

МАНЧКИН[®]

В ОСАДЕ



ПРАВЛА
ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Монстры из «Манчкина» обрушились на замок из Castle Panic, чтобы сровнять с землёй его прекрасные башни! На защиту замка от огоршённой травы, сетевого тролля и плутониевого дракона встанут твои пехотинцы, рыцари и стрелки, вооружённые рапирой тактичности, башмаками могучего пенделя, остроконечной шляпой могущества и другими ценными штотками. Мочи монстров и хапай их сокровища. Бери убитых монстров в качестве трофеев — тот, кто к концу игры накопит больше всего очков, получит славное звание Великого манчкина!

СОСТАВ ИГРЫ

- **Игровое поле** с изображением замка и окружающего поля боя.

- **45 карт замка**, с помощью которых игроки атакуют монстров и защищают замок (подробно описаны на стр. 9–11).



- **2 жетона укреплений** для обозначения стен, на которые сыграна карта «Укрепи стену».



- **28 карт сокровищ**, нужных для усиления атак и совершения особых действий (подробности на стр. 11–12).



- **1 игровой кубик** с числами от 1 до 6.

- **6 карт-памяток**, на которых кратко описаны типы карт и свойства персонажей.



- **39 жетонов монстров** с монстрами и проклятиями, которые угрожают игрокам (подробности на стр. 13–14).



- **Мини-дополнение «Больше „Манчкина“!»** для повышения уровня эгоизма и своекорыстия:



- **6 стен (с пластиковыми подставками)**, которые задержат вторжение монстров в замок.



- **1 особая карта замка**;



- **6 башен (с пластиковыми подставками)**, которые стремятся разрушить монстры. Если в обычном режиме игры все башни разрушены, игроки проигрывают.



- **7 карт сокровищ (2 оружия, 5 усилителей монстров);**



- **7 карт персонажей.**



Подробности на стр. 9.

- **1 жетон клея**, чтобы отметить монстра, на которого сыграна карта «Тюбик клея».



- **Книга правил**, которую ты сейчас читаешь.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из пяти круговых рубежей обороны: замок (в самом центре), пехотный рубеж, рыцарский рубеж, стрелковый рубеж и лес. Каждый рубеж разделён на шесть секторов красного, зелёного и синего цвета, пронумерованных от 1 до 6.

В лесу появляются новые монстры. Большинство боевых действий происходят на стрелковом, рыцарском и пехотном рубежах. В замке находятся башни, которые надо защищать игрокам.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Манчкин в осаде» — полукомандная игра с регулируемым уровнем манчкинизма (то есть со-ревновательности). Цель игры зависит от выбранного игроками режима.

- **Обычный режим:** игроки действуют сообща, чтобы сохранить неразрушенной хотя бы одну башню к тому времени, как все монстры будут убиты. Однако им следует помнить и о личной выгоде, чтобы набрать больше всего очков на своих трофеях.
- **Больше «Манчкина»:** если игроки используют мини-дополнение «Больше „Манчкина“!», им обязательно спасти замок от полного разрушения. Достаточно набрать больше всего очков (подробности на стр. 15).
- **Одиночный режим:** при желании игрок может оборонять замок в одиночку. В таком случае он должен сохранить неразрушенной хотя бы одну башню, иначе проигрывает (подробности на стр. 17).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Построй замок. Вставь картонные стены и башни в пластиковые подставки, разложи игровое поле посередине стола и поставь по одной башне в каждую треугольную клетку замка. Затем вы-ставь стены вдоль прямых линий на границе замка и пехотного рубежа.

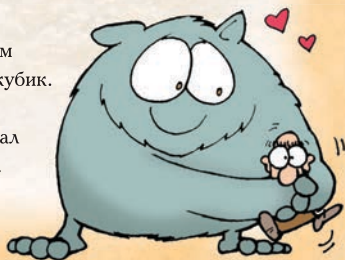
2. Выложи монстров. Перемешай жетоны монстров лицом вниз и положи их кучкой рядом с полем — это будет пул монстров. Вытяни из пула 4 монстров (если попалось проклятие, верни его обратно и тяни другой жетон), брось кубик за каждого и выложи его *на стрелковый рубеж* в тот сектор, номер которого выпал. Угол жетона с наибольшим числом должен быть направлен в сторону замка. Обрати внимание: в ходе игры новые монстры появляются в лесу, а при подго-товке — на стрелковом рубеже, чтобы первому игроку было кого атаковать.

3. Сдай карты. В зависимости от числа игроков каждый из них получает столько карт, сколько указано в таблице. Карты сдаются в закрытую, игроки держат их на руке, не показывая соперникам.

Число игроков	Карты замка	Карты сокровищ
1–2	6	1
3–5	5	1
6	5	0

4. Выложи карты, жетоны и кубик. Положи рядом с игровым полем колоду замка, колоду сокровищ, жетоны клея и укреплений, а также кубик.

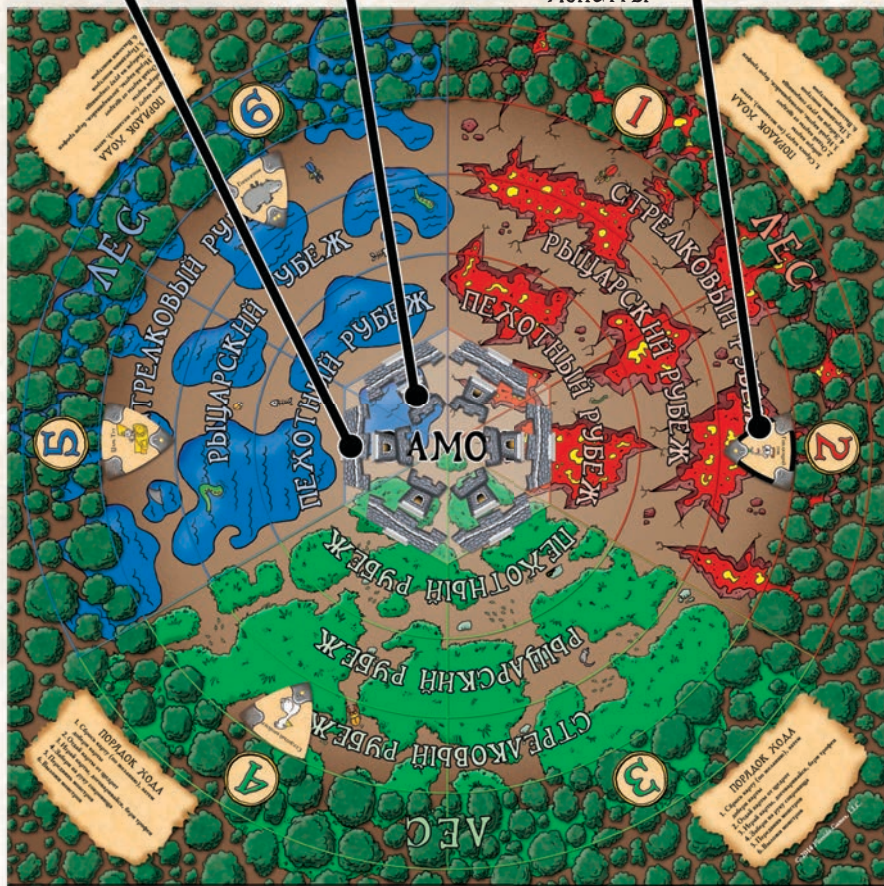
5. Определи первого игрока. Им становится тот, кто последним играл в «Манчкина» или Castle Panic. Споры разрешаются броском кубика. Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого.



СТЕНЫ

БАШНИ

СТАРТОВЫЕ
МОНСТРЫ



ПУА МОНСТРОВ



КАРТЫ
СОКРОВИЩ



КАРТЫ
ЗАМКА



ЖЕТОНЫ
УКРЕПЛЕНИЯ



ЖЕТОН КЛЕЯ



ЕСЛИ ТЫ УЖЕ ИГРАЛ В CASTLE PANIC

Знание правил Castle Panic поможет тебе освоить «Манчкина в осаде», однако обрати внимание на следующие ключевые различия:

- Вместо того чтобы тянуть жетоны монстров, игрок **выкладывает монстров** (стр. 9).
- Вместо обмена картами игрок **договаривается о помощи** (стр. 8).
- Появились **особые правила** для убийства самых мощных монстров (стр. 7).
- Убив монстра, не забудь взять положенные **сокровища** (стр. 7).

ХОД ИГРЫ

Ход игрока состоит из шести фаз:

1. Сбрось карту (по желанию), *затем* добери карты.
2. Отдай карты от щедрот.
3. Играй карты, договаривайся, бери трофеи.
4. Забери на руку сокровища.
5. Передвинь монстров.
6. Выложи монстров.



1. СБРОСЬ КАРТУ (ПО ЖЕЛАНИЮ), ЗАТЕМ ДОБЕРИ КАРТЫ

Если хочешь, можешь сбросить одну карту замка с руки. Затем тяни карты из колоды замка, пока у тебя на руке не будет **5 карт** замка (**6 карт** в партии на двоих или на одного). Если у тебя на руке и так нужное число карт замка (или больше), не бери новых карт. Если в колоде замка не осталось карт, перетасуй сброс карт замка, положи его рубашкой вверх и используй как колоду.

2. ОТДАЙ КАРТЫ ОТ ЩЕДРОТ

В этой фазе твоего хода у тебя может быть максимум **3 карты** сокровищ (**4 карты** в партии на двоих или на одного). На другие фазы хода это ограничение не распространяется. Отдай лишние карты сокровищ игроку с наименьшим трофейным счётом.

- Твой трофейный счёт равен сумме наибольших чисел на тех жетонах монстров, которых ты убил и взял в качестве трофея. *Например, если ты убил 1-очкового, 3-очкового и 4-очкового монстров, твой трофейный счёт равен 8.* Обрати внимание, что учитываются не все числа на трофейных жетонах, а только наибольшее число на каждом.
- Если наименьший трофейный счёт у тебя, просто сбрось лишние карты.
- Если у нескольких игроков одинаково маленький трофейный счёт, раздели между ними лишние карты настолько ровно, насколько сможешь. Ты решаешь, кто получит больше карт, если поровну раздать не выйдет.
- Если ты — один из игроков с наименьшим трофейным счётом, отдай лишние карты другому игроку с таким же счётом (если их несколько, раздели карты между ними).
- Если ты получил от щедрот карты сокровищ, сразу забери их на руку. Ты можешь играть их по обычным правилам.

3. ИГРАЙ КАРТЫ, ДОГОВАРИВАЙСЯ, БЕРИ ТРОФЕИ

В этой фазе ты атакуешь монстров, разыгрывая карты замка и сокровищ, а также договариваясь с соперниками о помощи. Убитые тобой монстры достаются тебе в качестве трофеев, по которым в конце игры определяется Великий манчкин.

- Ты можешь сыграть с руки сколько угодно карт — хоть все.
- Все сыгранные карты — как замок, так и сокровищ — сразу сбрасываются. По-манчкински говоря, все карты в этой игре разовые. Держи сброс замка и сброс сокровищ отдельными стопками. Если в какой-то колоде не осталось карт, игроки могут перетасовать соответствующий сброс и использовать его вместо колоды.
- Если на карте не сказано, что её можно сыграть когда угодно, ты можешь сыграть её только в этой фазе.



Карты замка

- **Ударные карты** нужны для того, чтобы атаковать монстров или усиливать атаки. Ты можешь атаковать монстра сразу несколькими ударными картами. Ударные карты можно отличить по «каменному» фону и красным, зелёным и синим кругам вокруг названия.
 - Большинство ударных карт — это пехотинцы, рыцари и стрелки определённого цвета (красного, зелёного или синего). Такие карты наносят 1 рану монстру, находящемуся в секторе данного цвета на одноимённом рубеже. Например, «Красный пехотинец» может атаковать монстра в красном секторе пехотного рубежа.
 - Среди ударных карт встречаются герои определённого цвета. Они наносят 1 рану монстру, который находится в секторе данного цвета на пехотном, рыцарском или стрелковом рубеже. Например, «Синий герой» может атаковать монстра в синем секторе пехотного, рыцарского или стрелкового рубежа.
 - Также в колоде попадают многоцветные пехотинцы, рыцари и стрелки. Они наносят 1 рану монстру в любом секторе одноимённого рубежа. Например, «Многоцветный рыцарь» может атаковать монстра в красном, зелёном или синем секторе рыцарского рубежа.
 - Ударные карты не действуют на монстров в лесу и внутри замка (в отличие от некоторых особых карт и сокровищ).



- **Проклятия** играют в пользу себе и во вред соперникам. Эти карты можно отличить по слову «Проклятие» в названии и фону из костей и черепов. В игре 4 карты проклятий: «Роковой нырок», «Невыносимо гнусное проклятие», «Удар молнии» и «Курица на башне». Все они описаны на стр. 10.
- **Особые карты** влияют на игру каждая по-своему. Их можно отличить по «дервянному» фону и фиолетовым кругам вокруг названия. В игре 8 особых карт замка, и все они описаны на стр. 10–11. Значок башни на особой карте означает, что её можно сыграть на монстра внутри замка.



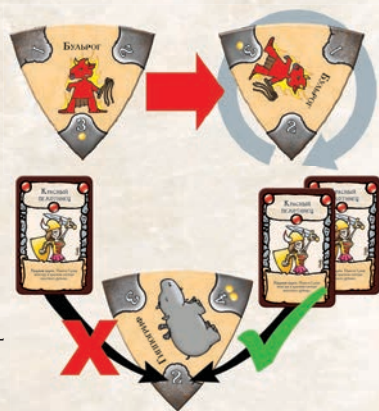
Карты сокровищ

- **Оружие** усиливает атаки ударных карт. Вместе с каждой ударной картой можно сыграть максимум одну карту оружия. В игре 15 карт оружия, все они отмечены значком молота (⚡) и подробно описаны на стр. 11–12.
- **Зелья** накладывают на монстров мощные чары. Такие карты можно играть независимо от ударных карт. В игре 5 карт зелий, все они отмечены значком склянки (🧪) и подробно описаны на стр. 12.
- **Особые сокровища** влияют на игру каждое по-своему. В игре 8 особых сокровищ, все они отмечены звездой (★) и подробно описаны на стр. 12.

Атака и убийство монстров

Числа в углах жетона монстра — это его здоровье. Каждая нанесённая монстру рана уменьшает его здоровье на единицу. Поверни жетон раненого монстра по часовой стрелке, чтобы новое значение его здоровья было направлено в сторону замка. Если здоровье монстра падает до нуля, он убит.

Четырёх- и пятичковые монстры получают первую и вторую раны обычным образом. Однако указанные на них наименьшие значения здоровья больше единицы, поэтому, чтобы убить такого монстра, нужно нанести ему *одной атакой* не меньше двух или трёх ран (для четырёхчковых или пятичковых монстров соответственно).



Трофеи

Если ты убил монстра, сразу же заведи себе его жетон в качестве трофея. Затем возьми из колоды сокровищ столько карт, сколько золотых точек изображено на этом жетоне, и подложи под жетон, не глядя на их лицевую сторону. Ты сможешь забрать эти сокровища на руку в следующей фазе. Монстры, убитые огромным камнем (см. стр. 13) или от столкновения со стенами и башнями замка (см. стр. 8), не становятся трофеями, а просто сбрасываются.

Помощь

В фазе игры карт ты можешь попросить о помощи. Помощь состоит в том, что соперник играет в твою пользу **одну свою карту (не более!)** в обмен на что-либо с твоей стороны. Выдвинуть свои условия вправе любые игроки, которые в состоянии помочь, но сделка о помощи заключается **только с одним из них**.

- Игроки вправе договариваться о чём угодно. Например, если благодаря помощи монстр убит, ты можешь взять его в качестве трофея, а помощник получит сокровища; или же ты заберёшь и то и другое, а помощника угостишь газировкой. Игроки ограничены только своей фантазией.
- Если помощь оказана без предварительных договорённостей, то и трофей, и сокровища достаются тому, чей сейчас ход.
- Помощник может сыграть оружие, только если ты атаковал монстра ударной картой. Или наоборот: ты можешь сыграть оружие, если помощник сыграт ударную карту. Помни, что с каждой ударной картой можно сыграть только одно оружие.
- Помощник вправе сыграть карту на тех монстров, которых ты не атаковал (конечно, если текст карты это позволяет). Например, помощник может сыграть ударную карту или зелье не на того монстра, которого ты атаковал, а на другого.
- Нельзя получить помощь против газебо.

4. ЗАБЕРИ НА РУКУ СОКРОВИЩА

После того как все условия сделки о помощи выполнены, вы с помощником забираете на руку заработанные карты сокровищ. Те из них, которые разрешается играть когда угодно, можно сыграть прямо сейчас. С остальными придётся подождать до своей фазы игры карт.

5. ПЕРЕДВИНЬ МОНСТРОВ

Перемести каждого монстра на одно деление ближе к замку, а если монстр уже проник в замок, то на одно деление по часовой стрелке. Если при этом монстр сталкивается со стеной или башней, он получает 1 рану, а эта стена или башня рушится — убери её с поля. Монстры под воздействием «Тюбика клея» или «Спячного зелья» не движутся.



Если монстр пережил столкновение со стеной, он остаётся на пешотном рубеже.



Если с одной и той же стеной или башней сталкиваются несколько монстров, игроки решают, кто из этих монстров получит рану. Все монстры, столкнувшиеся со стеной, остаются на пешотном рубеже. Все монстры, столкнувшиеся с башней, перемещаются туда, где она стояла.



Если монстр пережил столкновение с башней, он перемещается туда, где стояла разрушенная им башня.



Четырёх- и пятничковые монстры не могут погибнуть от столкновения со стеной или башней. Если здоровье такого монстра находится на минимальном уровне, он просто не получает ран от столкновения.

6. ВЫЛОЖИ МОНСТРОВ

В этой фазе ты должен выложить на поле **3 жетона монстров (2 жетона в партии на шестерых)**.

Тяни жетоны из пула по одному. Вытянув жетон, переверни его лицом вверх. Если это проклятие, разыграй его и вытяни другой жетон ему на замену. Если это монстр, брось кубик и выложи жетон в лес в тот сектор, номер которого выпал. Угол жетона с наибольшим числом (стартовым значением здоровья) должен быть направлен в сторону замка. Чёрный кант у некоторых монстров имеет значение только в игре с дополнением «Больше „Манчкина“!» (см. стр. 15).

КОНЕЦ ХОДА

Выложив монстров, передай ход своему соседу слева. Он начинает свой ход с первой фазы.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в одном из двух случаев. Либо последняя башня замка разрушена монстрами — тогда все игроки проигрывают. Либо в пуле монстров не осталось жетонов, а все монстры убиты — в таком случае игроки побеждают.

Если игроки победили, каждый соперник подсчитывает сумму очков на своих трофеях (убитых им монстрах). На каждом жетоне учитывается только наибольшее число. Игрок с наибольшим трофейным счётём становится Великим манчкином. Если на это звание претендует несколько игроков, оно достаётся тому, кто убил больше монстров, а если и тогда спор не разрешён, звание разыгрывается в «камень-ножницы-бумага».

Альтернативные варианты игры и дополнение «Больше „Манчкина“!» описаны на стр. 15–17.

ПОДРОБНОСТИ

Если ты дочитал до этого места — поздравляем, ты готов к игре! Далее по тексту ты найдёшь детальные описания карт, примеры, варианты правил и другую информацию, которая может пригодиться в ходе партии.

КАРТЫ ЗАМКА

Ударные карты. Каждая такая карта наносит монстру 1 рану. На одного монстра можно сыграть сразу несколько ударных карт. Вместе с ударной картой можно сыграть одну карту оружия (с двумя ударными картами — два оружия и т. д.).

Красный пехотинец. Наносит 1 рану монстру в красном секторе пехотного рубежа.

Синий пехотинец. Наносит 1 рану монстру в синем секторе пехотного рубежа.

Зелёный пехотинец. Наносит 1 рану монстру в зелёном секторе пехотного рубежа.

Красный рыцарь. Наносит 1 рану монстру в красном секторе рыцарского рубежа.

Синий рыцарь. Наносит 1 рану монстру в синем секторе рыцарского рубежа.

Зелёный рыцарь. Наносит 1 рану монстру в зелёном секторе рыцарского рубежа.

Красный стрелок. Наносит 1 рану монстру в красном секторе стрелкового рубежа.

Синий стрелок. Наносит 1 рану монстру в синем секторе стрелкового рубежа.

Зелёный стрелок. Наносит 1 рану монстру в зелёном секторе стрелкового рубежа.

Красный герой. Наносит 1 рану монстру в красном секторе пехотного, рыцарского или стрелкового рубежа.



Синий герой. Наносит 1 рану монстру в синем секторе пехотного, рыцарского или стрелкового рубежа.

Зелёный герой. Наносит 1 рану монстру в зелёном секторе пехотного, рыцарского или стрелкового рубежа.

Многоцветный пехотинец. Наносит 1 рану монстру в красном, синем или зелёном секторе пехотного рубежа.

Многоцветный рыцарь. Наносит 1 рану монстру в красном, синем или зелёном секторе рыцарского рубежа.

Многоцветный стрелок. Наносит 1 рану монстру в красном, синем или зелёном секторе стрелкового рубежа.



Проклятия. Ты можешь сыграть такие карты в любой момент игры (не только в фазе игры карт), чтобы помочь себе за счёт соперников. Проклятия играют независимо от других карт. Сокровища «Хотельное кольцо» и «Сандалеты-протекторы» отменяют любую карту проклятия.



Роковой нырок. Выбери соперника и скажи ему: «Будешь знать, как уток в замках подбирать! Теперь давай сюда случайное сокровище». Этот соперник должен отдать тебе случайно выбранную карту сокровища с руки. Ты забираешь её на руку и можешь сыграть по обычным правилам.

Невыносимо гнусное проклятие. Назови цвет или рубеж. Все соперники должны отдать тебе все свои ударные карты этого цвета (включая героев) или рубежа (включая многоцветные карты).

Удар молнии. Выбери соперника, чей трофейный счёт выше твоего. Обменяй его самого ценного монстра (по очкам) на своего наименее ценного монстра. Если у тебя нет монстров, просто не отдавай ему ничего взамен. Если у игрока несколько монстров с одинаково высокой (или низкой) ценностью, он сам решает, кого из них отдать. Если на монстра сыграна «Удобная ошибка при сложении», она учитывается при определении ценности монстра и остаётся вместе с ним, если монстр меняет владельца.

Курица на башне. Каждый соперник должен случайным образом выбрать с руки карту сокровища и положить её себе на лоб (чтобы ты видел, что это за карта, а он — нет). Затем ты забираешь себе на руку одну из этих карт и можешь сыграть её по обычным правилам. *Например, если ты взял оружие, ты сможешь сыграть его только в фазе игры карт и только вместе с ударной картой.*

Особые карты. У каждой такой карты своё уникальное действие. Если в их тексте не сказано иного, особые карты разыгрываются в фазе игры карт.

Суперманчкин. Убей любого монстра на поле (кроме находящихся в лесу). Действует на любого монстра, независимо от его ценности в очках, даже если он проник внутрь замка.



Зов родины. Перемести любого монстра на поле (даже внутри замка) обратно в лес. Монстр остаётся в том же секторе, где был. Нельзя сыграть «Зов родины» на монстра, который не может двигаться из-за «Пюбика клея» или «Спячного зелья».

Тюбик клея. Играй эту карту когда угодно, чтобы положить жетон клея на любого монстра на поле (кроме находящихся в лесу). До конца хода этот монстр не перемещается (и не может быть сброшен) — ни в фазе движения монстров, ни под воздействием жетонов проклятий или таких карт, как «Ушёл на базу», «Бродячая тварь», «Пелье зутаницы» и т. п. Тем не менее приклеенного монстра можно атаковать и даже убить. Сбрось жетон клея в конце хода.

Ушёл на базу. Сбрось с поля любого монстра (кроме находящихся в лесу) и возьми 2 карты сокровищ. Сброшенный жетон уходит в сброс монстров, а карты сокровищ ты забираешь на руку в четвёртой фазе хода. Нельзя сыграть «Ушёл на базу» на монстра, который не может быть сброшен из-за «Тюбика клея» или «Спячного зелья».

Помоги, чем можешь! Выбери соперника, который должен показать тебе все карты на руке. Если какая-нибудь из этих карт (только одна!) позволит тебе убить монстра, заведи её на руку и сыграй в тот же ход. Если таких карт нет, ты ничего не получаешь. Ты можешь договариваться о помощи, пока смотришь руку соперника.

Бродячая тварь. Играй эту карту когда угодно, чтобы переместить любого монстра на поле в сектор другого цвета. Монстр остаётся на том же рубеже, где был. Нельзя сыграть «Бродячую тварь» на монстра, который не может двигаться из-за «Тюбика клея» или «Спячного зелья».

Возьми 2 карты замка. Играй эту карту когда угодно, чтобы взять на руку 2 карты замка из колоды. Ты можешь сыграть их по обычным правилам.

Укрепи стену. Играй эту карту когда угодно, чтобы навесить на любую стену замка жетон укрепления. Если монстр или огромный камень сталкивается с укрепленной стеной, она остаётся на месте, а жетон укрепления снимается. Монстр при этом получает раны как обычно (см. стр. 8), а жетон огромного камня сбрасывается. Одновременно в замке может быть только две укрепленные стены (по жетону на каждой), но если жетон укрепления снят, его можно использовать снова.



КАРТЫ СОКРОВИЩ

Оружие. Усиливает ударные карты. Ты можешь сыграть оружие одним из следующих способов:

- в свой ход вместе со своей ударной картой;
- в чужой ход, договорившись с соперником, что сыграешь оружие на атакованного им монстра;
- в свой ход, договорившись с соперником, что он сыграет на монстра ударную карту, а ты — оружие.



Оружие наносит дополнительные раны монстру, атакованному ударной картой.

Многие карты оружия действуют на любом рубеже — пехотном, рыцарском или стрелковом, поэтому их можно сыграть в паре с любой ударной картой. Другие карты оружия ограничены одним рубежом, и их надо играть с подходящими ударными картами. *Например, оружие, наносящее дополнительные раны на стрелковом рубеже, нужно играть вместе со стрелком или героем.* Каждую ударную карту можно усилить только одним оружием, но игрок вправе атаковать монстра сразу несколькими ударными картами, усилив любые из них картами оружия.

Крыса на палочке, Остроконечная шляпа могущества, Рапира такнечности, Шлем отваги, Шлем-рогач. Каждая из этих карт наносит 1 дополнительную рану монстру на пехотном, рыцарском или стрелковом рубеже.

Меч песни и пляски, Шипастые коленки. Каждая из этих карт наносит 1 дополнительную рану монстру на пехотном рубеже.

Вездешный щит, Коротыширокие латы. Каждая из этих карт наносит 1 дополнительную рану монстру на рыцарском рубеже.

Одиннадцатифутовый шест, Ракета магического назначения. Каждая из этих карт наносит 1 дополнительную рану монстру на стрелковом рубеже.

Баклер бахвала. Эта карта наносит 1 дополнительную рану монстру на рыцарском или стрелковом рубеже либо 2 дополнительные раны монстру на пехотном рубеже.

Слизистая оболочка. Эта карта наносит 1 дополнительную рану монстру на пехотном или стрелковом рубеже либо 2 дополнительные раны монстру на рыцарском рубеже.

Лучок с ленточками. Эта карта наносит 1 дополнительную рану монстру на пехотном или рыцарском рубеже либо 2 дополнительные раны монстру на стрелковом рубеже.

Башмаки могучего пенделя. Эта карта наносит 2 дополнительные раны монстру на пехотном, рыцарском или стрелковом рубеже.

Зелья. Разыгрываются независимо от ударных карт. Как правило, ты можешь применить зелье либо в свой ход в фазе игры карт, либо в чужой ход в рамках сделки о помощи. Зелья не считаются ударными картами и не могут быть усилены оружием.

Зелье идиотской храбрости. Наносит 1 рану любому монстру на поле (кроме находящихся в лесу).

Зелье ротовой вони. Наносит 2 раны любому монстру на поле (кроме находящихся в лесу).

Спячное зелье. Обездвиживает всех монстров на поле (в том числе в лесу и внутри замка — обрати внимание на значки под названием). До конца текущего хода все монстры остаются там, где они стояли, и не перемещаются (а также не могут быть сброшены) — ни в фазе движения монстров, ни под воздействием жетонов проклятий или таких карт, как «Ушёл на базу», «Бродячая тварь», «Пелье зутаницы» и т. п. Тем не менее спящих монстров можно атаковать и даже убить.

Зелье невидимости. Играй эту карту в фазе выкладывания монстров любого игрока, чтобы отменить только что вытянутый жетон проклятия. На карты проклятий это зелье не действует.

Пелье зутаницы. Перемести на пехотный рубеж любого монстра на поле (кроме находящихся в лесу). Монстр остаётся в том же секторе, где был. Нельзя сыграть «Пелье зутаницы» на монстра, который не может двигаться из-за «Тюбика клея» или «Спячного зелья».



Особые карты. Каждая такая карта влияет на игру по-своему, согласно её тексту.

Примени непонятные правила. Играй эту карту когда угодно, чтобы вытянуть из сброса жетонов случайного монстра (не проклятие). Добавь вытянутый жетон к своим трофеям. Ты не получаешь сокровища за этого монстра — считай, что их унесли задолго до тебя.

Удобная ошибка при сложении. В любой момент игры подложи эту карту под один из своих трофеев, чтобы увеличить его ценность на 1 очко.

Хотельное кольцо. Играй эту карту, чтобы отменить только что вытянутый жетон проклятия либо карту проклятия, только что сыгранную на тебя соперником.

Сандалеты-протекторы. Играй эту карту, чтобы отменить карту проклятия, только что сыгранную на тебя соперником. На жетоны проклятий эта карта не действует.

Читерский кубик. Играй эту карту, когда на поле выкладывается монстр, чтобы поместить его в любой сектор по своему выбору (вместо броска кубика). Не действует на жетоны проклятий и на другие броски кубика.

Ура, клад! Играй эту карту когда угодно, чтобы взять на руку 2 карты сокровищ из колоды. Ты можешь сыграть их по обычным правилам.

Швейцарская армейская алебарда. Играй эту карту когда угодно, чтобы взять на руку 1 карту замка из колоды. Ты можешь сыграть её по обычным правилам.

Реально впечатляющий титул. Играй эту карту в свой ход в фазе сброса и добора карт, чтобы сбросить с руки сколько угодно карт замка (вместо одной). Затем добери карты замка на руку по обычным правилам.



ЖЕТОНЫ

Жетоны монстров. В фазе выкладывания монстров ты тянешь из пула жетоны монстров и проклятий. Числа в углах жетона монстра — это значения его здоровья. Помещай монстров в лес таким образом, чтобы угол с наибольшим числом смотрел в сторону замка.

Жёлтые точки на жетоне монстра — это число карт сокровищ, положенных за его убийство. Эти сокровища можно предлагать в обмен за помощь в убийстве монстра. Если монстр погибает от столкновения со стеной или башней замка, никто не получает за него сокровищ.

Жетоны проклятий. Помимо монстров, в пуле попадают жетоны проклятий. Если в фазе выкладывания монстров ты вытянул проклятие, разыграй его и продолжай тянуть жетоны, пока не выложишь в лес нужное число монстров. Вот что делают проклятия:

- **Все монстры движутся по часовой стрелке.** Каждый монстр на поле перемещается в соседний сектор по часовой стрелке, оставаясь на том же рубеже. Монстры внутри замка тоже движутся, и если они столкнулись с башней, то разрушают её и получают рану (если в башню врезалось несколько монстров, игроки решают, кто из них ранен), а затем перемещаются туда, где стояла эта башня. Монстр с жетоном клея не перемещается, а если в этот ход было сыграно «Спячное зелье», то не движется никто из монстров.
- **Выложи ещё одного монстра.** В текущей фазе ты должен выложить на поле на одного монстра больше, чем обычно.
- **Кинь кубик. Все монстры в выпавшем секторе движутся.** Перемести каждого монстра в секторе, номер которого выпал на кубике, на одно деление ближе к замку, а если монстр уже внутри замка, то на одно деление по часовой стрелке. См. также «Все монстры движутся по часовой стрелке».
- **Монстры в зелёных секторах движутся.** Перемести каждого монстра, который находится в зелёном секторе, на одно деление ближе к замку, а если монстр уже внутри замка, то на одно деление по часовой стрелке. См. также «Все монстры движутся по часовой стрелке».
- **Монстры в красных секторах движутся.** Перемести каждого монстра, который находится в красном секторе, на одно деление ближе к замку, а если монстр уже внутри замка, то на одно деление по часовой стрелке. См. также «Все монстры движутся по часовой стрелке».
- **Монстры в синих секторах движутся.** Перемести каждого монстра, который находится в синем секторе, на одно деление ближе к замку, а если монстр уже внутри замка, то на одно деление по часовой стрелке. См. также «Все монстры движутся по часовой стрелке».
- **Огромный камень.** Вытянув это проклятие, брось кубик, чтобы определить, в какой сектор катится камень («Читерский кубик» не действует на этот бросок). Все монстры в этом секторе расплющены камнем и сбрасываются. Огромный камень не останавливается, пока не врежется в стену или башню и не разрушит её. Если в этом секторе не осталось стен и башен, камень прокатывается через центр замка в противоположный сектор, а если и там нет стен и башен, то укатывается в лес, уничтожая всех монстров и в этом секторе.
- **Останься без помощи на следующий ход.** Вытянув этот жетон, оставь его перед собой. В свой следующий ход в фазе игры карт ты не имеешь права договариваться о помощи. Вместо этого сбрось этот жетон проклятия. Ты можешь играть карты, брать трофеи и получать сокровища, как обычно.



В этой таблице перечислены все монстры, их стартовое здоровье (оно же — ценность в трофейных очках) и количество сокровищ, положенное за их убийство.

Монстр	Стартовое здоровье	Сокровища
3872 орка**	1	1
Молотая крысотка	1	1
Огоршённая трава	1	1
Сочающаяся слизь	1	1
Увечный гоблин	1	1
Блуждающий нос	2	1
Г-н Костин	2	1
Гарпистки**	2	1
Конь андедный	2	1
Летучие лягушки	2	1
Питбуль	2	1
Сердитый бройлер	2	1
Адвокат**	3	1
Бигфут**	3	1
Бульрог	3	1
Газебо*	3	1
Гикающий гик**	3	1
Желатиновый октаэдр	3	1
Закоп под вампира**	3	1
Лепрокон	3	2
Лицесос**	3	1
Рыгачу	3	1
Страховой агент	3	1
Утконтикора	3	1
Царь Тут	3	1
Бледные братья	4	2
Гиппогриф	4	2
Кальмадзилла	4	2
Невыразимо жуткий неописуемый ужас	4	2
Сетевой тролль	4	2
Плутониевый дракон	5	3

ВАРИАНТЫ ПРАВА

Мини-дополнение «Больше „Манчкина“!». Чтобы добавить в игру здоровый манчкинский дух эгоизма и своекорыстия, игроки могут использовать входящее в комплект мини-дополнение «Больше „Манчкина“!». Оно состоит из 15 карт (7 персонажей, 7 сокровищ, 1 карта замка), отмеченных значком **M**. Кроме того, дополнение меняет цель игры.

Цель игры. Для победы в игре с дополнением достаточно набрать как можно больше трофейных очков к концу партии. Теперь необязательно сохранить неразрушенной хотя бы одну башню замка. Вырвавшись вперёд по трофейному счёту, ты имеешь полное право уклоняться от защиты замка, однако отстающим игрокам выгодно продержаться подольше, чтобы поднакопить трофеев. Партия заканчивается, как только будут разрушены все башни или убиты все монстры.

Карты персонажей. Перед началом партии каждый игрок, начиная с младшего и далее по часовой стрелке, выбирает себе одного персонажа. Ты получаешь способность и заклятого врага выбранного персонажа до конца партии.



- **Воин.** В свой ход в фазе игры карт можешь усилить каждую ударную карту максимум двумя картами оружия. Ты не можешь убить **гикающего гика** без помощи.
- **Волшебник.** Один раз в свой ход в фазе игры карт можешь бросить кубик, чтобы при результате 4, 5 или 6 переместить любого монстра на поле в любую другую клетку (нельзя переместить монстра, который не может двигаться из-за «Тюбика клея» или «Спячного зелья»). Ты не можешь играть особые карты (как сокровища, так и карты замка) против **гарписток**.
- **Вор.** Добывая карты замка на руку, можешь посмотреть карты на руке у любого соперника и взять одну из его карт замка. Ты не можешь убить **адвоката** (профессиональная гордость!), хотя можешь его атаковать.
- **Дварф.** Ты берёшь на руку дополнительную карту замка в начале игры, а также добывая карты в первой фазе своего хода. Ты должен сыграть 3 ударные карты, чтобы убить **3872 орка**.
- **Клирик.** Добывая карты замка на руку, можешь взять 3 нижние карты замка из сброса, оставить на руке не больше одной из них, а остальные положить на верх стопки сброса (можно сбросить все три карты). Затем добери карты на руку из колоды замка, как обычно. В своей фазе игры карт ты можешь сказать «Бу!», чтобы сбросить с поля **закос под вампира** и получить за него сокровища (забери карты сокровищ на руку в четвертой фазе).
- **Хафлинг.** В конце игры каждая карта сокровища у тебя на руке добавляет 1 к твоему трофейному счёту. Ты не получаешь сокровищ за убийство **биффута** (в том числе за помощь).
- **Эльф.** Если ты успешно помог сопернику убить монстра, возьми из колоды дополнительную карту сокровища. Ты не можешь убить **лицесоса** (хотя можешь его атаковать).

Обрати внимание: жетоны заклятых врагов персонажей выделены чёрным кантом.

Карта замка. В дополнении одна особая карта замка. Перед игрой замшей её в колоду замка.

- **Морок.** Сбрось с пехотного, рыцарского или стрелкового рубежа любого монстра и перемести туда, где он стоял, любого другого монстра с поля. Нельзя сбросить монстра, который находится в лесу или внутри замка, но переместить монстра можно откуда угодно. Ты не можешь сыграть «Морок», если на поле меньше двух монстров. Кроме того, нельзя сыграть «Морок» на монстров, которые находятся под воздействием «Тюбика клея» или «Спячного зелья».



Карты сокровищ. В дополнении 7 карт сокровищ: 2 оружия и 5 усилителей монстров. Перед игрой замешай их в колоду сокровищ.

- **Оружие.** Как и прочее оружие, служит для усиления ударных карт и применяется по обычным правилам.
- **Бензопила кровавого расчленения.** Эта карта наносит 3 дополнительные раны монстру на пехотном, рыцарском или стрелковом рубеже.
- **Кинжал измены.** Эта карта наносит 3 дополнительные раны монстру на пехотном рубеже.
- **Усилители монстров.** Эти карты не только добавляют здоровья монстрам, которых атакуют соперники, но и вознаграждают тебя за коварство картами сокровищ. Сыграв усилитель на монстра, поверни его жетон таким образом, чтобы новое значение его здоровья было направлено в сторону замка. Если здоровье усиленного монстра превысило наибольшее число на его жетоне, отметь лишнее здоровье любым способом (например, положи на жетон монетки).



Ты можешь сыграть усилители в тот момент, когда любой соперник атакует монстра, или сразу после этого. Если соперник успел забрать жетон убитого монстра в качестве трофея, ты уже не можешь усилить этого монстра.

- **Грудной.** Добавь атакованному монстру 1 здоровье и возьми 1 карту сокровища.
- **Умудрённый.** Добавь атакованному монстру 2 здоровья и возьми 1 карту сокровища.
- **Разъярённый.** Добавь атакованному монстру 3 здоровья. Сразу после атаки соперника, если этот монстр выжил, ты можешь попытаться убить его. В случае успеха возьми монстра в качестве трофея и получи положенные сокровища.
- **Престарелый.** Снизь здоровье атакованного монстра до наименьшего значения, указанного на его жетоне. Этого монстра нельзя убить в этот ход. Возьми 1 карту сокровища.
- **Громадный.** Подними здоровье каждого монстра на поле до наибольшего значения, указанного на его жетоне. Те монстры, которые ранее были усилены выше своего наибольшего значения, восстанавливают здоровье до усиленного уровня. Возьми 1 карту сокровища за каждого монстра, которому поднял здоровье. Это единственный усилитель, который играется когда угодно и не на атакованного монстра.

Меньше «Манчкина». Если даже обычный режим кажется игрокам слишком манчкинским, они могут убрать из колоды замка карты проклятий. А если и этого недостаточно, вместо переговоров о помощи они могут раз в ход просто обмениваться одной картой с соперником.

Усложнение игры. Если игра кажется игрокам слишком простой, они могут внести в правила любые из следующих изменений:

- оставлять на руке меньше карт, чем обычно;
- не брать карту сокровища в начале игры;
- не использовать стены;
- не перетасовывать сброс сокровищ, когда колода закончится;
- добавить усилители монстров из дополнения.

Упрощение игры. Если игра кажется игрокам слишком сложной, они могут внести в правила любые из следующих изменений:

- позволить усиливать каждую ударную карту больше чем одним оружием;
- разрешить заключать больше одной сделки о помощи в ход;



- держать на руке на одну карту больше, чем обычно;
- в начале игры взять по 2 карты сокровищ;
- в шестой фазе выкладывать двух монстров вместо трёх;
- добавить оружие и карту замка из дополнения;
- использовать персонажей из дополнения.



Одиночный режим. В партии на одного игрока не используются следующие компоненты:

- все карты проклятий из колоды замка;
- жетон проклятия «Останься без помощи»;
- особая карта замка «Помоги, чем можешь!»;
- карта оружия «Сандалеты-протекторы».

Кроме того:

- в первой фазе ты собираешь на руку до 6 карт замка;
- во второй фазе ты можешь держать на руке до 4 карт сокровищ;
- ты не заключаешь сделки о помощи — ибо не с кем.

ПРИМЕР ХОДА ПО ОБЫЧНЫМ ПРАВИЛАМ

Жанна участвует в партии на четырёх игроков, поэтому в начале игры она взяла 5 карт замка и 1 карту сокровища. Несколько ходов спустя у неё на руке 3 карты замка («Синий рыцарь», «Красный пехотинец» и «Тюбик клея») и 4 карты сокровищ («Вездешный щит», «Башмаки могучего пенделя», «Шипастые колени» и «Пелье зутаниды»). В начале хода Жанны обстановка на поле следующая: «Газебо» в синем секторе рыцарского рубежа, «Лепрокон» в красном секторе стрелкового рубежа, «Сердитый бройлер» в зелёном секторе пехотного рубежа и «Гикающий гик» в синем секторе стрелкового рубежа.



Фаза 1. Сбрось карту (по желанию), затем довери карты

Жанна могла бы сбросить одну карту замка, но не хочет этого делать.

Поскольку в игре на четверых добирают до 5 карт замка, она берёт из колоды ещё 2 карты замка. Ей достаются «Многоцветный пехотинец» и «Синий стрелок».



Фаза 2. Отдай карты от щедрым

У Жанны 4 карты сокровища, а оставить на руке в этой фазе она может только три. Она должна отдать излишки (в данном случае 1 карту) игроку с наименьшим трофейным счётём. В трофеях у Жанны «Царь Тут» (3 очка) и «3872 орка» (1 очко) — всего 4 очка. У Лоры 5 очков, а у Гены и Сани — по 2 очка, следовательно, Жанна должна отдать лишнюю карту либо Гене, либо Сане. Ход назад Гена сыграл на Жанну проклятие «Роковой нырок», поэтому она выбирает Саню и даёт ему «Вездешный щит» (который полезен только на рыцарском рубеже, где она планирует сражаться другими картами).

Фаза 3. Играй карты, договаривайся, вери трофеи

Жанна играет «Синего рыцаря» с «Башмаками могучего пенделя», чтобы убить «Газебо».

Она добавляет этого монстра к своим трофеям и кладёт под его жетон 1 карту сокровища из колоды (поскольку на жетоне одна золотая точка). Затем Жанна убивает «Сердитого бройлера» с помощью «Многоцветного пехотинца», усиленного «Шипастыми коленками». «Синим стрелком» она наносит 1 рану «Гикающему гику» и отмечает это, повернув жетон монстра двойкой в сторону замка.



Наконец, она интересуется, не поможет ли кто-нибудь убить «Лепрокона», если она переместит его в красный сектор пехотного рубежа и нанесёт ему 1 рану. Лора помочь не может, но предлагает сыграть «Спячное зелье», чтобы в этот ход монстры не двигались. Гена мог бы сыграть «Зелье ротовой вони», но взамен хочет «Лепрокона» в трофей, а сокровища готов отдать Жанне. Саня предлагает усилить атаку «Баклером бахвала» за оба лепроконовых сокровища.



Жанна принимает предложение Сани. Она играет «Пелье зутаницы», перемещает «Лепрокона» в красный сектор пехотного рубежа и атакует его «Красным пехотинцем» (1 рана). Саня добавляет «Баклер бахвала», и «Лепрокон» убит. Жанна забирает его в трофеи, а Саня кладёт перед собой в закрытую 2 карты из колоды сокровищ. Оставшись с «Тюбиком клея» на руке, Жанна завершает свою фазу игры карт.

Фаза 4. Забери на руку сокровища

Жанна берёт на руку 2 карты сокровищ (по одной за «Газебо» и «Сердитого бройлера»), а Саня — сокровища, полученные за помощь против «Лепрокона». Жанне досталась «Швейцарская армейская алебарда», которую можно сыграть когда угодно, чтобы взять 1 карту замка. Она так и делает, вытягивая «Синего стрелка». Хотя в синем секторе стрелкового рубежа есть монстр, сейчас она не может атаковать его этим «Стрелком», поскольку ударные карты играют только в фазе игры карт, а не когда угодно.

Фаза 5. Передвинь монстров

В этой фазе все монстры приближаются к замку на одну клетку. На поле остался только «Гикающий гик», и он переходит со стрелкового рубежа на рыцарский, оставаясь в том же синем секторе.

Фаза 6. Выложи монстров

Теперь Жанна должна выложить в лес трёх монстров, как положено в партии на четверых. Первым она вытягивает «Коня андедного» и бросает кубик. Выпадает 3, поэтому монстр отправляется в третий сектор леса. Следующим ей попадает проклятие «Монстры в синих секторах движутся», и «Гикающий гик» переходит с рыцарского рубежа на пехотный. Затем — опять проклятие, которое оставляет Жанну без помощи в её следующий ход. Потом Жанна вытягивает «Бульрога» и выкладывает его в лес по броску кубика, а затем таким же образом размещает «Рыгачу». На этом ход Жанны заканчивается, и её сосед слева начинает свой ход с первой фазы.



Число игроков	1	2	3	4	5	6
Подготовка к игре						
Каждый получает карт замка:	6	6	5	5	5	5
Каждый получает карт сокровищ:	1	1	1	1	1	0
В свой ход						
Добери карты замка на руку до:	6	6	5	5	5	5
Оставь на руке карт сокровищ:	4	4	3	3	3	3
Выложи монстров на поле:	3	3	3	3	3	2

Создатели игры

Автор игры: Энн-Мари Де Витт (на основе «Манчкина» Стива Джексона и Castle Panic Джастина Де Витта)

Консультант: Джастин Де Витт · **Художник:** Джон Ковалик · **Дизайнер:** Джастин Де Витт

Верстальщик: Гэбби Рунес · **Текст правил:** Энн-Мари Де Витт

Игру тестировали: Ian Amburn, David Arlund, Eden Babovec, Kristen Babovec, Lee Babovec, Chelsea Badgett, Richard Banana, Jacob Barhak, Deborah Bean, Stacy Beckwith, Neal Berkowitz, Arnold Bernabe, April M. Bremner, Lois Brown, Neal Carter, Holly Cooper, Rebekah Dow, Gina Fischer, Chris Franco, Joseph George, April Glidden, Jennifer Gruver, Robert Gruver, Bryan Gustin, Samuel Gustin, Andrew Hackard, Adam Hegemier, Sean Homrig, Ross Jepson, Ryan Johle, Adam Jones, Debbie Kilgo, Derak Kilgo, Ronald Kirk, Tahlia Kirk, Joe Kiszka, Charlie Krell, Devin Lewis, Beth Loubet, Allison Matalone, Kris McCardel, Maureen McCardel, Mikayla McMurtray, Miriam McMurtray, Briggs Moon, David Morse, Sharon Nichols, Naji Norder, Jarred Prejean, Phil Reed, Dustin Regier, Meaghan Regier, Steve Rouse, Gabby Ruenes, Heidi Ruenes, Jesse Samford, Mark Vargas, Lynn Wallschlaeger, Ellen Ward, Jan Ward, Tyler Wood, Michael Yang, Peter Yovich, James Zuniga

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Петр Толенев

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
Правообладатель © 2014 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно



© 2014 Fireside Games, LLC. Munchkin Panic и все фирменные логотипы и слоганы являются торговыми марками Fireside Games, LLC., P.O. Box 151164, Austin, TX, 78715-1164.

www.firesidegames.com

Munchkin, персонаж «Манчкин» и всевидящая пирамида являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated и используются по лицензии.