

Манчкин SCP

Правила игры версия 1.5 (декабрь 2020)

Вселенная SCP – это мрачная и загадочная реальность, заточенная в надежных стенах Фонда Secure.Contain.Protect. Многочисленные аномальные объекты, жуткие монстры и сковывающий душу страх – отличная основа для игры в стиле Манчкин.

В состав игры входят 128 карт Дверей, 132 карт Сокровищ, 20 карточек аффектов, 77 токенов дебаффа, 6 карточек персонажа, один шестигранный кубик, маркеры Уровня и эти правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Играть могут от трёх до шести игроков. Каждому игроку понадобится по 1 маркеру Уровня и 1 маркеру стресса.

Перетасуй отдельно колоду Дверей, колоду Сокровищ и положи их на игровой стол рубашкой вверх. Каждый игрок берет по 4 карты Дверей и по 4 карты Сокровищ.

ОБРАЩЕНИЕ С КАРТАМИ

В игре: это карты, которые лежат перед тобой на столе лицом вверх. Обычно они показывают характеристики твоего персонажа, его снаряжение, а также действующие на него позитивные или негативные эффекты. Некоторые другие карты тоже могут лежать перед тобой на столе, если ты их сыграешь.

«Рука» – это карты, которые игрок держит в руках. Они пока не находятся в игре и тебе не помогают, но и потерять их ты можешь только под действием карт, которые влияют именно на «руку». Не путай «руку» игрока (в кавычках), в которой ты держишь карты, и Руку персонажа (с большой буквы), в которой персонаж держит Оружие.

Карты из игры не могут возвращаться обратно в «руку».

В конце хода в твоей «руке» обязано быть не более пяти карт. Некоторые карты позволяют увеличить этот лимит.

Сброс карт. Если ты должен сбросить карту – положи её в сброс лицом вверх. Заведи отдельный сброс для каждой колоды. Видеть ты можешь только верхнюю карту, Ты можешь просмотреть стопку сброса, только если какая-то карта или способность позволяет тебе сделать это.

Если колода закончилась, а кому-то нужно взять карту этого типа – перетасуй сброс и сформируй из него новую колоду. Если колода закончилась, а в сбросе ничего нет – увы, карты этого типа никто не получит!

Для активации некоторых способностей необходимо сбросить карту. Если нет никаких дополнительных указаний, то сбрасывать можно как с «руки», так и из игры. **Сыграть карту.** Чтобы ввести карту в игру, ты должен её сыграть с «руки».

Использование карт. Все карты с постоянным Бонусом или свойством, которые ты ввел в игру, ты используешь (*Пример:* любое Оружие, **Суперманчкин**, **Чит!**).

Применение карт. Для получения разового эффекта карты ты должен применить эту карту (*Пример:* дымовая шашка, сестра солнца). Разовые шмотки можно применять как с «руки», так и из игры.

Для разовых не-шмоток сыграть карту означает применить её (*Пример:* если ты играешь Ловушку, то ты автоматически её применяешь на кого-либо). Обычно после применения карта сбрасывается. Применение способностей обычно требует сброса других карт.

ШМОТКИ

Шмотка – это любая карта с ценой в монетах или надписью «Без цены».

Шмотка может быть постоянной или разовой. Постоянные шмотки дают постоянный Бонус или способность (а, может, и то и другое). На разовых шмотках должно быть написано «Разовая шмотка».

Сыграть, то есть ввести в игру, любую шмотку можно сразу же при получении (даже во время чужого хода, но только если ты сам не в бою и это не нарушает состояние других твоих шмоток), либо позже во время своего хода и не в бою. Разовые шмотки можно применять в любой момент, если это не противоречит тексту карты.

Карта Шмотки, находящаяся у тебя в «руке», не приносит пользы до тех пор, пока ты не введёшь ее в игру, после чего считается, что ты «несёшь» эту шмотку. Ты можешь нести любое количество маленьких шмоток.

Браслеты не являются Оружием, и носят на Руках.

Большие Шмотки. На Больших шмотках внизу есть надпись «Большая». Если на шмотке не написано, что она Большая – значит она маленькая.

Ты можешь нести только одну Большую шмотку, независимо от того используешь ты ее или нет. Если что-то позволяет тебе нести больше одной Большой шмотки, и ты теряешь эту способность, то ты должен либо немедленно вернуть себе такую способность, либо избавиться от «лишних» Больших шмоток. Если ты не в бою, ты можешь попробовать обменять Большие шмотки на мелкие у других игроков, а если это твой ход, то «лишние» шмотки можно продать за Уровень (если шмоток наберётся на 1000 Крышек). В противном случае придётся отдать их самому низкоуровневому игроку из тех, кто может их нести. Если даже отдать Большую шмотку некому – сбрось её.

Ограничение на использование шмоток. Любой игрок может нести любые шмотки, но некоторые шмотки имеют ограничения в использовании. *Пример: прототип Micro H.I.D. не могут использовать манчкины Класса D.*

Кроме этого, ты можешь использовать только один Головняк, один Броник, одну Обувку и одну Двуручную или две Одноручных шмотки. Например, ты можешь нести сколько угодно Головняков, но использовать можешь только один из них, если только особые карты не позволят тебе игнорировать эти ограничения.

Рюкзак. Те шмотки, которые ты не можешь или не хочешь использовать в данный момент, нужно положить в Рюкзак. Чтобы отличать шмотки в Рюкзаке от используемых, поверни карты неиспользуемых шмоток горизонтально. Шмотки в рюкзаке должны лежать лицевой стороной вверх, ты ввел их в игру, поэтому все игроки должны их видеть. Все разовые шмотки, которые ты хочешь выложить на стол, тоже клади в Рюкзак. В Рюкзак можно складывать только шмотки. Ты НЕ МОЖЕШЬ менять используемые шмотки во время боя или Смывки, но ты можешь применять разовые шмотки прямо из Рюкзака.

Кроме того, разовые шмотки можно применять и непосредственно из «руки» в любой момент игры (если на карте нет ограничений).

Нельзя сбрасывать шмотки «просто так». Ты можешь *продать* их за Уровни или *отдать* игрокам, которые захотят этого, можешь сбросить их для активации каких-либо способностей, либо в результате действия других карт.

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие Ловушки или Непотребства, то ты сам решаешь, какой именно шмоткой пожертвовать. Но если требуется сбросить надетый Головняк, надетый Броник или надетую Обувку, то ты должен сбросить все надетые шмотки данного типа, то есть остаться без надетого Головняка, Броника или Обувки соответственно.

Аномальные шмотки. Шмотка, да и вообще любая карта с обозначением **SCP** в названии является аномальной. Некоторые карты в описании имеют особые условия взаимодействия с аномальными шмотками.

Снаряга. Тебе частенько будут попадаться шмотки, помеченные как Снаряга. Они не так полезны, как оружие или броня, но могут пригодиться в некоторых ситуациях. Снаряга имеет цену и подчиняется всем правилам постоянных шмоток.

Усилитель. Есть еще один подтип шмоток – Усилитель. Эти карты, как и модификаторы, дают постоянные усиления игроку, но не требуют специальных условий для использования.

Можно отдавать шмотки и просто так, например, чтобы подкупить других игроков – «Я отдам тебе мой *Халат исследователя*, если ты не будешь помогать Илюше в этом бою». Считайте это обменом на ничто.

А ещё можно вымогать шмотки – «Я сыграю на тебя *Амнезиака класса В*, если ты сейчас же не отдашь мне *Лабораторный халат*».

Продажа Шмоток за Уровни. Во время своего хода и не в бою ты можешь сбросить шмотки на сумму не менее 1000 монет и тут же получить Уровень. Если ты сбрасываешь Шмотки на сумму, скажем, 1100 монет – сдачи не будет. Но если получится набрать шмоток на 2000, то ты получишь сразу два Уровня, и т.д. Можно продавать шмотки как из «руки», так и из игры. Купить 10й Уровень таким образом нельзя.

МОДИФИКАТОРЫ ШМОТОК

Некоторые карты помечены как «Модификатор». Такие карты могут быть присоединены к постоянной Шмотке, чтобы модифицировать её. После того, как Модификатор присоединён к Шмотке, его нельзя снять или переложить на другую Шмотку (если только текст Модификатора не позволяет этого). Стоимость модификатора прибавляется к стоимости модифицированной им

шмотки. К любой Шмотке можно присоединить любое количество Модификаторов. Если модифицированная Шмотка меняет владельца, Модификатор остаётся со Шмоткой.

Если у Модификатора есть цена (или надпись «Без цены»), то он является Шмоткой и подчиняется всем правилам шмоток. Но даже с картой *Чум!* ты не сможешь использовать Модификатор без шмотки, зато с *Читом!* ты можешь игнорировать указанные на Модификаторе ограничения по шмоткам.

КАРТА «ПОЛУЧИ УРОВЕНЬ»

Карты «Получи Уровень» можно применить в любой момент и на любого игрока (если на карте не сказано иное). С помощью такой карты нельзя получить 10-й Уровень, если только у вас нет карты, *явно* позволяющей получить этот Уровень.

ПРОЧИЕ СОКРОВИЩА

Остальные карты из колоды Сокровищ используются в соответствии с текстом на самой карте.

МОНСТРЫ

Вытянутый в открытую на фазе Вышибания Дверей, либо сыгранный при Поиске Неприятностей, монстр сразу же нападает на игрока.

Полученный любым другим способом – идёт в «руку», откуда его можно сыграть на себя во время фазы Поиска Неприятностей или на соперника, при помощи карты **Бродячая Тварь**.

УСИЛИТЕЛИ МОНСТРОВ

Несмотря на название, усилители могут не только усиливать, но и ослаблять монстров (да, получаются «ослабляющие усилители»). Усилители может играть любой игрок во время любого боя. На каждого монстра может быть сыграно любое количество Усилителей.

Усилители играют на одного конкретного монстра, и действуют только на него. Если в бою несколько монстров, то игрок должен выбрать, на кого именно он играет усилитель. Все Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если монстр выходит из боя, сыгранные на него Усилители сбрасываются (если способ устранения монстра подразумевает получение за него Сокровищ в случае победы, запомните, сколько именно Сокровищ было у монстра на момент устранения).

Положительные Усилители монстров добавляют положенные за победу Сокровища, отрицательные уменьшают (но не могут совсем лишить монстра Сокровищ).

НАПАРНИКИ

Среди многочисленных чудовищ, ты можешь найти и лояльных персонажей, которые будут помогать тебе в боях.

Если ты вытащил Напарника, неважно в открытую или втёмную, ты можешь сыграть его немедленно или придержать в «руке» на потом. Ты можешь сыграть его в любой момент своего хода, даже в бою. Напарник может быть только один. Напарниками нельзя меняться.

Каждый Напарник имеет некую способность, которая будет тебе полезной. Они не могут делать ничего, что не указано на их карте или в правилах, например, они не могут нести шмотки, если не сказано, что могут.

Напарник может пожертвовать собой ради тебя. Если ты проиграл бой, то вместо броска на Смывку ты можешь оставить Напарника прикрывать отступление. Ты автоматически смываешься от всех монстров в этом бою, даже если карта монстров говорит, что Смывка невозможна. После этого сбрось карту Напарника. Если у Напарника были какие-то шмотки – сбрось и их тоже. Если у тебя в бою был Помощник, то ты сам решаешь, смывается ли он с тобой, или должен бросать кубик как обычно. Напарник не считается Помощником в бою. Если ты умрёшь, то Напарники вряд ли сохраняют верность тебе – они сразу же отправляются по своим делам. Сбрось Напарника и шмотки, которые у него были, до того, как твои друзья начнут мародёрство.

ЛОВУШКИ

Ловушка, взятая в открытую в фазе Вышибания Дверей, сразу же действует на игрока, который в нее попал. Кроме того, тебя могут заманить в Ловушку твои друзья, сыграв на тебя Ловушку с «руки».

Как только ты попал в Ловушку, ты не можешь совершать никакие действия, кроме попыток избежать Ловушки, до тех пор, пока Ловушка на тебя не подействует либо ты её не отменишь. Карту Ловушки, взятую втёмную или полученную иным путём, игрок забирает на «руку».

Сыграть Ловушку с «руки» можно на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент игры. Ты можешь сыграть Ловушку даже на себя (если ты можешь углядеть в этом какую-либо выгоду, значит это очень манчкинский поступок – так и делай).

Обычно Ловушка действует (если может) на жертву немедленно, после чего сбрасывается. Но некоторые Ловушки могут оказывать продолжительный или отсроченный эффект. В этом случае карту Ловушки нужно держать при себе до тех пор, пока ты от неё не избавишься или пока её действие не закончится. (Такую карту нельзя сбросить, чтобы активировать какую-либо способность. А было бы круто.)

Помни, что смерть снимает с тебя эффекты всех Ловушек.

Если Ловушка действует на что-то, чего у тебя нет, то ничего не происходит.

ЭКСПЕРИМЕНТ

Эксперименты – особые карты, которые похожи по своему действию на ловушки. Единственное отличие заключается в том, что исход эксперимента может быть и положительным.

ПРОЧИЕ ДВЕРИ

Остальные карты из колоды Дверей используются в соответствии с текстом на самой карте.

ДЕЙСТВИЕ КАРТ

Действие карт подразделяется на три типа: **длительное** (например, Бонус или Способность от постоянной шмотки), **мгновенное** (например получение Уровня или потеря Шмотки) и **до конца боя** (например Бонус от гранаты или Модификатора монстра).

Все постоянные карты имеют длительное действие, но некоторые также могут быть использованы и для мгновенного действия. *Пример: SCP-034 Обсидиановый нож дает постоянный бонус +2, но также имеет Способность мгновенного действия, позволяющую меняться силами с другим игроком на 1 бой.* Эффект длительного действия прекращается, как только карта сброшена.

Эффект мгновенного действия выполняется немедленно, как только применена карта или Способность. После чего карта сбрасывается (если у неё нет других свойств). Отменить такой эффект можно только специальными картами и только непосредственно в момент срабатывания этого эффекта. *Пример: SCP-1032 Часы предсказания могут отменить мгновенное (и не только) действие Ловушки, что, в свою очередь, является мгновенным действием.* Если никто не отменил мгновенный эффект сразу, то позже это сделать невозможно никакими картами. Карты, с эффектом до конца боя, в большинстве своём играют во время боя. Чаще всего это карты, дающие Бонус какой-либо стороне в бою. Их эффект учитывается до конца боя, а в конце боя такие карты сбрасываются (если не имеют других свойств). Если каким-либо образом убрать эту карту до окончания боя, то её эффект пропадёт. *Пример: монстров можно рассматривать как эффект до конца боя, если убрать монстра из боя, то его Боевая Сила и все способности перестанут влиять на бой.*

Про карты длительного действия, находящиеся в игре, говорят, что ты их **используешь** (кроме шмоток, находящихся в Рюкзаке). Про мгновенный эффект или эффект до конца боя говорят, что ты их **применяешь**.

ТОКЕНЫ ДЕБАФФА (ЗДОРОВЬЕ)

Одно из отличий этой версии манчкина – необходимость не только наращивать силу и Уровни, но также следить за своим физическим и моральным здоровьем. Токен Дебаффа - маленький жетон с пиктограммой действия, которые размещаются в специальном поле на карточке персонажа и обозначают постоянный негативный эффект, действующий на персонажа. Токены Дебаффа могут накапливаться, их действие суммируется, если описание это позволяет.

Избавляться от Дебаффов можно при помощи специальных карт. Смерть также сбрасывает все Токены.

Список Дебаффов:

- Без руки: У тебя на одну руку меньше.
- Без ноги: У тебя на одну ногу меньше, -1 к Смывке; если обеих ног нет- не можешь носить обувь.
- Амнезия: Не можешь иметь Напарников.
- Отравление: Твой лимит «руки» уменьшен на 1 карту; не больше двух Токенов.
- Кровотечение: -3 к Боевой Силе на один бой.
- Слепота: -1 к Бонусу каждого Оружия и Усилителя; не больше одного Токена.
- Галлюцинации: В начале каждого своего хода получай Стресс +1; не больше одного Токена; сбрось Токен при получении Аффекта.

СТРЕСС

В Манчкине SCP введена дополнительная шкала стресса, отражающая Уровень морального истощения вашего персонажа в результате постоянных контактов с чертовщиной. Уровень стресса меняется в самом конце вашего хода согласно сыгранным картам, результатам боя и действию токенов дебаффа. В начале игры индикатор стресса устанавливается на 1 и не может быть меньше. Стресс можно получить и снять разными способами. Если внизу карты монстра указано «Стресс +2», то в случае победы, в конце хода передвинь маркер стресса на 2 в большую сторону. Стресс может меняться даже просто при встрече с монстром, и при поражении. Это будет отдельно указано в описании карты.

АФФЕКТЫ

При достижении максимального 10-го уровня Стресса игрок берет карту из колоды **Аффектов** и выполняет ее требования. Затем индикатор падает до 5.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Каждый манчкин начинает игру с первого Уровня без Класса, со стрессом 1 и без дебаффов. Посмотри на карты, которые ты получил в начале игры. Если там есть карта Класса, можешь тут же дать своему персонажу этот Класс (если хочешь, конечно), выложив карту на стол. Если там есть Шмотки – можешь сыграть и их.

ПОКАЗАТЕЛИ ПЕРСОНАЖА

Любого персонажа можно описать несколькими показателями: Уровень, Класс (или его отсутствие), суммарная Сила, Стресс, Здоровье (наличие токенов дебаффа), а также набор оружия, брони и прочих полезных шмоток. *Пример: Сектант 5-го Уровня, без ноги и стрессом 7, в Шапочке из сплава телекилл и Лабораторных бахилах, с «Осколком» Разбитого Бога.*

Уровень: это мерило твоей крутости (а также крутости монстров). Когда правила или карты ссылаются на Уровень (с большой буквы), они имеют в виду эту цифру.

Ты получаешь Уровни в строго определённых случаях: когда убиваешь монстра, когда это сказано на какой-либо карте или за продажу шмоток (см. Шмотки).

Ты теряешь Уровни только когда это сказано на карте. Но Уровень никогда не может быть ниже 1, хотя Боевая Сила может принимать даже отрицательные значения, если ты получил достаточно штрафов.

Класс: Персонаж может быть Классом D, Оперативником, Исследователем или Сектантом. Если перед тобой не лежит карта Класса, значит Класса у тебя нет.

Карту Класса можно играть как в момент получения, так и в любой момент своего хода. Это же относится и к карте **Суперманчкин**, но, чтобы её сыграть, у тебя уже должен быть Класс. Каждый Класс обладает различными способностями, описанными на карте Класса. Ты получаешь эти способности, как только играешь карту Класса и теряешь их, когда карта идёт в сброс.

Чтобы узнать, когда можно применять способности – прочитай карту.

Класс можно сбросить в любой момент, даже во время боя.

Ты не можешь принадлежать сразу нескольким Классам, если не сыграл карту «Суперманчкин». Но даже с ней нельзя дважды принадлежать одному Классу.

НАЧАЛО И ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Решите, кто будет ходить первым, любым приемлемым способом, например, броском кубика. Игра состоит из ходов, каждый ход состоит из нескольких фаз (см.ниже), а когда ход совершает оборот стрелки- это круг. Когда первый игрок заканчивает ход, начинает ходить игрок слева и т.д. по часовой стрелке. **Важно:** на первом круге каждый Игрок вводится в игру лишь в свой ход- остальные же находятся вне игры до своего хода, и не могут ни помогать, ни мешать введённым игрокам.

Игрок, первым достигший 10-го Уровня побеждает... но получить 10-й Уровень можно только убийством монстра, если только у вас нет карты, *явно* позволяющей победить другим способом.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

В любой момент игры можно:

- Играть карты «Получи Уровень» на любого игрока.
- Играть карты Ловушек и Экспериментов на любого игрока.
- Сбросить свой Класс.
- Применять разовые шмотки как с «руки», так и из Рюкзака, если это не противоречит тексту карты.
- Лечить Дебаффы и снижать Стресс, если есть доступные способы.
- Применять прочие карты, если это не противоречит тексту карты.
- Применять свои способности, если это не противоречит тексту способности.
- Сыграть монстра из камеры содержания не в бою, в соответствии с описанием карты.

В любой момент своего хода можно:

- Сыграть Класс или Напарника.

В любой момент своего хода кроме боя можно:

- Ввести в игру любые шмотки, убрать шмотки в Рюкзак или достать их оттуда.
- Продать шмотки за Уровень.
- Обмениваться шмотками с другими игроками.

В любой момент боя можно:

- Сыграть Модификатор Монстра.
- Сыграть карту **Бродячая Тварь**.
- Сыграть монстра из камеры содержания ради усиления той или иной стороны в бою.

ФАЗЫ ХОДА

В начале своего хода ты можешь сыграть карты с «руки», убрать шмотки в Рюкзак или надеть шмотки из Рюкзака, обменяться шмотками с другими игроками и продать шмотки за Уровни.

Когда тебе покажется, что ты готов – приступай к первой фазе хода.

(1) Вышибаю Дверь: Открой одну карту из колоды Дверей и положи её перед собой.

Если это монстр – немедленно начинается Бой. Закончи бой перед тем, как делать что-то ещё.

Если это Ловушка или Эксперимент (см. ниже), они тут же действуют на тебя (если могут). Пока не разберёшься с эффектом Ловушки или проведешь Эксперимент ты не можешь делать ничего, кроме попыток их отменить.

Если это какая-то другая карта – ты берёшь её в «руку», если текст карты не требует иных действий.

(2) Ищу Неприятности: Если ты НЕ вытащил монстра, когда вышибал дверь, ты можешь сыграть монстра с руки (если он там есть) и сразиться с ним, как если бы ты встретил его в фазе «Вышибаю Дверь». Не стоит играть монстра, которого ты не можешь победить, если ты не уверен в том, что тебе помогут!

Ты не можешь биться с захваченным монстром из своей Камеры Содержания.

(3) Чищу Нычки: Если ты не встретил монстра, Вышибив Дверь и при Поиске Неприятностей, то ты можешь обыскать комнату... бери карту Дверей втёмную и забирай её себе в «руку».

Если ты смылся от встреченного ранее монстра – чистить нычки нельзя.

(4) Благотворительность: Если у тебя на «руке» более пяти карт, ты должен либо сыграть излишки, либо отдать их игроку с наименьшим Уровнем. Если таких игроков несколько – распредели карты между ним настолько ровно, настолько возможно, причём кому именно достанется больше – решай сам. Если же ниже тебя по Уровню никого нет, то излишки просто сбрасываются.

Если ты начал раздачу излишков, то ты уже не можешь играть карты. После Благотворительности немедленно переходит к следующему игроку.

Противоречия между картами и правилами

Здесь описаны общие правила. Карты могут вводить специальные правила, поэтому в большинстве случаев надо следовать тому, что написано на карте. Но карты не могут перекрывать четыре нижеследующих правила, если только на карте не сказано явно, что нарушается *именно* это правило.

1. Ничто не может сделать Уровень игрока меньше 1, хотя различные карты могут снизить Боевую Силу игрока или монстра до 0 и ниже.
2. После боя ты получаешь Уровень, только если ты *победил* Монстра.
3. Ты не можешь получить награду (Сокровища, Уровни и т.п.) за побеждённого монстра в середине боя. Перед получением любого вида награды бой нужно завершить. Кроме того, если ты проиграешь, ты не получишь ничего.
4. Что бы получить 10-й Уровень нужно *убить* монстра, если только у вас нет карты, *явно* позволяющей получить этот Уровень другим способом.

Все другие споры решаются при помощи громких криков, но последнее слово остаётся за хозяином колоды.

БОЙ

Сравни **Боевую Силу** монстра со своей. Боевая Сила – это Уровень плюс сумма всех действующих бонусов и штрафов от шмоток и других карт. Чтобы убить монстра, твоя Боевая Сила должна быть больше, чем у монстра. Если же она меньше или равна Боевой Силе монстра, то тебе лучше поскорее что-нибудь предпринять, чтобы исправить ситуацию.

Некоторые карты или способности позволяют победить монстра, не убивая его. Это тоже считается «победой», но не даёт Уровня. Впрочем, в зависимости от карты, сокровища тоже удаётся получить не всегда.

У некоторых монстров есть особые свойства, влияющие на исход боя – например, бонусы против какого-либо Класса. Не упускай это из виду.

Одноразовые шмотки (например, мины и гранаты) могут быть применены в бой прямо из «руки». Можно использовать и одноразовые шмотки, которые уже находятся в игре. Шмотка считается одноразовой, если на ней написано «Разовая Шмотка». После боя такие шмотки идут в сброс, вне зависимости от исхода боя.

В бой можно играть и некоторые карты Дверей, например, Усилители Монстров (см. ниже). Во время боя нельзя продавать, снимать, надевать или менять шмотки, а также играть шмотки с руки (за исключением разовых). Ты должен закончить бой тем снаряжением, которое было у тебя на момент начала боя (плюс сыгранные разовые шмотки).

Бой заканчивается победой, если ты превзошел монстра по Боевой Силе (то есть убил его), либо избавился от него каким-либо иным способом. Но помни: пока ты думаешь, что победа у тебя в кармане, кто-то может сыграть на тебя какую-нибудь злобную карту или применить какую-нибудь гадкую способность. Ты должен подождать некоторое приемлемое время, чтобы дать высказаться другим игрокам. Только после этого ты можешь действительно праздновать победу, а соперники могут продолжать кричать и спорить сколько влезет.

Сбрось карту Монстра со всеми сыгранными в бою Усилителями монстров и Разовыми Шмотками.

Если ты убил Монстра, получи за победу Уровень (или два, если это указано на карте Монстра). За любую победу ты получаешь Сокровища поверженного Монстра (если это не противоречит сыгранным картам). Количество положенных Сокровищ указано на карте Монстра. Не забудь прибавить Сокровища, добавляемые Усилителями монстров.

Если ты победил Монстра в одиночку – бери карты Сокровищ втёмную, если же у тебя в бою был Помощник – бери их в открытую, так, чтобы все видели, что ты получаешь.

Не забудь, что помимо Уровня и сокровищ, на большинстве карт монстров есть еще и Стресс. После боя увеличь свой Уровень Стресса на указанную величину, к твоему помощнику это относится тоже.

БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Некоторые карты (Бродячая Тварь в частности) позволяют твоим соперникам (да и тебе самому) добавлять Монстров в твой бой. В этом случае Боевая Сила всех Монстров складывается, а все особые условия (например, монстр игнорирует Броник и т.п.) распространяются на весь бой. Если у тебя есть соответствующие карты, можно вывести одного монстра из боя и биться с оставшимися, но нельзя драться с одним и смываться от остальных. Если ты, при помощи какой-то карты или способности, вывел из боя одного монстра, но сбежал от остальных – сокровищ тебе не видать!

ЗАХВАТ МОНСТРА

Фонд SCP придерживается принципа «Сохранить. Сдержать. Защитить», то есть при возможности не уничтожать аномальные объекты. Это зачастую сложнее, чем убийство, но и вознаграждение в этом случае выше. Если на карте нет особых указаний, захваченного монстра можно подкинуть в бой, как если бы он разыгрывался с картой «Бродячая тварь». Захваченного монстра кроме того можно использовать в своем бою, чтобы помочь себе победить другого монстра.

Захватить монстра Игрок может в случае победы над ним в бою, при результате броска кубика 5-6. Если бьешься с несколькими монстрами, попытаться захватить можно только одного на выбор. В случае неудачи на тебя действует непотребство захватываемого монстра. Если в бою тебе кто-то помогает, помощник может также попытаться захватить монстра, но после того, как ты завершишь ход.

Захваченных монстров держи рядом со всеми остальными открытыми картами, чтобы остальные игроки не забывали о твоём успехе. Захватить можно любое количество монстров.

ЗОВЕМ НА ПОМОЩЬ

Если у тебя не получается победить в бою своими собственными силами, то можно попросить о помощи другого игрока. Можешь просить пока все не откажутся, либо кто-то всё-таки согласится. Боевая Сила Помощника добавляется к твоей. Помощник может быть только один, но играть карты, влияющие на бой, может любой игрок, и это не считается помощью в бою! Напарники тоже не считаются Помощниками.

Чтобы уговорить кого-нибудь тебе помочь, тебе, скорее всего, придется как-то подкупить его. Ты можешь предлагать Шмотки, которые уже ввёл в игру или какое-то количество Сокровищ, которыми владеет Монстр. В последнем случае вам нужно заранее договориться, как вы будете делить Сокровища.

Особые свойства монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. *Пример: SCP280 Глаза в темноте получит -3 к силе, если у твоего помощника есть Фонарик. Но если ты столкнулся с SCP-088 Королем ящериц, а тебе помогает игрок без Класа, то боевая сила монстра увеличивается на 3.* Однако, всё, что касается Смывки и Непотребства, действует на каждого игрока в отдельности.

Если совместными усилиями вам удалось победить, то всю награду за поверженных врагов получаешь ты, даже если действия Помощника увеличили количество Сокровищ монстра или если монстр был побеждён за счет способности Помощника. *Пример: Помощник может увеличить количество Сокровищ монстра, сыграв Усилитель монстра.* Бери Сокровища в

SCP Foundation Munchkin

открытую, чтобы все остальные игроки видели, что тебе досталось. После этого ты должен поделиться полученными Сокровищами с Помощником согласно договоренности.

Уровней Помощник не получает в любом случае.

Если Помощник обладает какими-либо способностями, позволяющими получить дополнительную награду за помощь, не связанную с вашей договоренностью и общим количеством Сокровищ монстра, то эту награду он получает самостоятельно. *Пример:*

Радиостанция позволит тебе взять дополнительно 2 сокровища, если ты помогаешь в бою.

Вмешательство в бой

Ты можешь вмешаться в чужой бой следующими способами:

Разовые Шмотки. Ты можешь помочь игроку, применив гранату или мину на его противника. Но можешь и применить эту карту против манчкина.

Усилители монстров. Эти карты, как правило, делают Монстра сильнее... и дают ему больше Сокровищ. Такие карты можно применять как во время своего, так и во время чужого боя.

Бродячая Тварь. Сыграй Бродячую Тварь вместе с Монстром с «руки», и этот монстр присоединится к бою. *Ловушки и эксперименты.*

Захваченные монстры в твоей камере содержания. При желании используй монстра в бою без карты Бродячей твари (если на карте монстра нет отдельного условия). После чего скинь карту в сброс.

Прочие карты и Способности, которые можно применять во время боя.

СМЫВКА

Если тебе никто не помог... или если даже с подмогой тебе не хватило сил, чтобы победить Монстров – придётся Смываться.

Если ты смываешься из боя, то не получаешь ни уровней, ни Сокровищ, ни шанса Чистить Нычки. Тем более что и убежать удаётся не всегда...

Брось кубик. Выпало 5 или больше – ты смылся. Некоторые карты упрощают или затрудняют бегство. К тому же Монстры бывают быстрыми или медленными, на карте таких монстров указан штраф или бонус к Смывке.

Если ты смылся – сбрось карту монстра. Сокровищ ты не получаешь. Как правило, больше ничего плохого не случается... но карту, всё же, прочти. Некоторые монстры умудряются подгадить даже после удачной Смывки.

Если монстр тебя всё же поймал, он подвергает тебя Непотребству, описанному на карте. Это может быть потеря шмоток или уровней, какой-либо штраф, а то и Смерть (см.ниже).

Если в бою участвовали два игрока, смываться должны оба. Сначала смывается игрок, чей ход происходит в данный момент, т.е. хозяин боя. Каждый кидает кубик за себя сам, и, да, монстр может поймать обоих.

Если ты смываешься от нескольких монстров, то делаешь отдельный бросок для каждого монстра в выбранном тобой порядке и подвергаешься Непотребству каждого, как только он тебя поймает.

Исключение: если ты умер, то монстры перестают тебя преследовать: их не интересует мертвечина.

Если у тебя есть Напарник, ты можешь пожертвовать им, чтобы отвлечь всех монстров и смыться автоматически, даже если на карте монстров написано, что смыться нельзя. Ты должен сделать это только до того, как начнёшь Смывку.

СМЕРТЬ

Смерть наступает только если на какой-либо карте сказано, что ты умираешь.

Смерть избавляет тебя от всех дебаффов – сбрось все действующие на тебя токены, а также установи маркер Стресса на единицу.

Кроме того, сбрось все карты действующих на тебя эффектов Ловушек и Непотребств.

Если ты умер, то твой Напарник не будет дожидаться, пока ты воскреснешь, он уходит по своим делам – сбрось его.

Умерев, ты теряешь всё своё имущество, а все захваченные тобой аномальные объекты сбрасываются, но ты сохраняешь Уровень и Класс(ы). Если у тебя была сыграна карта **Суперманчкин** – она тоже остаётся с тобой. Эта карта не подлежит Мародёрству (см. ниже). Твой новый персонаж будет иметь такие же характеристики, как и погибший. Некоторые карты позволяют оставить Шмотки после смерти (***Сейф, Заточка, Класс D***).

Мародёрство: Выложи карты «руки» рядом с твоими картами в игре. Каждый игрок (кроме тебя, естественно) берет по одной карте себе на «руку», начиная с игрока с наименьшим Уровнем (спорная ситуация решается броском кубика). Если кому-то карт не досталось – увы. Если после того, как все соперники получили по одной карте, ещё что-то осталось – остатки сбрасываются. Мертвецы не могут получать карты ни по какой причине, включая Благотворительность, и не могут получать Уровни.

В начале твоего следующего хода ты берёшь по 3 карты Дверей и по 3 карты Сокровищ, и воскресаешь (у тебя появляется новый персонаж) Далее игра продолжается по обычным правилам.

Смешивание Munchkin SCP с другими играми из серии Munchkin

Манчкин SCP настолько уникален, что совершенно недопустимо его смешивание с другими манчкинскими играми.