обычным правилам (стр. 6).

Независимо от уровня вытнутой карты, Босс обладает 20м уровнем.

Ни одна карта, ни одно свойство не поможет тебе избежать этого боя! Босс игнорирует все правила, карты и свойства, которые могли бы отогнать его от Входа. Его нельзя взять под контроль, он никогда не брезгает манчином 10го уровня ни по какой причине, даже если карта говорит, что он должен побрезговать.

Босс всегда лезет в драку. Он сохраняет все прочие статьи, особые свойства и слабости. На Босса можно сгнать усилитель, а Чудо-таблетка и подобные карты могут прислать ему помощников.

Ты можешь просить помощи (см. стр. 10), но в бою с Боссом манчины моложе 10го уровня помочь не могут, даже если они стоят на Входе.

Повега

Если Босс убит, манчини, убивший его, становится победителем! Если Босс убит двумя манчинами 10го уровня, объединившимися для этого боя, они побеждают в игре вдвоём.

Поражение/ничья

Если Босс победа, каждый манчин этого боя теряет хит и автоматически теряет 1 уровень, даже если удачно смылся от прочих неприятств (см. Смычка, стр. 10).

Босс и все прочие монстры из этого боя исчезают в глубинах подземелья — сбрось их карты! Когда следующий манчин 10го уровня придёт ко Входу, появится новый Босс...

Пример: игрок 10го уровня пришёл ко Входу и тянет карту Монстра. Ха, Золотая рыбка! Вернее, Золотая рыбка 20го уровня.



Крошка-Манчкин против Гикающего Гика

Пример боя с цифрами, подсчётами и всеми пирогами

Крошка-Манчкин делает ход. Она тратит шаг на Обмысл комнаты, в которой стоит, и находит немного годов. У неё есть ещё 2 шага.

Крошка-Манчкин: Открыло я, что ли, новую комнату.

Крошка-Манчкин ставит своего героя на проём, за которым пока нет комнаты. А и пусть нет — официально бой начинается именно сейчас, так как в каждой новой комнате всегда есть монстр.

Игорь (Картграф): Вот тебе комната. (присоединяет комнату к стеньку) Мягкая Палата. Не прёт тебе, она для Воинов зал.

Крошка-Манчкин вполголоса кустерит Игоря и своё везение. Класс её персонажа — Воин. Мягкая Камера отмечена красным знаком Воина — для Воинов это алая комната. Крошка-Манчкин будет бросать на один кубик меньше. На данном этапе её развития это означает, что она не бросает кубиков вовсе.

Крошка-Манчкин: Ладно, давай сюда мою даявку.

Крошка-Манчкин тянет карту ДхМ за открытие новой комнаты. Карта идёт ей на руку.

Игорь: ... теперь стеньки (присоединяет стеньки к сторонам новой комнаты). Какого монстра ты вытянула?

Крошка-Манчкин вскрывает верхнюю карту монстра. Это Гикающий Гик.

Все прочие хором: Крапты тебе, Крошка!

Крошка-Манчкин подбивает цифры. Уровень у неё 5й. Мало того, что Гикающий Гик бй монстр, он ещё получает +6 в бою против Воинов. Гик подучился 12м против 5й Крошка. Из полезных вещей у неё есть пока только Шлем Пожарного. Ну, +2. Ну, 12 против 7. Не

сильно лучше. А ведь монстр ещё кубик будет бросать, а Крошка — нет. Она так и останется со своей семёркой, тогда как монстр станет 12м при самом плохом для него результате броска (12+1). Точно крапты. Если не сыграть карт с руки, выиграть Крошка не сможет, а на руку у неё только одна годная для боя карта: две других — проклятия, ими можно только вредить игрокам.

Крошка-Манчкин: Мне бы помочь чулка. Добровольцы есть?

Молчание было ей ответом.

Крошка-Манчкин: Трусы! Ладно, я вольно в него Взырморозное Зелье (играет единственную хорошую карту с руки). Теперь у любого из вас достаточно бонусов, чтобы мы победили.

Зелье — разовая карта, дающая +5. Теперь счёт 12:12, но монстр ещё будет бросать кубик, и Крошка не сможет победить его без помощи. Зато если любой другой манчини её поддержит, победа выглядит вполне достижимой. И как удобно: все манчины стоят в соседней комнате и без проблем могут прийти на помощь.

Злой Зановой: Готов помочь за два сокровища.

Он реально злой. У монстра весь клад — два сокровища.

Игорь: Так, я помогу за одно сокровище, если выбираю первым!

Крошка-Манчкин: Злой, не хочешь выбирать вторым?

Злой Зановой: Гы. Нет. Давай так: выбираю вторым, а ты мне платишь 500 годовов сверху.

Игорь: Не-не-не! Давай я помогу! Просто выберу вторым!

Галадрель: А я вообще помогу бесплатно!

Все остальные хором: Ты всегда так говоришь. Ты Эльф и уже на 9м уровне. Возьмешь тебя в помощники, так ты 10й уровень получишь! Нет уж!

Галадрул: Возьми меня в помощники, я тебе 500 годов даю!

Крошка-Манчкин: Мне твои годы и даром не нужны, и за деньги не поужинаю! Не бываешь тебе у меня в помощниках!

Галадрул (играя две карты): Ладно, теперь монстру у тебя Заросший и Дрепный. Сама посчитайся?

«Дрепный» добавил монстру +10. «Заросший» даёт ещё +5. Теперь уровень Заросшего Дрепного Гика равен 27... и это он ещё кубик не бросал!

Крошка-Манчкин: Ой-ей!

Парни: Ого! Круто!

Галадрул: Ещё можно выиграть. Я 9-ю уровня, и ещё бонусов у меня на 9 очков. Если я тебе помогу, прибавь мои 18 очков — получишь 30 против 27 у монстра.

Крошка-Манчкин: ещё кубик будем кидать, так что ничего не решено. Мы можем проиграть, если кубик не лягут.

Галадрул: Прими мою помощь, и о кубиках я позабочусь. Только теперь и ещё сокровище выбирать первой буду.

Крошка-Манчкин испытывает смотрит на других игроков. Те поднимают плечами. Их уровень и шмоток не хватает для победы. Хорошие карты, даже если они у парней есть, светить никто не хочет.

Крошка-Манчкин: Я тебя ненавижу. Очень сильно. Ладно, помогу. Сокровище выбирать первой.

Галадрул: Вот спасибо! (она переставляет свою фигурку в комнату). Так, теперь наш Гик становится Грудным (играет карту).

Игорь: Вот это да! Грудной Заросший Дрепный Гик!

«Грудной» вычитает 5 из уровня монстра. Гик стал 22м, бригада манчкинов всё ещё 30м. За счёт броска Галадрум худший возможный результат манчкинов будет равен 31. Самое лучшее, на что может рассчитывать Гик - это 28. Дела манчкинов налаживаются!

Игорь: Давайте я помогу! (играет карту) Ой, что это?! Зелье Снама, против нас, девчонки.

Игорь стоит в соседней комнате, так что может вбросить в бой зелье, и помочь оно может любой стороне. Игорь применил зелье, чтобы дать +5 монстру. Монстр снова стал 27м, игроки 30е, и снова исход боя зависит от броска кубов.

Крошка-Манчкин: ... ну, тебе-то я что плохого сделала?!

Галадрул: Игорь, распыля будешь быстрой и жестовой.

Игорь (протягивая совершенно не дрожащую руку): Завещай, что это? Контролируемый страх.

Крошка-Манчкин: Так, кто ещё выступит?

Игорь: У меня всё. Просто хотел дать монстру шанс — он мой, в конце концов.

Злой Зиновий: Претензий не имею.

Карт больше никто не играет. Галадрул бросает кубик, и ей выпадает 1. За своего монстра бросает Игорь. Ему выпадает 6. Соотношение 30 к 27

превращается в 31 к 33. Манчкины проигрывают бой с разницей в 2 очка!

Галадрул: И если бы не это... (играет карту с руки).

В игру вступает Читерский Кубик, позволяющий изменить результат на одном кубике после броска. Галадрул проклинает кубик на шестёрку и обеспечивает победу в этом бою!

Галадрул: Вот не хотела же ещё сейчас тратиться!

Крошка-Манчкин: Ой, как я тебе сочувствую.

Игорь тихо ворчит: у него тоже есть на руках Читерский Кубик, но сейчас он не пришёл бы польза — кубик и так выдал лучший результат.

Игорь: Моё сердце разбито! Вам никогда не понять всей глубины моей боли. Забирайте свои уровни, презренные злодеи!

Галадрул: Я ничего не забыла, моншек мне поверять.

Крошка-Манчкин получает уровень за убитого монстра. Галадрул тоже получает уровень, так как она Эльф. Теперь она 10го уровня и может направиться ко Входу на бой с Боссом, т.е. Галадрул имеет высокие шансы на победу в игре. Остальные игроки расценивают её как врага. Как ещё более заклятого врага, чем прежде.

Галадрул: Радикал слоний! Монстру с Зма сокровищам, плюс два за Дрепного, плюс одно за Заросшего, минус одно за Грудного. Чепухе сокровища, я выбираю перья!

Крошка-Манчкин вскрывает четыре верхние карты сокровищ. Так как ей полагано в бою, все видят, какие сокровища добыты.

Галадрул: Так, что же выбрать? Получение уровня мне уже ни к чему. Хотелось Кольцо, Зелье Полета или Копье Протопоения с бонусом до +5? Выбора, собственно, и нет (забирает Копье).

Игорь: Ты не сможешь им работать, у тебя руки все заштыли уже.

Галадрул: Значит, придётся мухлевать! (играет на Копье Чит).

Теперь никакие ограничения на применение Копья не действуют, и оно даёт Галадрум свой полный бонус. Шмотки не занимают рук её Эльфа, а Галадрул в любой момент может СКАЗАТЬ, что взяла копьё двумя руками, и получит бонус +5.

Крошка-Манчкин: (забирая другие карты.) Спасибо за уровень. (играет карту и переходит на новый уровень) Но я всё равно тебя сильно ненавижу. (играет проклятие) Твоё новое копье сторегло. (играет второе проклятие) Твой броник превратился в пудинг. Жаль, что у тебя нет Хотельного Кольца.

Парни: О, эльфийский пудинг!

Галадрул мрачнее и сбрасывает новехонье Копье Протопоения вместе с картой Чта и прекрасные +4 Адамантовые Доспехи.

Галадрул: Твои жалкие проклятия не помогут тебе. 10й уровень у меня остался.

Крошка-Манчкин: 10й уровень без броника. Ну-ну, в добрый путь. Ладно, у меня ещё один шаг есть. Я объясняю кому-то!

И весёлое бандформирование застыло в предожидании...



Черёг Монстров

По завершении хода каждого игрока наступает Черёд Монстров.

Игрок, ход которого был последним, бросает Монстр-Кубик. Выпавший цвет — это *Окрас Чудовищных Шагов* на этот Черёд. Кубик надо бросать всегда, даже если монстров на поле нет, так как можно

получить ДхМ

Если окрас чудовищных шагов совпал с цветом игрока, который бросил Монстр-Кубик, этот игрок тут же тянет карту ДхМ.

Карты Монстров

Карты Монстров никогда не приходят тебе на руку.

Первооткрыватель монстра определяет вид чудовища, вытягивая верхнюю карту из колоды Монстров (см. *Открытие*, стр. 6), после чего кладёт карту на стол перед собой. Если монстр вышел в первом бою, карта кладётся на стол перед тем игроком, цвет которого совпадает с цветом подставки монстра (просто для облегчения поисков карты при необходимости). Любой игрок в любой момент может ознакомиться с картой любого Монстра, лежащей на столе перед любым игроком.

Когда подземелье любым способом освобождено от данного монстра, его карта уходит в сброс, его иконка свисает с пола, а подставка возвращается владельцу (см. *Победа*, стр. 9).

Движение монстров

Почти каждый монстр может двигаться. Проверь каждого на подвижность. Если в карте не сказано ничего другого, монстр в движении брезгает другими монстрами и даже большей частью мянчиков (см. *Попался! ише*).

Не имеет значения, кто двигает монстра: чудовища управляются цветными стрелками чудовищных шагов в комнате. Если стрелка текущего окраса *Чудовищных шагов* ведёт из комнаты, монстр идёт в указанном направлении. Если может. Потому что в стену пройти может не каждый монстр, а засадные монстры, например, вообще стрелкам не подчиняются.

Масть (цвет подставки) монстра не влияет на его движение.

Обычно монстры могут двигаться только через коридоры и обычные двери. Но есть монстры и с особыми возможностями (см. *Особенности Чудовищного Движения* выше).

Проверь стрелки в комнате, в которую вошёл монстр. Если цвет хотя бы одной стрелки совпадает с Окрасом Чудовищных Шагов, монстр продолжает движение (см. *Примеры чудовищного движения*, стр. 14).

Когда либо стрелка указывает на стену, через которой монстр пройти не может, либо стрелки текущего окраса в комнате нет, монстр завершает движение.


Монстры и Вход


Замытый союзцем Вход не по вкусу большинству монстров. Ни один монстр, кроме Босса (см. стр. 11) не задержится там, даже если на Входе стоит безоружный и не вызывающий брезгливости мянчик под кленовым сырком и шоколадной крошкой. Монстр пересекает Вход от своего исходного проёма к противоположному. Если это случается в Черёд монстров, монстр может идти из комнаты за Входом дальше, если стрелки и проёмы не ограничивают его шаги.


Если за противоположной для монстра стеной Входа комнаты нет, монстр не может пересечь Вход вовсе, и точка!


Особенности Чудовищного Движения


Двигая монстра, смотри на его иконку. Если на нём есть пятак любого цвета, монстр движется по особым правилам (см. схему на стр. 14).

 Зелёная пятака обозначает Быстрых монстров. Быстрый монстр при движении в Черёд Монстров может после обычного движения пройти ещё одну комнату в прежнем направлении (если есть физическая возможность). Затем он останавливается, какие бы стрелки в комнате ни были.

 Красная пятака — Медленный монстр. Он проводит только одну комнату в Черёд Монстров, какие бы стрелки ни ждали его во второй комнате.

 Перевернутая жёлтая пятака — Засадный монстр. Он не движется в Черёд Монстров. Карты, которые двигают монстров, действуют на Засадных монстров обильнее образом.

 Голубая перевернутая пятака — Противный монстр. Если в Черёд Монстров в его комнате есть стрелка текущего окраса, Противный монстр идёт в сторону, противоположную этой стрелке. Остаток его движения подчиняется правилу окраса чудовищных шагов.

 Пятака с вопросительным знаком означает, что мы выдували нечто дикое, и тебе придётся прочитать карту монстра. Например, есть монстры, которые могут ходить через закрытые двери, потайные ходы, просачиваться сквозь стены или выплывать двери.

Прервать движение (ты не можешь)

В игре движение всех монстров считается единым действием, и прервать его нельзя даже картами, применяемыми в любой момент. Например, если стрелки позволяют монстру пройти две комнаты, ты не можешь сыграть *Проклятие! Полное влечение!* после его захода в первую комнату и направить его в другом направлении к проклятому мянчику.

Также считается, что все монстры движутся одновременно. Если монстр извиняет поле по ходу движения (например, *Бульор* вышибает дверь), это изменение влияет на всех монстров, движущихся в этом туре.

Исключения

Петля не пройдёт!

В течение одного и того же движения монстр не может ни пройти через одну и ту же комнату, ни вернуться в исходное место. Если стрелка указывает монстру на комнату, в которой он уже был, он останавливается.

Попался!

Если монстр входит в комнату с мянчиком-целью (см. *Монстровладельце и Монстровожделе*, стр. 9), он останавливается и истекает слюной. Какие бы стрелки и особые правила ни толкали его прочь из этой комнаты, монстр не уйдёт отсюда, пока не совершит все чудовищные шаги, на которые способен.

Монстры уходят с поля

Когда стрелка толкает монстра во тьму (скажем, в провал между комнатами или за край подземелья), монстр появляется в комнате по ту сторону провала или на другой стороне подземелья! Вот такие у нас противные монстры. См. *Примеры Чудовищного Движения*, стр. 14.

Не обращай внимания на «выходящий» стык комнаты, в которой появляется монстр, даже если там стена. Мы же говорим, они противные.

Чужовищные Понятия

В нижней части каждой карты монстра есть строка понятий. В ней указаны размер, тип, сила и подвижность монстра. Остальное в Словаре на стр. 18.

Размер: Крошотный, Мелкий, с-обычного-человека и Огромный. Чем крупнее монстр, тем кружнее его жетон. Если строка понятий начинается не с размера (т.е. со слов «Крошотный», «Мелкий» или «Огромный»), перед тобой монстр размером с человека.

Подвижность: Противный, Быстрый, Медленный и Засадный.

Тип — Андаа или Дракон, например, и **Сила** — Огненный или Летуный. Комнаты, шмотки, классы и карты могут взаимодействовать с типами и силами карт монстров.

Банды

Порой случайное движение монстров сводит нескольких чудющ в одной комнате. Так образуется банда.

Примеры Чужовищного Движения

Газево при Жёлтом Окрасе

Да при любом окрасе, если честно... Газево (1) — Засадный монстр, что показывает язык перебранной гетки. Газево сдвигается только картами.

Невыразимо Жуткий Неопикуемый Ужас при Синем Окрасе

Невыразимо Жуткий Неопикуемый Ужас (12) навивает движение по синей стрелке. Особое правило с его карты позволяет этому монстру пройти прямо сквозь стену в соседнюю комнату (11), откуда он по синей стрелке переходит в следующую комнату (9), минуя провал (см. *Монстры уходят с поля*, стр. 13). Здесь монстр останавливается, хоть синия стрелка здесь есть: дело в том, что стрелка указывает на проём с потайным ходом (стр. 13). Запертые двери и потайные ходы для монстра закрыты, если его карта не говорит иначе.

Когда банда сложилась, все её участники ходят вместе. Но помни: есть Медленные монстры, есть Быстрые. Противные начнут ход с движения в другую сторону, а кто-то сможет пройти через закрытую для остальных дверь. Так что банда сколачивается не на века. Когда на поле есть банда, будь особенно внимателен в Черед монстров и не давай монстрам проходить «за компанию» стыки, которые для этих монстров непреодолимы!

Если ты достаточно смелён или коварен либо у тебя на руках просто неудержимый набор карт, для тебя банда — это возможность получить от дух и больше уроней и гору шмоток за один бой. Убей их всех!

А если сущность твоя для невероятно, можешь задаться вопросом: «Как бы мне натравить эту банду на моего друга до начала его хода, чтобы ему пришлось драться с целой бандой, срываться от всех этих монстров, растерять все шмотки и умереть жуткой смертью?»



Психовелко при Лиловом Окрасе

Психовелко (4) идёт по лиловой стрелке в соседнюю комнату (3), откуда снова по лиловой стрелке следует в комнату (7). Лиловых стрелок больше нет, но Психовелко — монстр Быстрый, и она может пройти ещё одну комнату по прямой. Так Психовелко пошла в комнату (11). Тут-то лиловая стрелка есть, но Быстрый монстр может пройти только одну добавочную комнату, и Психовелко прекращает движение.

Теневой Нос при Оранжевом Окрасе

Теневой Нос (2) выходит по оранжевой стрелке в следующую комнату (6). Несмотря на особое правило движения Теневого Носа, которое позволяет ему проходить через любые двери, Нос останавливается здесь, так как он Медленный и, стало быть, больше одной комнаты в туре проходить не может.

Калечный Говлин при Зелёном Окрасе

Калечный Говлин (8) идёт по зелёной стрелке, покидая поле (см. *Монстры уходят с поля*, стр. 13). Он выходит на другой стороне подземелья (5) и следует по зелёной стрелке. Этот калеча проходит через комнаты (1), (2), (3) и (4), где и останавливается, так как зелёная стрелка из комнаты (4) выводит монстра войти в комнату (1), где он уже был в этом туре (см. *Путь не пройден*, стр. 13).

Грибок при Красном Окрасе

Грибок навивает ход в комнате (9), но выходит из неё не по красной стрелке, так как монстр он Противный. Он уходит через противоположной красной стрелке стаяк в комнату (5). Затем он по обычным правилам следует за красной стрелкой в комнату (6). Красных стрелок на выход здесь нет, и Грибок останавливается.

Геройские статьи

Каждый герой — это набор из пяти статов (уровень, раса, класс, здоровье и запас шагов) и шмоток. Описать манчунка можно, например, так: **Эльф-Волебеник 8го уровня в Острокопечной Шляпе Могуущества, Раскованных Доспехах и с Мощной ручкой.** Пол героя на начало игры совпадает с твоим.

Уровень

Это показатель твоей общей крутизны (у монстров уровень выполняет ту же роль). Следи за своим уровнем с помощью счётчика. Уровень героя лежит в диапазоне от 1 до 10. В ходе игры ты получаешь и теряешь уровни. Чем выше твой уровень, тем лучше работает твоя *Сила-d10* (см. ниже).

Форма уровня

Ты побеждаешь в игре, перейдя на 10й уровень, убив Босса (см. Босс, стр. 11) и выбравшись из подземелья. Понятно, что при таких условиях уровень игроку крайне важен. Как поднять уровень?

- Первым и лучшим способом убивать монстров! Ты получаешь столько уровней, сколько убито на карте Монстр. Обычный монстр поднимает тебя на 1 уровень, Страшный монстр — на 2 уровня. Кроме того, усложняя ценность монстра можно кое-чем похвастать.

Убийство монстра — единственный способ подняться на 10й уровень. Если ты сокрушил монстра, не убив его, ты не переходишь на новый уровень НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ.

Помощник в бою обычно уровня не получает. Есть исключение и из этого правила. Так, если Эльф помогает в бою, он получает уровень. За помощь в твоем бою со Страшным монстром любой помощник получает один уровень (и ты получаешь на один уровень меньше). Эльф, который помог завалить Страшного монстра, всё равно получает только один уровень, а не два, как могли бы подумать альфы!

Если помощник получает уровень за убийство монстра, он может перейти на 10й уровень за помощь в бою.

- Многолетний хит **Получи Уровень**: эта карта применяется в любой момент, но его перейти на победный 10й уровень НЕЛЬЗЯ.

- В свой ход ты можешь потратить 1000 годов, чтобы купить уровень. Можно обменять на уровень добытые шмотки, сложив их номинальные цены. Сбрось карты этих шмоток. Если ты тратьшь только шмотки, и они в сумме стоят больше 1000 годов, сдачи тебе не дадут. Победный уровень купишь НЕЛЬЗЯ.

Потеря уровня

Уровень выше 1го не падает. Ты теряешь уровень, когда его отбирает правило, карта или команда. Чаще всего уровень слетает от неупотребства (см. Бросок сымака, стр. 10), когда монстр забедает тебе трезку.



Раса

Без расы в игре ты человек. С картой Расы в игре ты можешь быть Эльфом, Дварфом или Харфингом. Обычно у тебя только одна раса. У каждой расы, кроме человеческой, есть особые свойства. Ты получаешь свойства расы, как только вводишь карту Расы в игру, и теряешь их при сбросе этой карты.

Ты можешь сбросить карту Расы в любое время, даже в бою. «Уж не хочешь быть она альфийкой...» Сбросить расу можно для победы над монстром, у которого против этой расы есть бонус, или для разнообразия.

Класс

Герои могут стать Воинами, Ворами, Волебениками или Квирками. Нет карты Класса в игре — нет и класса. Да, знаешь, была уже такая шутка. Обычно у героя не больше одного класса.

У каждого класса свои качества, записанные на картах. Эти качества вступают в силу с вводом карты в игру и отключаются при сбросе карты.

Сбросить карту Класса можно в любой момент игры, даже в бою: «Волебеником прискучило мне быть...»

Свросовые качества

Одно качество каждого класса

работает на энергиях сброса карт. Сбрось любую твою карту с руки или из игры для применения классового качества. Да, это значит, ты можешь сбросить карты Класса напоследок применить качество этого класса.

Сила-d10

Каждый Класс обладает качеством, которое действует только в том случае, когда ты выбрасываешь на десигнерной кости число, равное или уступающее твоему уровню. Естественно, эта сила действует надёжнее с ростом твоего уровня и на 10м уровне действует безотказно.

Здоровье

Единицы здоровья можно называть хитами, потому что для любого монстра воля раненого манчунка — настоящий шлагер. Ну, типа того. Мы, на самом деле, не особо в теме...

Каждый манчун начинает игру с четырьмя красными сердечками Здоровья. Если карта даёт тебе дополнительные хиты, бери новые жетоны.

Утрата здоровья

Когда ты получаешь рану, ты НЕ сбрасываешь жетон Здоровья, а просто перенорачиваешь один жетон чёрной стороной вверх. Так общее число твоих жетонов всегда показывает твой предел Здоровья.

Если все твои жетоны чёрные, ты умер. Читай стр. 8, Смерть.

Восстановление здоровья

В любой момент, кроме боя, ты можешь отдать уровень, чтобы восстановить до трёх хитов. Этот приём нужен редко, разве что ты на краю гибели, а у тебя полно шмоток, с которыми ты не хочешь расставаться. Ещё хиты можно восстановить в ряде команд и некоторыми картами.

Восстановив хит, перевери сердце красным цветом вверх. Такое лечение не даст тебе дополнительных хитов сверх предела твоего Здоровья.

Шаги

У каждого манчунка в начале игры три жетона Шагов. Больше о шагах и движении читай на стр. 6.

Шмотки

Шмотки на манчунке пребывают в трёх состояниях: добытые, надетые и упрятанные. См. Шмотки, стр. 16.



ШМОТКИ

Всё дело в добыче. Шмотки тебе нужны. Можешь нам поверить.

Шмотки можно вводить в игру (см. *Карты и их применение*, стр. 5), ими можно меняться с другими игроками (см. *Обмен шмотками*, ниже), ими подкупают монстров, их продают за золото и уровни (см. стр. 15). Когда ты ввёл карту в игру, ты не можешь сбросить её, пока не отсыпано особенное не позволит тебе (или не заставит тебя) сбросить шмотку... но скинуть шмотку ты можешь (см. *Скинутые шмотки*, стр. 7).

Ты получишь пользу только от добытых и надетых шмоток.

Карта Шмотки на твоей руке не идёт в счёт, пока ты не сыграешь её на стол. В этот момент ты «добываешь» её. Добытые шмотки определённых категорий «надеваются» (см. ниже). Разовые шмотки можно играть с руки прямо в бой, но их можно выложить и на стол (см. *Пояс*, дальше), сделав их добытыми и освободив от них руку. А извлекаться от карты надо, так как в конце твоего хода у тебя на руке должно быть не более пяти карт (см. *От щелчка*, стр. 7.)

Если проклятие, незнание или что-то ещё требует от тебя сбросить или скинуть, к примеру, твою Обувь, всегда подразумевается твоя издатя Обувя. Обувя на твоем шмоткиа (пояске) в расчёт не берётся. Но если тебе просит скинуть или сбросить просто «шмотку», можешь выбрать шмотку с пояса или из шмоткиа. Ты не можешь сбросить/скинуть шмотки с руки.

Голды

Золотые монеты — голды — можно тратить, менять, скидывать; с ними можно делать всё то же самое, что и со шмотками. Однако голды и шмотки не взаимозаменяемы. Так, приказ скинуть или сбросить шмотку обязывает тебя извлекаться от карты шмотки, а не от золота.

Ты можешь нести любое количество голдов без штрафов.

Шмоточные ограничения

Применение шмоток ограничено разными преюбиями. Для шмоток у каждого обычного маршова в базовой комплектации есть три ячейки, две руки, пояс и шмоткиа.

Есть шмотки с ограничениями по классу, расе или полу. Например, *Сыроторня Умиротворения* не применяется ивкам, кроме Куирава.

Карта «Чит», конечно, позволяет обойти все ограничения с лёгкостью немыслимой! Сыгран «Чит» на шмотку, ты не обращаешь внимания на её ограничения и получаешь от неё максимально возможный бонус. Правда, теряя шмотку, ты теряешь и «Чит».

Ячейки

У тебя есть только одна голова (под Головишка), один торс (для Бронива) и одна пара ног (для Обуви). Это твои «ячейки».

Надеваемые шмотки

Все шмотки в твоих ячейках *надеваются*. Повинта Надетая ты не найдёшь ни на одной шмотке, но, когда команда или карта говорит о надетых шмотках, они говорят о твоих Головишках, Бронивах и Обуви. А, и ещё о твоих Бинтовальках и об Одежке.

Одежка и Блистюльки

Шмотки, связанные с этими понятиями, тоже надеваются, но не занимают ячейки. Ты можешь надеть неограниченное число Блистюлек и Одежек.

Руки

Каждый маршова начинает игру с двумя руками. В игре есть шмотки (оружие, премудрешество), для применения которых эти руки нужны. Проверь, нужна ли свободная рука (или даже две руки) для применения каждой конкретной шмотки. Не путай «шмотки с руки», т.е. карты шмоток, ещё не введенные тобой в игру, и «ручные шмотки», т.е. шмотки, которые маршова берёт в одну руку или в две руки для применения.

Пояс

Если шмотка не надету и не требует рук, выкладываем её карту в игру, ты вешаешь эту шмотку на пояс. Обычно на поясе висят разовые шмотки — Шитки и Зелья. На поясе может быть любое число шмоток.

Шмотники

Тебе будут подкадаться шмотки, применить которые ты не сможешь. Тем не менее, выбрасывать их сразу ты не обязан: такие шмотки можно сдать в обмен на уровни. А пока выложи их на стол и поверни в пол-оборота: они утратятся в твоей объёмной шмотки. В него можно упрятать как две шмотки! Когда у тебя больше двух упрятанных шмоток, отдай любую (*Обмен шмотками*, ниже) или скинь их (*Скинутые шмотки*, стр. 7).

Упрятанные шмотки должны отличаться от всех прочих, для чего ты их и поворачиваешь. Упрятанные шмотки не дают ни бонусов, ни свойств (например, если ты добыл два зелья, помочь тебе может только один: ты наденешь выбранный шлем и упрятнешь в шмоткиа оставшийся).

Выглядит на шмоткиа упрятанные шмотки во время боя или смявки нельзя. Например, если в твоём шмоткие лежат Обувки, которая могла бы помочь тебе смяться, но ты выступи в бой, не надев её, ты не сможешь переобуться при поражении и быстро смяться.

Свойства шмоток

Шмотки могут наделять тебе свойствами, например, *Полётом* или *Защитой от пламени*. Эти свойства работают по особым правилам. Ты не можешь отключить свойство шмотки — если у тебя есть шмотка с *Полётом*, например, ты *ПОЛУЧИШЬ* зрел, войдя в *Продувную Зону*. Но обычно свойства твоих шмоток приносят тебе пользу.

Большие шмотки

В игре есть большие шмотки (если в карте не сказано, что шмотка большая, шмотка обычная). Добытые большие шмотки могут сократить твои шаги, но одну большую шмотку ты можешь касаться без штрафа.

Одна добытая/надетая большая шмотка не влияет на запас шагов. Стоит тебе добыть/надеть вторую большую шмотку, запас шагов сокращается на 1 шаг. При 3х добытых/надетых больших шмотках ты теряешь 2 шага, при 4х — три, и т.д.

Обмен шмотками

Твои добытые, надетые и упрятанные шмотки — но не шмотки с руки! — можно отдать другому игроку в обмен на что-либо или просто так. Для этого вы оба должны стоять в одной комнате или в соседних комнатах. Кроме того, во время боя обмен запрещён. Сама процедура проста: отдай карту другому.

Если ты хочешь отдать шмотку дальнему другу, придётся её просто скинуть и надеяться, что подберёт шмотку тот, кому она предназначена.

Когда ты отдаёшь шмотку, все её полезные эффекты перестают влиять на тебя и начинают влиять на получателя шмотки. Переданная таким образом шмотка остаётся в игре: её нельзя забрать на руку.

Также шмотками можно подкупить других игроков: «Пусть же эти *Пальные доспехи* послужат залогом того, что Бени пойдёт на дракона в город одиночестве, без твоей малогазальной помощи!»

Свор скинутых шмоток

Стоя в комнате со скинутыми шмотками (см. стр. 7), ты можешь потратить шаг, чтобы подобрать любые или все эти шмотки. Такие при обыске в комнате со скинутыми шмотками ты автоматически получаешь любую из этих шмоток вместе с плодами обыска. **Исключение:** если после обыска появилась монстр, ты не поднимаешь скинутые шмотки, пока не убьешь монстра и не получишь его сокровища.

Если что-то вывалило тебя сменить шмотку, тебе нужно будет потратить шаг, чтобы подобрать её, а некоторые карты ещё и запрещают поднимать скинутые шмотки до твоего следующего хода.



Метастабельные шмотки

У ряда шмоток есть понятие «метастабельная».

Если метастабельная шмотка вылетает на бой, её можно метнуть в ходе боя другого игрока в помощь ему или монстру, с которым он бьётся (см. *Вне поля боя*, стр. 10). Ты можешь «случайно» задушить зельем в твоего друга, и зелье привлечёт ему вред.

Метастабельную шмотку можно применять либо в своей комнате, либо в любой соседней (если на линии броска дверь, мы предполагаем, что ты приоткроешь её и все-таки забросишь свой сорпир). Метастабельные шмотки относятся к разовым и сбрасываются после применения, если на карте не сказано другого.

Карты: приход и расход

Приход карт

Карты позволяют тебе искажать и порой даже ломать правила. Так что карты — это дешёвое приобретение, которого много никогда не бывает.

Deus ex Munchkin

Начни с трёх DxDM. Когда возвращаешься в игру после смерти, получи две DxDM (см. *Возвращение к жизни*, стр. 8). Получить карты DxDM можно, провернув сделку в той или иной комнате (см. стр. 7).

Ты берёшь карту DxDM, когда:

- начинаешь твой ход (стр. 6);
- ты исследуешь комнату (стр. 6);
- ты победила или помог победить одного из «твоях» монстров (стр. 9);
- твой цвет выпал на любом броске Мокстр-Кубина (*Кости*, стр. 4).

Монстры

Их на руке быть не может. Никогда. Точка.

Сокровища

Ты начинаешь с тремя Сокровищами. Возвращаясь в игру после смерти, получи две карты Сокровищ (см. *Возвращение к жизни*, стр. 8). Получить Сокровища можно и по итогам сделок в некоторых комнатах (см. стр. 7). По большей части, Сокровища — это шмотки.

Обычно ты получаешь Сокровища в результате:

- убийства монстров (см. *Победа*, стр. 9);
- обыска комнаты (см. стр. 7);
- обмена с другими игроками. Вымогательство расценивается как торговля и крайне рекомендуется к применению (см. стр. 16).

Применение карт

Это надо делать. Часто и помногу.

Ввод шмоток в игру

Любую шмотку можно ввести в игру сразу, едва ты получила её, или в любой момент твоего хода.

Применение шмоток

Разовую шмотку можно сыграть в ходе любого боя, и неважно, на руке она у тебя или в игре.

Другие шмотки применить до ввода в игру нельзя. В твой ход ты можешь ввести шмотку в игру и тут же её применить. Если ты кому-то помогаешь или бьёшься не в свой ход по иной причине, шмотки в игру ты ввести не можешь.

Карты Deus ex Munchkin

Карты DxDM можно сыграть в любой момент, если только карта не забывает обратного. Большинство карт DxDM применяются только раз и сбрасываются. Исключения:

Классы и расы

Эти карты можно играть на стол сразу, едва они пришли тебе на руку, или в любой момент после прихода, но у тебя в игре может быть только одна раса и один класс. **Полукровка** и **Супер-Манчкин** (иные) могут изменить и это правило. Класс и расу можно сбросить в любой момент.

Полукровка и Супер-Манчкин

Эти карты позволяют тебе стать представителем двух рас или двух классов, соответственно.

Когда у тебя в игре есть одна раса, сыграв **Полукровку**, чтобы стать наполовину человеком и остаться наполовину Дварфом, Эльфом или Хафлингом. Ты сохраняешь все привилегии нечеловеческой расы и теряешь все её недостатки. Например, полуэльф получает выгоды от землёных африкайских языков и игнорирует красивые знаки Эльфа в комнатах.

В этот же момент или позже ты можешь добавить вторую карту расы, если **Полукровка** всё ещё в игре. Когда вместе с **Полукровкой** в игре у тебя две расы, твой мифовик становится, к примеру, эльфо-дварфом со всеми преимуществами и недостатками обеих рас.

Едва твою последняя карта расы выходит из игры, ты теряешь **Полукровку**, но ты можешь намеренно сбросить карту расы и тут же заменить её другой расой с руля, чтобы преприятиться, допустим, из полуэльфа в полуафимита.

Супер-Манчкин действует точно так же, но работает по классам. Можно стать, к примеру, супер-Воином со всеми преимуществами и без недостатков Воина обыкновенного. А можно сочетать, скажем, классы Воина и Волшебника, деля радости и невзгоды с обоими классами.

Усилители и призыватели

Карты, дающие монстрам бонусы, называются усилителями монстров. Их можно играть в любой момент. Большинство усилителей поднимает уровень монстра, но есть и спаивающие уровень карты (тот же **Грудной**). **Бродячее чудо** и **Гадкая парочка** подпадают к бою ещё одного монстра.

Все усилители суммируются. Если в бою несколько монстров, игрок, применяющий усилитель, должен выбрать, кого он усиливает.

Если монстр выживает в бою, он носит все сраженные на него усылители с собой. Так, **Громовидный Грибок** останется **Громовидным**, пока его не уберут или не выведут из игры.

Порядок воздействия

Карты действуют в том порядке, в котором их применяют.

Любой момент

Если карту можно сыграть «в любой момент», то что это может значить?

1) **Буднично любой момент** этого хода. Если у тебя есть, например, **Земля Морганин**, ты можешь сыграть его до броска в бою и уйти от возможных проблем, какими бы неизбежными ни были монстры.

2) **В течение чуждого хода** ты можешь в любой момент сказать «Стоп!» и сыграть карту. Ты не можешь сказать «Раз ты делаешь так, я сыграю эту карту, и у тебя ничего не выйдет...», если только карта сама не разрешает тебе нажать на уже завладевшее действие. Так, если твой соперник ввел своего магюпа на твою комнату, уже поздно играть **Привычные Стены**, чтобы заблокировать его движение. «Стоп!» надо было кричать раньше, пока соперник не завладевал магюпами в комнату.

Словарик

Личное курьезное понимание.

д10 — десятичная кость. См. стр. 4.

DM — Deus et Munkeln. Карты, исполняющие обязанности Судьбы и/или Мастера. См. стр. 17.

Аидла — монстр, которому в покое смерти не бойся. Но если ты сможешь убит его, ты о нем забудь, и ты сможешь забрать его добро.

Бизка — толпа монстров в одной комнате. См. стр. 14.

Бизкашлы — они бьются, ищут тебе и против. Бизкашлы предназначены, но зачем не знают, так ты можешь нажать любое количество бизкашлов. См. стр. 16.

Бесовый бунд — чума, добавляющая к твоему урону в бою. Если чума выживает на уроне, то это штраф.

Бой — бой начинается, если монстр становится с тобой и твоим ходом. Если ты начинаешь ход в комнате с монстром, бой начинается с началом твоего хода. Многие действия запрещены выполняются во время боя. Потому как ты, враг, амант. Клетки, под словом «битва», «сражение», «поединок», «мелка», «обмен мюстами ударами» и т.д. мы тоже подразумеваем бой. Нам просто интересно писать слово «бой». См. стр. 8.

Болванка — если на комнате не написано «болванка», она обычна. Если ты добыл больше одной болванки, ты немедленно. См. стр. 16.

Босе — враг, появляющийся на Везде, когда туда приходит магюпа Юо урона. Убей его и выиграй. См. стр. 11.

Брежневисты — если монстр бьет и выиграл, ты не обходи с твоим артефактом. Если у тебя есть шаг, выведи уйти из комнаты. Можешь и зайти на монстра. Но ты не можешь обходить комнату с монстром или провернуть твой сделку. См. стр. 8.

Броник — обычно у тебя только один броник. Броник всегда идет. См. стр. 16.

Быстрый — когда Быстрый монстр движется в Черд Мистрон, он осуществляет обычное движение, а затем проводит «дл» 1 комнату в направлении своего последнего шага (если есть возможность). Потом он останавливается, какие бы штраф не были из занятии ты комнаты.

Великан — такой человек, только больше, по меньшей мере, в твоем.

Вездущий герой — герой, чей ход идет при начале боя. Вездущий герой получает, по меньшей мере, один урон за вездущивый бой.

Волшебник — волшебник, заклинатель, магическая личность. Волшебники тоже приваивают.

Вредитель — особо грозный и отрицательный монстр.

Проклятия

Это наши любимые карты «любого момента». Проклятие можно сыграть на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЕ время, если карта сама себя не ограничивает. Липать магюпы способности очень весело, поверь нам.

Проклятие влияет на жертву немедленно и уходит в сброс. **Исключения:** — сбросив **Хотеловое Колоды**, ты можешь отменить любое проклятие до его вступления в силу;

- сама d10 кардина может отменить проклятие;
- если проклятие облагает штрафом «той следующей бой», а ты уже в бою, проклятие действует немедленно и уходит в сброс, сохранив карту до твоего следующего боя, чтобы в горячие игры не поабыть о штрафе;
- если проклятие меняет статус, например, запас шагов, сохранив карту Проклятия у себя, пока проклятие не будет снято.

Если у тебя несколько штрафов, на которые может повлиять проклятие, а сама карта Проклятия не называет тебе способ вываивать одной из таких штрафов, ты вправе выбрать «первостепенную» штрафку проклятием.

Исключив проклятие, которое действует на что-то, чего у тебя нет. Например, если у тебя нет Броника, проклятие **Броник в пудинг** тебе не страшно. Сбрось карту Проклятия и раскопайся в лица званствивкам.

Годы — деньги. Почти все монстры стоят какой-то годик, и все поддается усылкам годиков. Ложат они на полу и стучат: «Подавайте монетки!» Вызови их молчком.

Головаки — обычно у тебя только один головаки. Головаки всегда падают. См. стр. 16.

Добро — монстр на аде Палкой. Злой. Но дружелюбный.

Добро — это амант Годык Веди, разбросанные по подпольному входу недалеко отовичив монстра!

Добро — базарный, основной монстр с своим добром. В этой игре пока есть только один дракон.

Дубина — тип оружия.

Изучить — известно магюпа. Узнать вещь и память.

Итого монстра — карточный амант, представляющий монстра. См. стр. 3. Но монстра на алетки в этой игре не на самом деле живые, и если ты не будешь достаточно часто играть в Магюпа Кассе, они будут забуривать по началу.

Ирок — подлый монстр таракан, пух, вода...

Зачедрив — монстр, который сидит на одном месте. В Черд Мистрон он не движется, а с места его можно свить только картой, которая переводит монстра.

Зачедрив — состояние комнаты, из которой магюпы вылетают все сокращая подчастку. См. стр. 7.

Зачедрив от вланики — качество магюпа, помогающее в бою с опасными монстрами и в ряде других случаев.

Зверь — относительно обычной монстры. Как правило.

Здровое — здоровье. В начале игры их четыре. Когда ты пришел шаг, повреди жизни чужим врагу. Когда все «сради» похвисти, ты умер. См. стр. 15.

Зеленое — заупреженное нечто. Большинство зеленй — рыбки шпакты. Многие из них металевые.

Знаки — символ на карте или комнате. См. стр. 20 — там же знаки описаны и описаны.

Ирок — этот термин больше относится к тебе, чем к твоему персонажу.

Открытая комната — любая комната в игре.

Картингир — ирок, отвечающий за набор и раскладку комнат и статус в ходе игры. См. стр. 4.

Качество — магическое свойство, обычно от аманта, как правило, магическое, адекватно твоему.

Клоака — тип оружия.

Кассе — собрание особых свойств и качеств на карте Кассы. В этом наборе представляются классы Вонна, Волшебника, Вера и Кирюка. См. стр. 15.

Клоаки — лезвий, гнущий монстр.

Комната — элемент подполья. Каждая комната — это отдельная картонная планка. См. стр. 3.

Кинесурт — монстр, созданный безумным убийцей или магюпы заклинанием. Или ни об этом.

Кость — тип оружия.

Кость — не забудь, когда ты играешь или карты говорят: «брось кость», они говорят о пестроизмерии, если ты играешь в тесть не говорится «любая кость». А еще есть такая монстра...

Криватый — лезвий категории размера. См. стр. 14.

Легулый — монстр с артефактом или без артефакта, но какой-то определенностью с движением по воздуху.

Лук — типа со штрафом. Тип оружия.

Магюпа — тип твоей артефакта и мелкой картонной планки, которую ты выводишь по подполью. Но и ты тоже магюпа. И не пугайся это слышать.

Масть монстра — цвет дельта монстра. За монстра твоего цвета бросать кости ты. Также ты увидишь карту DM за убийство «своего» монстра. См. стр. 6. Не путать с Орденом Чужовичев Шагов.

Медальон — такой монстр приводит в фазе Чужовичев Поступают только одну комнату, не обращая внимание на штраф на второй комнате.

Мелкая — категория размера монстра. См. стр. 14.

Мелкая — планка, обычно равная, которую можно применять в твоей или в любой соседней комнате. См. стр. 17.

Меч — тип оружия.

Монстр — существо, живущее своей жизнью в подполье, которое зовут своим именем. Его надо убито и забрать его добро.

Монстр-Кубик — кубик с дельтавыми гранями. См. стр. 4.

Надрыв — все рублевые планки (Броник, Головаки и Обруч), а также Обруч и Бизкашлы предназначены для повреждения.

Неиспользованная комната — в ней ты находишь, когда направляешься по Таму. См. стр. 6.

Непробито — при провале броска на слепую монстр уходит на поле до комнаты. См. стр. 10.

Обруч — обычно у тебя только один Обруч. Обруч всегда идет. См. стр. 16.

Обыск — проверка комнаты на сокращение предельных значений твоего золота. Это, как и во всех приключениях, осуществляется броском монстра. См. стр. 7.

Огавный — пламенный монстр, но пламенный у нас означает, так что монстра будут огавные.

Орловый — высокая категория размера монстра. Стр. 14.
Одичка — шпатель, который используется, но не знающий игрок, так что оно шпатель на одном выигрывает не ограничено. См. стр. 16.

Орден Чудовищных Шагов — шест, выпущенный на Мастер-Кубике в Черёд Монстров. Он позволяет понять, куда идти монстра. См. стр. 13.

Ордуни — типизированный мифос: Мех, Кокал, Топор, Пыль, Лук, Кицана и Дубина. Все это считается оружием.

Открытие — фаза, в которой ты отдаешь визитную карту игрову с названием монстра. См. стр. 7.

Открытие монстра — понятие не ясное, что это. Нам кажется убрать монстра и забрать его шпатель.

Палма — то же, что и Дубина, но с шпатель. Тип оружия.
Палменная — отставка шпателя, но отставка мы называем монстра, и шпатель стали Палменной. Палменная шпатель даёт тебе Игрок.

Побег — состояние монстра, в который кто-то уже отбежал и пришло не все очевидные сокращения. См. стр. 7.

Подставка — цветной пластинчатый держатель для монстра монстра или монстра.

Помощь — качество монстра. Умение играть.

Понимать — видеть игрок в бок можно выбрать одного монстра. Понимать получает уровень при победе над монстром только в тех случаях, когда монстра Эфф или когда монстр Странный. Понимать обычно понимается привлекать к бой обидчивый (показ). См. стр. 10.

Понять — слово на карте монстра или шпателя. Разные монстры и шпатель в своих оборотах опираются на понятие. Все понятия в шпатель называются **жесткими понятиями**. См. стр. 5.

Поме — не шпатель, а место хранения добытых шпателей, не требующих рук для приведения в не рабочее. На поме может быть любое число шпателей. См. стр. 16.

Пробит — любой статус, не переторгованный статус.

Привлекать — алая-презая карта. См. стр. 18.

Противный — монстр, судить своим путем. Если в команде Противного монстра есть страна визитной Ордена Чудовищных Шагов, свой первый шаг Противный монстр делает в направлении, противоположном той стране. Остаток его движения поддается правому Ордена.

Пустая комната — комната без монстров или монстра. Если карта говорит, что нечего должно появиться в пустой комнате, а в подземелье сейчас пустая комната нет, добыть монстра в подземелье. Игрок, испустивший карту, выбирает, каким образом монстра свиреп по тыму.

Путь — лететь шагом. См. стр. 6.

Размер — монстра бывают Крошечными, Маленькими, средними и Огромными. Эффекты монстра и карт могут по-разному воздействовать на монстра разного размера. Слово «маленький» как понятие размера мы не применяем — потому что не вкладыв. Любой монстр без указанного понятия размера считается размером с человека.

Рез — все монстры начинают игру людьми, но могут довольно неожиданно перейти в другую фазу или вернуться в человеческое состояние. На текущий момент в игре представлены Дарфы, Люди, Харпунеры и Эльфы. См. стр. 15.

Рисование — как рисовать тые монстра. Берется, так дробит!

Рисок — если от тебя требуют сбросить карту, и не говорят, какого именно тыа, сбрасывая любую, с рисок или на игрок. См. стр. 5.

Светик — такая шпатель. Лист бумаги — или нечто-то, что можно использовать в брону. Имеет определенную прочность, в отличие от большинства официальных документов.

Святая — большая и яркая шпатель. Помогает убивать монстра в шпатель.

Смазка — обмен, который можно променять в определенных комнатах. Если комната предлагает смазку, детали смазки обменяет тыа своей монстра. См. стр. 7.

Сма-дфо — свойство. Есть у каждого класса. См. стр. 15.

Смазливый, смазлив — тип монстра. Покрыт смазкой.

Смерть — мелкое неудачество. См. стр. 8.

Смычка — то, что ты пытаешься сделать после проигранной бок. Если бросок смычки проходит удачно, ты уклоняешься от удара монстра и побеждает Нептронство. См. стр. 10.

Соседний — две комнаты, соединенные проемом (стеной без стены), считаются соседними.

Странный — если ты сам убил Странного монстра, получи два уровня. Если у тебя был монстра, он получает один из этих двух уровней, независимо от того, афог или нет.

Странки Чудовищного Движения — цветные островочные указатели, нарисованные на каждом проеме. Согласно их указаниям по подземелью ходит монстра.

Страна монстра — перечень помещений в нижней части карты монстра или сокращения.

Стена — карточный листок, соединяющий комнаты. Все стены в нижней игре дуплетированы, с парированием на одной стороне и стеной либо дверью на другой. См. стр. 6.

Топор — тип Оружия.

Трассировка — монстр, который боком опознается в трассе, но подробностей мы не выясним.

Тыа — всё за пределами исследованного подземелья является тыа. Комната, еще не добавленная в подземелье, находится по тыа. См. Исследованные комнаты, стр. 18.

Уровень — пятнадцатый монстр.

Уровень — конкретный пронумерованный мера твой критерия. Ты начинаешь с 1го уровня. Выше Юго ты падать не можешь. У монстра тоже есть уровень (у нас их 20) уровень монстра вылет. А еще, если в подземелье есть лестница вниз (в нижней коробке её нет), то каждый этаж подземелья называется уровнем. А еще присутствие такое есть подземелье — уровень. Ладно, ладно, улавно.

Уровень монстра — карта, которая монстра уровень монстра или другим образом меняет его качества. См. стр. 17.

Уровень монстра — тыае карты поменяет полове. Они делают шпатель более крутым. Ничего жетель эти карты.

Фигулива — шпатель, не взаимодействующий в одну другую категорию.

Хит — другое название для единицы Здоровья. Терми хит, ты терпеть Здоровье.

Человек — тип монстра. Понимает в зеркало. Хотя откуда нам знать, что ты тыае...

Чет — настолько важная категория, что для неё разработана особая карта (см. стр. 16). Четность бок променяет карту — второе твой совет. Н-да... не могу говорить... мы скажем «смычка» в «Манчестер»...

Чудовищная — монстра, выходящая собственной злобной злобой.

Шаг — ты пытаешься шаг на исследованное подземелье. Игру ты начинаешь с явлением на трёх шагов в ход. См. стр. 15.

Шпатель — вещь, которую можно найти в подземелье. Не смерть. Сокращения. См. стр. 16.

Шпатель — это не шпатель, а место для хранения добытых шпателей, которые ты не можешь (или не хочешь) привлекать. Вышедет две шпатели. См. стр. 16.

Штраф — число, вычитаемое из твоего уровня в бок. Прототипомонстрность боком бонус.

Щупальцево — монстра с по-настоящему длинными, длино выходящими руками. Или ногою. Откуда нам знать, что это у нас?

Явечка — категория понятий, описывающих особые шпатели: пробит можно привлекать только одну шпатель в каждой из трёх явеч. Явечка тыае Обруч, Броня, Головонок. Все такие шпатели надеваются. См. стр. 16.

Munchkin Quest порождён в корчах хохота компанией Steve Jackson Games.

В корчах принимаеи участие

Идейный вождь **Стив Джексон** Иллюстратор **Джон Ковалик**

Разработчики **Филип Рид** и **Уилл Скуновер**

Корректор **Минива Стивис**

Главный по редактору и печати **Филип Рид**

Художник **Уилл Скуновер**

Оформитель **Алекс Фернандес**

Фотограф **Фокс Барретт**

Координаторы обкатки **Минивала Барретт** и

Рэнди Шойнемани

Старший по продажам **Росс Диветсон**

Директор по маркетингу **Пол Чалман**

Создатели прототипов **Грей Скотт** и **Сьюдиус**

Скульптор **Маттео Ривард Керр**

Скульптор **Крис Грэгг**, **Андрю Хаккард**, **Джефф**

Йоханниган, **Эрик Джордан**, **Jonathan Leistikoff**, **Kurt Korthmeyer**, **Fade Manley**, **Burk McRae**, **Don Mohr**, **Kaitlyn O'Keefe**, **Katrina O'Keefe**, **Michael O'Keefe**, **Richard Kerr**, **Nicholas Vacek**, **Thomas Weigel**, **Loren Wiseman**, **Shaeflyn Wolfe** и **Duncan Wright**

Особая благодарность **OrcCop** и **Great Hall Games** за приём тестовых сессий.

На русский язык игра в 2009 году перевела в ООО «СМАРТ». В локализации замечены Михаил Анулов, Андрей Морозов, Алексей Перева. Отдельное спасибо Илье Карпинскому.

Это подземелье посвящается **E. Gary Gygax**, **Dave Arneson** и **Don Kaye**.

Munchkin, Munchkin Quest и всевидящая пирамида служат торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Steve Jackson Games Incorporated.

Персонажи **Dork Tower** принадлежат © John Kovalic.

Munchkin Quest принадлежит © 2008 Steve Jackson Games. Версия 1.0 (октябрь 2008).



Знаки



Все!



Волшебник



Клирик



Дварф



Вор



Эльф



Воин Хафлинг

Знаки вопроса?

Вопросительный знак на карте или в комнате рядом с о знаком класса или расы означает наличие особого правила. Читай карту или комнату.

Это сборник общих правил. Карты и комнаты вводит особые правила, и когда они входят в противоречие с правилами из этой книги, следуй указанным карт и комнат. Есть, однако, и неизменные правила (см. стр. 1).

Таблица обыска

Для обыска комнаты брось кубик. См. Обыск, стр. 7.

Как и после победы над монстром, карты Сокровищ тнутся открытую только тогда, когда ты в этой комнате один. Если здесь есть ещё хотя бы один манчкин, ты показываешь, что именно нашёл при обыске комнаты.

- 1 или меньше — твои Монстра и начинай бой (стр. 8).
- 2 — 300 годов.
- 3 — 400 годов.
- 4 — 500 годов.
- 5 — 100 годов и Сокровище. Комната Пограблена!
- 6 — 300 годов и Сокровище. Комната Пограблена!
- 7 — твои Монстра и начинай бой (стр. 8).
- 8 — 500 годов и Сокровище. Комната Пограблена!
- 9 — два Сокровища. Комната Зачищена!
- 10 — 500 годов и два Сокровища. Комната Зачищена!
- 11 и больше — три Сокровища. Комната Зачищена!

Помни: если в твоём броске 0 кубиков или меньше, результат твоего броска всегда 0, но ты можешь добавить бонусы.

Фазы хода

(1) Получение карт DxM.
Стр. 6.

Обыск. Стр. 7.

- (2) Движение. Стр. 6.
- Открытие. Стр. 6.
- Бой. Стр. 8.
- Сделка. Стр. 7.

(3) От щарлот. Стр. 7.

Черёд Монстров. Стр. 13.

Следующий игрок начинает ход. Если он не спешит заняться делом, пши его.

Знаки обыска

Обыск
невозможен

Броски
изменяются
(см. стр. 7)



Стыки

Коридор



Обычная
дверь



Запертая
дверь



Поманной
ход



Стена



Цена пролога Знак стыка

Быть манчкином

Помни! Суть этой игры в убийстве монстров и сборе их имущества. Лучшим образом свою роль играет тот манчкин, который играет ПЛОХО!

Трагуй правила, опираясь на их дух. Дух манчкинизма проявляется сильнее всего в том, что ты игнорируешь дух правил, когда тебе выгодно следовать букве закона до последней его заколочки.

Порой полезно сыграть на себя плохую карту или помочь другому игроку так, чтобы изменить число сокровищ, поманчивых за бой. Это вполне в духе манчкина. Делай так без лишних размышлений.

В начале игры, когда все манчкины одинаково слабы, помощь других игроков приносит безусловную пользу. Дерись поближе к друзьям, и они всегда успеют прийти к тебе на помощь. Но, в общем, смерть на равных уровнях не особо неприятна, ты же всё равно возродьдешься. На деле, таким образом ты можешь взять новые сокровища, если стартовые карты тебе не по душе.

По ходу игры ваши пути разойдутся, и на более высоких уровнях ты будешь предить друзьям чаще, чем помогать им. Дело может дойти даже до кровавой расправы.