

# 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 прочувствовать все прелести лазания по подземельям без требований держаться в образе! Теперь добавим настольности и получим **Munchkin Quest!**

### СОДЕРЖАНИЕ

Орудия игры .....	2	Бой .....	8
Замес .....	4	Смывка .....	10
Старт и финиш .....	4	Помощь и помехи .....	10
Ход игрока .....	5	Ход монстров .....	13
Фазы хода .....	6	Примеры движения монстров .....	14
Шаги .....	6	Геройские показатели .....	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

Перед тобой — сборник общих положений игры. Но иногда карты и комнаты вводят особые правила. Если они противоречат этому сборнику, следуй указаниям карт и комнат. Если текст карты противоречит правилам комнаты, выполняй распоряжение карты. Однако ниже перечислены важные постулаты, которые не меняются никогда. Игнорируй карты и комнаты, если они покушаются на святое.

1. Ничто не может свести уровень манчкина или монстра ниже 1.
2. 10-й уровень даётся только за убийство монстра.
3. Ничто не может переместить, перевернуть или убрать вход. Не поддаются изменениям и его стыки.



4. На входе может стоять только Босс (см. стр. 11). Если в результате движения монстр очутился на входе, он тут же покидает его через противоположный стык. Если стык не ведёт в открытую комнату, монстр в принципе не может зайти на вход.

5. Босс никогда не покидает входа. Его нельзя превратить в другого монстра или удержать от боя.

Все спорные ситуации разрешаются громкими воплями, а последнее слово остаётся за владельцем игры. Если орать тебе нравится куда меньше, чем лазать в Интернете, ищи дополнительную информацию об игре на сайте [www.munchkinquest.com](http://www.munchkinquest.com).

STEVE JACKSON GAMES

# Орудия Игры

## КАРТЫ

200 карт — разделены на три колоды по типам:  
76 карт D&M, 41 карта монстров, 83 карты сокровищ.



### 27 ЖЕТОНОВ ЗДОРОВЬЯ



Красные — с одной стороны,  
чёрные — с другой.

### 12 ЖЕТОНОВ СКИНУТЫХ ШМОТОК

Шесть пар.



### 12 ЖЕТОНОВ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБЫСКА



Две стороны:  
«Пограблено» и «Защищено».

### 72 ЖЕТОНА ЗОЛОТЫХ МОНЕТ



### 18 ЖЕТОНОВ ШАГОВ



Красные — с одной стороны,  
зелёные — с другой.

### 4 СЧЁТЧИКА УРОВНЕЙ



Синий, зелёный,  
красный, жёлтый.

## КАРТА DEUS EX MUNCHKIN (D&M)



## КАРТА МОНСТРА



## КАРТА СОКРОВИЩ





4 ЖЕТОНА МАНЧКИНОВ  
и 16 ПОДСТАВОК



Четырёх цветов:  
синего, зелёного,  
красного, жёлтого.

Заметь,  
что все стыки на вход  
уже прикручены.

24 КОМНАТЫ И ВХОД



Стрелка движения  
монстра

Знаки (не во всех комнатах)

Название  
комнаты

ЛОГОВО ВОРОВ

Сделка: завери из любого места  
подземелья скинутую шмотку  
и купи ее за номинальную цену  
в голдах или в обмен на шмотки.  
Шмотки принимаются для обмена  
за полцены (округлай вниз).

Игровые  
правила

ВХОД

Монстры не мо  
завершать здесь д

выберите  
порт

Весёлая  
картинка

ЛОГОВО ВОРОВ

Все комнаты  
двусторонние.

38 ПОПУГАЕВ  
ЖЕТОНОВ МОНСТРОВ



20 ← Уровень

Один монстр-кубик  
с разноцветными гранями,  
один десятигранник (d10),  
восемь обычных кубиков  
с точками — по два на игрока.



10 КУБИКОВ

Комические  
портреты

БЛЕДНЫЕ БРАТЯ

Особые  
шаги  
(не у всех  
монстров)

ОГОРШЕННАЯ  
ТРАВА

Название

72 СТЫКА



Стыки соединяют комнаты.

На одной стороне такого жетона — коридор,  
на другой — дверь, потайной ход или стена.

Ты найдёшь 27 обычных дверей,  
15 запёртых дверей, 15 потайных ходов  
и 15 стен.

8 крохотных, 8 мелких,  
14 размером с человека, 8 огромных монстров.  
Убей их и завладей их кладями.



## ЗАМЕС

В партии принимают участие от 2 до 4 манчкинов.

Раздели карты на три колоды по типу (монстры, сокровища, Deus ex Munchkin) и перетасуй каждую колоду.

**Для каждой колоды заведи отдельный сброс. Когда карты в колоде кончатся, тасуй сброс и делай новую колоду. Если колода иссякла, 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. Назначь картографа, который заберёт себе крышку от коробки и сложит в неё все комнаты и стыки.

Каждый игрок выбирает цвет и получает «стартовый капитал», а именно:

- жетон манчкина, 2 кубика, счётчик уровней и 4 подставки выбранного цвета (если игроков меньше четырёх, лишние компоненты верни в коробку);
- 3 карты сокровищ и 3 карты DхM;
- 4 жетона здоровья (клади их красной стороной вверх);
- 3 жетона шагов (их клади зелёной стороной вверх).
- 300 голдов (3 монеты).

Каждый игрок вставляет жетон манчкина в подставку и устанавливает его на вход. Счётчик должен показывать 1-й уровень. Монстр-кубик, d10 и жетоны положи так, чтобы к ним не надо было особо тянуться ни тебе, ни твоим соперникам.



## КУБКИ

В этой игре три вида кубиков.

**Монстр-кубик** — шестигранник, на каждой грани которого свой цвет. Он помогает понять, кто «разбудил» монстров (стр. 9) или куда они ходят (стр. 13). При каждом броске этого кубика игрок, цвет которого выпал, берёт карту DхM.

**Десятигранник (d10)** задействует свойства классов (стр. 15). Иногда карты позволяют бросать его и для других целей.

Игроки получают по два **обычных кубика**. Когда правила или карта говорят: «Брось кубик» либо когда комната, монстр и т. п. вводит штраф или бонус на броски кубиков, речь идёт об обычных кубиках. Помни, что карты «**Читерский кубик**» и «**Перечитерский кубик**» позволяют изменить результат любого кубика.

## РОЖДЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Каждый манчкин вступает в игру человеком 1-го уровня без класса (закон вынуждает нас вставлять это... указание во все игры «Манчкин»).

Можешь выложить карты с руки в игру до начала игры (см. *Карты и их применение*, стр. 5). Если тебе не хватает терпения, чтобы дочитать правила, ломись вперёд: кто не спрятался — ты не виноват.

На иллюстрации слева показан вход в начале игры на двоих и расклад играющего синими. Видишь, игрок уже ввёл в игру две карты DхM (расу и класс) и одно сокровище (шмотку). Эти карты он сыграл с руки после того, как получил их в составе стартового капитала.

## СТАРТ И ФИНИШ

Все бросают по кубика. Тот, кто выбросил больший результат, ходит первым.

Игра состоит из ходов. В конце хода каждого игрока движутся монстры (см. стр. 13). После их перемещения право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке. И так далее, и тому подобное.

## СЛОВАРИК

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

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Цель игры — достижение 10-го уровня и выход из подземелья. Перейти на 10-й уровень можно только за убийство монстра: иначе заветную «десятку» не получить.

Для выхода из подземелья ты должен вернуться ко входу и сразиться с Боссом (см. стр. 11). В игре не победишь, если не сокрушишь Босса!

## НЕПОКОРЁННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

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

## ☞ КАРТЫ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ ☜

Для каждого типа карт есть своё время применения (см. *Ход игрока* ниже). Правила комнат и карт перебивают общие правила (*Противоречия, споры и неизменные правила*, стр. 1).

**Рука:** карты у тебя на руке не принесут пользы, пока их не сыграешь. Но они надёжно защищены: забрать их у тебя с руки можно только эффектом, который действует именно на руку. Карты с руки нельзя обменять или отдать, но можно продать за уровни. Можешь показывать руку другим игрокам — кто ж тебя остановит?

**Внимание! Твоя рука с картами и рука твоего манчкина 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 хочешь от них избавиться, сбрось их, скинь или обменяй.

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

**Шмотки:** шмотки на руке не считаются находящимися в игре (см. стр. 16).

**Расы и классы:** выкладывай их перед собой, если надо. См. *Геройские показатели* (стр. 15).

**Обмен:** не в бою ты можешь меняться шмотками, находящимися в игре, и голдами с другими игроками (карты ДхМ менять нельзя!). См. *Обмен шмотками* (стр. 16).

**Сброс:** за счет сброса можно применять многие свойства и проворачивать сделки. Если не сказано иное, можешь сбросить карты любого типа, причём как с руки, так и из игры.

**Карты из сброса:** порой карты или комнаты требуют от тебя взять карту из сброса того или иного типа. Если сброшенных карт нет, бери верхнюю карту из колоды нужного типа.

## ☞ ХОД ИГРОКА ☜

Ход игрока разделён на фазы. Каждый ход позволяет тебе делать шаги, открывать и обыскивать комнаты, заключать сделки и сражаться с монстрами.

Фазы хода:

1) **Приход ДхМ.** Стр. 6.

2) **Шаги.** Стр. 6.

Открытие. Стр. 6.

Бой. Стр. 8.

Сделка. Стр. 7.

Обыск. Стр. 7.

3) **От щедрот.** Стр. 7.

После хода каждого игрока наступает **ход монстров** (см. стр. 13).

Затем ход передаётся следующему игроку. Если он не спешит воспользоваться этим правом, пни его побольнее.



## ДЕЙСТВИЯ В ХОД ЛЮБОГО ИГРОКА

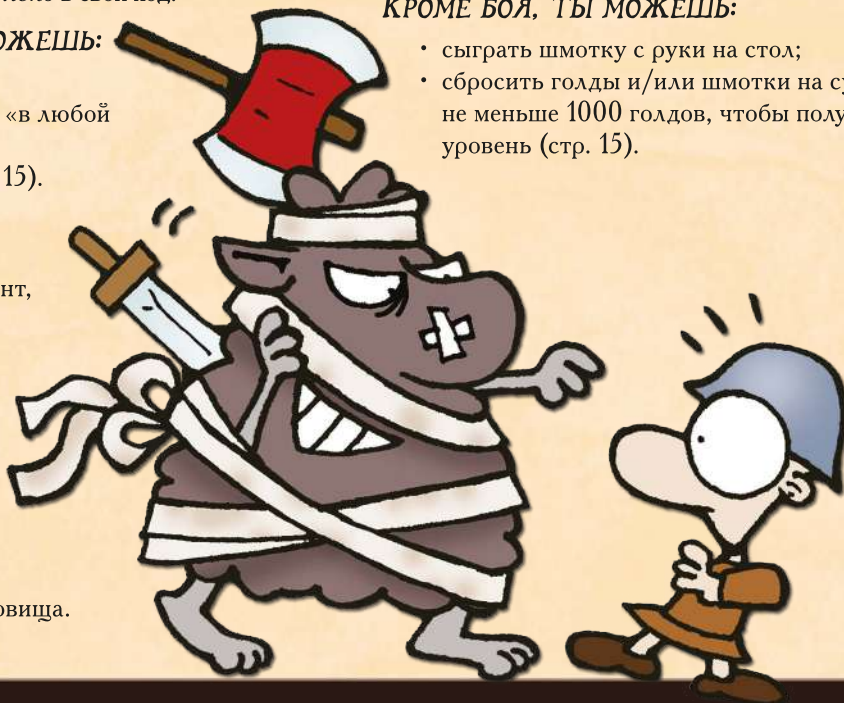
Есть действия, которые можно выполнить *не только* в свой ход.

### ВООБЩЕ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ТЫ МОЖЕШЬ:

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

### В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, КРОМЕ БОЯ, ТЫ МОЖЕШЬ:

- применить карту со словами «в любой момент, кроме боя»;
- пожертвовать уровнем, чтобы восстановить 3 единицы здоровья;
- заменить добытые или надетые тобой шмотки шмотками из шмотника (стр. 16);
- обменяться шмотками с игроками, которые стоят в твоей или в соседней комнате (стр. 16);
- скинуть ненужные шмотки (стр. 7);
- сыграть только что полученную карту сокровища.



## ☞ ПОНЯТИЯ ☜

Понятие — это ключевое слово на карте монстра или сокровищ. В комнатах и на картах есть особые свойства, связанные на понятия. Эти ключевые слова на карте позволят получить общее представление о монстре или шмотке. Например, **Бульрог** — огромный страшный огнистый демон, а **Глаз Аргона** — чудовищная волшебная ювелирка. Все понятия сведены в *словарик* (стр. 18). Мы ведь уже говорили, что *словарик* очень полезен в подземелье?

## ДЕЙСТВИЯ В СВОЙ ХОД

Следующие действия ты можешь выполнить *только* в свой ход.

### В ЛЮБОЙ МОМЕНТ СВОЕГО ХОДА МОЖЕШЬ:

- объявить своего персонажа погибшим (стр. 8).

### В ЛЮБОЙ МОМЕНТ СВОЕГО ХОДА, КРОМЕ БОЯ, ТЫ МОЖЕШЬ:

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



# ФАЗЫ ХОДА

## 1) ПРИХОД ДХМ

В начале хода возьми карту ДхМ — эту «кость», которую бросил тебе мастер в надежде, что ты протянешь подольше.

## 2) ШАГН

Подземелье само себя не раскроет. Тебе и твоим друзьям придётся лично заглянуть за каждую дверь.

### ЖЕТОНЫ ШАГОВ

Каждый манчкин начинает с тремя шагами. Их можно тратить как для перехода между комнатами, так и для действий в комнатах.

Для учёта оставшихся шагов тебе даны жетоны шагов.



**Пятки кверху:** потратил шаг — переверни жетон шага (именно для этого одна сторона жетона красная, а другая — зелёная). Или отложи жетон. В общем, делай всё, чтобы было понятно, сколько шагов сделано, а сколько ещё осталось.

Закончил ход? Верни жетоны в исходное положение. Ты не обязан тратить все шаги, только помни, что потраченные шаги *не переходят* из текущего хода в следующий!

### Начало хода в комнате с монстром

Если ты начинаешь свой ход в комнате с монстром, ты обязан биться с ним так, словно ты только что наткнулся на этого монстра (см. *Бой*, стр. 8).

**Исключение:** в игре есть ряд карт, которые обеспечивают магические перемещения. Сыграв такую карту, ты сможешь уйти от боя, к примеру, телепортацией и продолжить ход по обычным правилам.

### Движение между комнатами

Манчкин ходит прямо, из одной комнаты в другую. Комнаты соединены стыками. На них останавливаться нельзя, кроме тех случаев, когда манчкин идёт в новую неисследованную комнату, а картограф её ещё не выложил. Выложит — манчкин уйдёт со стыка.

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

Сквозь стены без магии пройти нельзя. Если на стыке двух комнат — стена, комнаты **не считаются соседними**.

Безвыходных положений не бывает, если только манчкин

не оказался в окружении стен. Раз в свой ход всегда можешь передвинуть своего персонажа через выход любого типа, потратив *все* свои шаги (даже если твой запас шагов равен 0).

### Изменение запаса шагов

В игре есть карты, которые могут изменить твой запас шагов. При каждом таком изменении добавляй или убирай жетоны шагов. Это позволит тебе запомнить размер запаса, и шансов смухлеть у тебя будет меньше. Ведь так просто «забыть», например, про потерю шага из-за большой шмотки (см. *Большие шмотки*, стр. 16).

Если запас шагов изменился посреди хода, играй так, словно этот запас был у тебя с самого начала текущего хода. Если ты сыграл шмотку, уменьшившую количество твоих шагов, а ты уже сделал больше шагов, чем позволяет новый запас, ты больше не можешь двигаться, но никаких других штрафов за это не будет.

### Движение не в свой ход

Иногда ты движешься в ход другого игрока... из-за того, что на тебя наслали проклятье, или ты помогаешь другому манчкину в бою, или же смываешься от монстра, после того как помог другу и ваш дуэт проиграл (стр. 10). На такие движения шаги из твоего запаса никогда не расходуются.

### Открытие

Проходя через стык, за которым нет комнаты, ты открываешь новую комнату. А теперь о процессе открытия подробнее.

1. Картограф вслепую берёт комнату и прикладывает её к стыку, через который ты идёшь. Новые комнаты выкладываются так, чтобы текст правил шёл в том же направлении, что и текст правил на входе. Теперь входи в комнату.
2. Картограф вслепую берёт стыки для тех сторон новой комнаты, у которых их ещё нет, и прикладывает их к новой комнате. Благодаря этому двери и стены появляются в комнате совершенно случайно.
3. Тем временем ты можешь взять карту ДхМ как награду за открытие новой комнаты. Её можно применить сразу по факту получения.
4. Прочти правила комнаты. Одни вступают в силу, едва ты входишь в комнату, другие влияют на бой. А ты уже в бою, так как...
5. **...в каждой новооткрытой комнате всегда есть монстр!** Вытяни верхнюю карту монстра и найди его жетон. Брось

### СТЫКН

#### КОРИДОР



#### ОБЫЧНАЯ ДВЕРЬ



#### ЗАПЕРТАЯ ДВЕРЬ



#### ПОТАЙНОЙ ХОД



#### СТЕНА



Число шагов, которое нужно потратить для прохода

Знак стыка

## ЗНАКИ ОБЫСКА

ОБЫСК  
НЕВОЗМОЖЕН



-1 К БРОСКУ  
НА ОБЫСК



-2 К БРОСКУ  
НА ОБЫСК



+1 К БРОСКУ  
НА ОБЫСК



+2 К БРОСКУ  
НА ОБЫСК



монстр-кубик, чтобы понять, в подставку какого цвета вставить жетон монстра (игрок этого цвета берёт карту ДхМ). Если подставок нужного цвета нет, ты сам выбираешь цвет подставки, но игрок выбранного цвета карту ДхМ не получает! Если подставок нет вовсе, из игры удаляется монстр самого высокого уровня (с учётом усилителей), освобождая подставку для нового чудища. Если в игре несколько одинаково сильных врагов, они все выходят из игры! Это значит, что в любой игре монстров максимально может быть втрое больше, чем игроков.

6. Начинай бой! См. *Бой*, стр. 8.

и насколько плохо здесь лежит. Это действие также позволит тебе поднять шмотки, скинутые в этой комнате ранее (см. *Сбор шмоток*, стр. 16). Обыск в комнате с монстром невозможен. Когда в комнате есть знак обыска (см. врезку выше), он влияет на результат твоего броска. Знак «Обыск невозможен» означает, ко всеобщему изумлению, что эту комнату вообще нельзя обыскать.

Если разом вынести из комнаты достаточно много добра, комната станет пограбленной или даже зачищенной.

В таком случае клади в комнату жетон, соответствующий её состоянию.

Если пограбленная комната снова пограблена, она становится зачищенной (переверни жетон). Найдя при обыске монстра, ты тут же вступаешь в бой (см. стр. 8)!



**Ты можешь обыскать каждую комнату только раз за ход!**

## АВТОМОНСТРЫ

Когда все комнаты открыты, монстрам больше негде прятаться. С этого момента при входе в комнату без монстра в свой ход ты можешь взять карту монстра (см. стр. 6), если хочешь. Шаг на это не тратится.

Когда комнат в запасе не осталось, подземелье исследовано. Для манчкинов все стыки на внешних сторонах поля считаются стенами, так как мастер ещё не придумал, какие комнаты будут находиться по ту сторону. Монстры через эти стыки по-прежнему двигаться могут (см. *Монстры уходят с поля*, стр. 13).



### Бой

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

Если после боя у тебя остались шаги, можешь их тратить.

### СДЕЛКИ

Правила ряда комнат позволяют купить или продать шмотки, карты, уровни и т. д., иначе говоря — совершить сделку. Одно важное условие: при живом монстре сделку не совершишь.

Сделка тратит твой шаг, если не сказано иного.

Условия сделки и вид оплаты указаны в правилах комнаты. Если ты оплачиваешь сделку шмотками так, что их общая ценность выше нужной суммы, сдачи ты не получаешь.

Если для сделки не установлен предел (в ряде комнат сделку можно совершить только *раз в ход*), ты можешь ещё раз совершить сделку. Количество возможных сделок в таком случае ограничено только твоим запасом шагов.

### ОБЫСК

Потратив 1 шаг, комнату можно обыскать. Для этого брось простой кубик и посмотри в таблице обыска (см. стр. 20), что

## 3) ОТ ЩЕДРОТ

Если в конце твоего хода у тебя на руке больше 5 карт, ты должен отдать излишки игроку с наименьшим уровнем. Если самый низкий уровень (или один из самых низких) — у тебя, сбрось эти излишки. Если несколько игроков остановились на одинаково низком уровне, раздели между ними излишки по возможности поровну, но сам решай, кто какую карту получит.

Если не хочешь делиться картами с соперниками, ты вправе ввести карты с руки в игру, обменять то, что можно обменять по правилам, или просто скинуть шмотки.

## Ход монстров!

Завершив раздачу от щедрот, ты передаёшь ход монстрам. Теперь их черёд дать отпор твоему вторжению (стр. 13).

Когда завершён ход монстров, свой ход начинает следующий игрок (стр. 5). Если он отвлётся, *привлечь* его внимание к игре.

## СКИНУТЫЕ ШМОТКИ

В любой момент ты можешь или тебя могут заставить скинуть одну или несколько шмоток. Скинуть — не то же самое, что сбросить.

Карту скинутой шмотки положи на стол перед собой и придави жетоном с буквой. Второй жетон с той же буквой помести в комнату, где скинул шмотку. Если ты скинул только голды, 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 пришёл к тебе в комнату, но ход не твой, ничего ещё не произошло! Монстр может уйти, или друзья могут выдернуть тебя из этой комнаты магией, или что-то ещё. Бой начнётся только тогда, когда ты останешься в 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 (как правило, из-за проклятия), или
- новый монстр появляется в твоей комнате. Обычно монстр появляется при открытии новой комнаты (стр. 6), по результатам обыска (стр. 7) или за счёт карт ДхМ.

### БРЕЗГЛВЫЕ МОНСТРЫ

Бывает, что монстры по своим правилам или в определённых комнатах брезгают теми или иными манчкинами. Если монстр брезгает тобой, можешь остаться в комнате и не биться с монстром либо уйти в другую комнату. Там, где остался живой монстр, не совершишь сделку, не подберёшь скинутые шмотки и не проведёшь обыск (стр. 7). Но с таким монстром можно биться по обычным правилам.

Если монстр побрезговал тобой один раз, это не значит, что при следующей встрече он поведёт себя так же.



### ЦЕПЬ БОЁВ

На бой не тратятся шаги. Как и на смывку (стр. 10). Так что за один ход вполне можно провести больше одного боя.

## НАЧАЛО БОЯ

Выясни уровень монстра, с которым бьёшься. Сравни его с твоим уровнем (стр. 15), добавив бонусы добытых и надежных шмоток (см. *Бой против Гикающего гика*, стр. 11).

У монстров есть особые силы или слабости, влияющие на баланс сил в бою, например бонус против расы или класса. Бонус на карте монстра усиливает монстра. Так, на карте Гикающего гика читаем: «+6 против негикающих воинов». Из этого текста мы поймём, что Гик получает +6 в бою с воином.

В отношении манчкина или монстра комната может быть злой или доброй (см. *Комнаты и знаки*, стр. 9), назначая бонус или штраф. Перед каждым боем проверяй правила комнаты, в которой начинаешь бой.

## ∞ Куда все подевались? ∞

Некоторые события могут привести к тому, что монстры будут убраны из боя: мгновенные убийства, изгнания, исчезновения, карты, которые в любой момент могут увести монстра из комнаты, и т. д. Если после этого в комнате остался хотя бы один монстр, бой продолжается. Если у кого-то из мёртвых или сбежавших монстров были сокровища или скинутое добро, их нельзя присвоить, пока не будет побеждён оставшийся монстр (монстры). Когда все монстры или жетон ведущего манчкина выведены из комнаты, бой закончен. Все разовые карты, применённые в бою, сбрасываются. Все усилители монстров остаются на монстрах, на которых были сыграны.

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

Пока продолжается бой, ты не можешь отдавать, подбирать или менять шмотки. Но, например, проклятие может лишить тебя шмотки.

## ∞ СМЕРТЬ ∞

### Игра для хозяев мёртвых душ

Ты остаёшься в игре, даже если твой персонаж мёртв. Продолжай бросать кубики за своих монстров (см. стр. 9), получай свою долю от чужих щедрот (см. стр. 7). Можешь даже разыгрывать карты, но не те, которые влияют на твоего персонажа.

### ВОЗВРАЩЕНИЕ К ЖИЗНИ

В начале твоего следующего хода снова поставь манчкина на вход. Переверни все жетоны здоровья красной стороной вверх. Возьми 300 голдов и вытяни по две карты из колод сокровищ и ДхМ (не по три, как вначале... ещё не хватало награждать тебя за смерть). Продолжай ход обычным порядком. Не забудь обвинить кого-нибудь в своей смерти и поквитаться с ним при первой же удобной возможности!

### НАМЕРЕННАЯ СМЕРТЬ

В любой момент своего хода можешь перевернуть красные жетоны здоровья чёрной стороной вверх. Теперь ты мёртв. Это бывает нужно для набора новых карт, выхода из запечатанной комнаты или для других манчкинских целей.



Манчкин умирает, когда его последний жетон здоровья становится чёрным. Смерть необратима: тут ничем уже не помочь.

Когда манчкин умер, следуй инструкции.

- Положи жетон манчкина на бок в той комнате, где он принял смерть.
- Если он пал в бою, броски на смывку можно уже не делать. Если даже ещё есть монстры, от которых он не смылся, их непотребства на мёртвого никак не повлияют.
- Сбрось карты с руки.
- Потеряй уровень.
- Скинь всё своё золото и шмотки в комнате, где умер твой манчкин. См. *Скинутые шмотки*, стр. 7.
- Все карты ДхМ, которые были у тебя в игре, остаются твоими: расу и класс ты не меняешь. Ещё ты сохраняешь все проклятия, которые были на твоём манчкине перед смертью.
- Наступает ход монстров.





## МНОГОМОНСТРЕ

В игре каждый монстр считается *одним* монстром, даже если в его названии стоит множественное число (например, «Бледные братья»).

Если в комнате больше одного монстра или в ходе боя появляются новые враги, ты должен биться со всеми монстрами, которые тобой не брезгуют (см. стр. 8). Нельзя биться с кем-то одним и смываться от остальных.

## КАРТЫ В БОЮ

Зелья и свитки, введённые в игру — на пояс (см. стр. 16), — можно применить в ходе боя.

Также в бою можно сыграть с руки **разовые карты** сокровищ и ДхМ.

Разовая карта содержит в своём тексте фразы «разовая/разовый» или «получи уровень».

Нельзя играть с руки шмотки или менять местами добытые и упрятанные в шмотник шмотки (стр. 16) во время *любого* боя, не только своего. Занимайся шмотками до прихода монстров.

Помни, что расу и класс ты можешь добавить или сбросить в любой момент, да и во время боя тоже.

## БРОСОК КУБИКОВ

Бой завершается бросками кубиков. Как правило, манчкин бросает один кубик, монстр — сколько показано на его карте. К результатам бросков добавляются уровни и бонусы (см. *Бой против Гикающего гика*, стр. 11).

## МОНСТРОВАДЕНИЕ И МОНСТРОВОЖДЕНИЕ

Каждый монстр стоит на подставке цвета игрока. Когда в игре менее четырёх манчкинов, подставки незанятых цветов не участвуют в игре! Монстр на подставке твоего цвета считается «твоим монстром» (а ты — «его целью»). Когда он бьётся, ты кидаешь за него кубики (даже в его бою с тобой), и ты можешь влиять картами на бросок за монстра так же, как и на бросок за себя.

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

Если бой завязался в твой ход, ты *ведущий* игрок. Когда ты либо доволен раскладами в бою, либо не можешь их изменить, бросай кубики. Перед броском ты должен заявить: «Я бросаю» и выждать некоторое время, примерно 2,6 секунды, чтобы все могли высказаться. За это время кто-то может сыграть на тебя проклятие или карту с особым свойством (см. *Помощь и помехи*, стр. 10), и ты поймёшь, что победить в бою уже не способен. Если ты не в силах победить монстра, можешь сыграть новые карты или просить помощь до броска.

## КОМНАТЫ И ЗНАКИ

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

### ЗНАКИ

Рядом с названием многих комнат подземелья стоят знаки (вон они, слева). Также эти знаки стоят на картах классов и рас. Эти знаки влияют на броски в бою и броски на обыск (см. стр. 7).

- **Зелёным** знаком отмечена комната, *добрая* по отношению к классу или расе. Каждый зелёный знак, соответствующий твоему персонажу, *добавляет* к твоему броску 1 кубик.
- **Красным** знаком отмечена комната, *злая* по отношению к классу или расе. Каждый красный знак, соответствующий твоему персонажу, *отнимает* у тебя 1 кубик при броске.

Если из-за злых знаков у тебя осталось 0 или меньше кубиков, результат твоего броска равен нулю. К нему и будут прибавляться твои бонусы.

Если особое правило комнаты делает её *доброй* для твоего персонажа (например, «**Нечётный номер**» добр к манчкинам нечётных уровней), ты получаешь те же бонусы, что и при зелёном знаке. И наоборот, злое правило комнаты накладывает на тебя те же штрафы, что и красный знак.

Все игроки, задействованные в бою, бросают свои собственные кубики. Также игроки бросают кубики за своих монстров. Не забывай говорить, за кого бросаешь!

После броска ведущего игрока свои броски делают остальные участники боя, однако карты играть теперь уже нельзя, если только на карте не *сказано*, что её применяют *после* броска кубика.

## ИТОГИ БОЯ

Для каждой стороны боя сложи уровень, бонусы, результат броска и эффекты метательных шмоток (см. *Метательные шмотки* на стр. 17) и сравни полученные суммы. Манчкин побеждает, если его сумма больше. При равенстве результатов победит монстр.

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

Другие игроки могут поддержать в драке тебя, не становясь помощниками, или монстра. См. *Вне поля боя*, стр. 10.

### ПОБЕДА

Обычно, когда ты побеждаешь монстра, он убит, хотя некоторых спасает правило «Не убивай меня».

- Если ты убил «своего» монстра, возьми карту ДхМ.
- Убери с поля монстра и отдай подставку хозяину.
- Получи выгоды, перечисленные на карте монстра/монстров.
- Возьми столько карт сокровищ, сколько даёт убитый монстр/монстры. Если в комнате есть другой манчкин, тяни карты в открытую, если нет — в закрытую. Полученные шмотки можно тут же ввести в игру, равно как и любые карты ДхМ можно сыграть сразу после боя, если их применение не противоречит другим правилам.
- Получи уровень. Если монстр был страшным и ты убил его в одиночку, получи два уровня. Если ты перешёл на 10-й уровень, пора задуматься о выходе из подземелья и победе в игре!
- Сбрось карту монстра/монстров.



Все!



Волшебник



Клерик



Дварф



Вор



Эльф



Вонн



Жафлинг

## НИЧЬЯ ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

Ничья равна поражению для всех, кроме воина. Также ситуацию спасают карты, влияющие на исход боя после бросков.

Все бившиеся в проигранном бою манчкины **теряют по единице здоровья** за каждого монстра в бою (переверни жетон здоровья чёрной стороной вверх). Если последний жетон стал чёрным, манчкин умер (стр. 8). Выжившие пытаются смыться (стр. 11). Вопить по пути не запрещается.

## СМЫВКА

Не убил врага? Пора смываться. Если не сможешь от монстра, он сотворит с тобой *непотребство*, описанное на его карте.

**Выбери до броска на смывку, в какую из соседних комнат будешь смываться.**

Ты можешь смыться только в *открытую* комнату. Там ты переведёшь дух, если убежал без проблем, или сможешь позор непотребства, если оно тебя не убило. Вместо броска на смывку ты вправе сыграть карты магического перехода в другую комнату или карты, позволяющие автоматическую смывку.

## ТОЛПЫ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Смываясь из боя с несколькими монстрами (см. стр. 9), делай отдельный бросок на смывку от каждого врага в любом порядке на твой выбор. Легко можно уйти от одного непотребства, но попасть под другое.

## НЕКУДА БЕЖАТЬ?

В редких жутких случаях бой может проходить в месте без *соседних* комнат (например, ты вошёл в комнату сквозь стену). При проигрыше отсюда не смыться. Ты автоматически терпишь непотребство и завершаешь ход, даже если шаги у тебя ещё остались.

## БРОСОК НА СМЫВКУ

Смывка не тратит шагов: просто бросай шестигранный кубик. Выпало 5 или больше — ты избежал непотребства. Если бросок провален, монстр настигает тебя и творит описанное на его карте непотребство. *Если на тебя не влияет ничего из написанного в непотребстве, ты теряешь ещё одну единицу здоровья!* Так, если монстр непотребством только отнимает головняк, а у тебя такой шмотки нет, ты теряешь единицу здоровья.

В любом случае, если ты выжил, пройди в выбранную соседнюю комнату. Если непотребство лишило тебя последней единицы здоровья, ты умираешь в комнате с монстром (см. стр. 8).

## ПОМОЩЬ И ПОМЕХИ

В твой бой с монстром могут влезть другие игроки, которые хотят помочь или навредить тебе. Бывает так, что монстра не выходит победить без помощи, но не жди, что кто-то будет тебе помогать бескорыстно (см. *Подкуп* справа).

## ПРОСЬБА О ПОМОЩИ

**Помощник может быть только один. Выбирай с умом.**

Никто не поможет тебе без твоего приглашения. Ты можешь пригласить любого, кто стоит в твоей комнате или может *дойти до твоей комнаты* (см. далее). Можно пригласить в бой и манчкина, который может добраться до твоей комна-

ты магическими способами. Игрок, принявший твоё приглашение, называется твоим *помощником*.

## СПЕШИМ НА ПОМОЩЬ

Чтобы прийти к тебе на помощь, манчкин в *соседней* комнате должен войти в твою через любой коридор, потайной ход или дверь. Это движение — частный случай действия не в свой ход (см. стр. 6), и шаг на него не тратится. Пока помощник не назначен, ни один манчкин не движется!

Когда помощник пришёл в твою комнату, он *обязан* помогать.

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

## ВНЕ ПОЛЯ БОЯ

Тебя не взяли в помощники? Они ещё пожалеют об этом!

Сделай так, чтобы победил монстр! У тебя есть все шансы: атаковать игроков ты не можешь, но влияние на бой окажешь.

- Сыграй карту «**Бродячая тварь**», чтобы ввести в бой ещё одного монстра.
- Сыграй **усилитель монстра** на одного из монстров в бою. Такая карта делает монстра круче, но даст ему больше сокровищ (хотя есть и карты, которые ослабляют монстра и уменьшают размер его клада). Усилители можно играть и не в бою.
- Сыграй разовую карту, способную повлиять на бой. На бой могут серьёзно повлиять и проклятия. Отними у соперника жизненно важную шмотку в самый разгар боя.
- Метни что-нибудь! См. *Метательные шмотки*, стр. 17.
- Если ты вор, подрежь бьющихся.

## ПОДКУП

Ты можешь использовать подкуп, чтобы привлечь помощника в бой (см. *Бой против Гикающего гика*, стр. 11). Если честно, тебе, скорее всего, *придётся* подкупать помощника, если он не эльф. Можешь заплатить ему голдами или твоими шмотками, находящимися в игре (см. *Обмен шмотками*, стр. 16), а можешь предложить ему долю от сокровищ 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!

## ПОМОЩНИК В БОЮ

Если кто-то помогает тебе в бою, уровень, боевые бонусы и результат броска помощника добавляются к твоим. Помощник совершает отдельный бросок и может изменять его результаты своими картами и свойствами.

Твой помощник сохраняет все обычные свойства. Так, клирик 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, **Плутоновый дракон** получит бонус +3, как только поможет тебе в этом безнадёжном бою вызовется хафлинг (если, конечно ты сам не хафлинг и монстр уже не получил этот бонус). Точно так же монстр, который



подвержен штрафу в бою против эльфа, в бою против двух эльфов облагается этим штрафом только один раз.

См. *Бой против Гикающего гика*, стр. 11.

## НАГРАДА ЗА ПОМОЩЬ

Иногда твой помощник получает уровень за убитого вами монстра (см. *Подъём по уровням*, стр. 15). Также помощник тянет карту DхM, если подставка 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. выше). Он делает отдельные броски на смывку от каждого монстра в бою. Он не обязан смываться через тот же выход, что и ты. Успех или провал помощника не влияют на твою смывку, и наоборот.



## Босс

Когда в свой ход игрок 10-го уровня оказывается на входе, надо вытянуть монстра, который станет Боссом. Цвет его подставки определяется по обычным правилам (стр. 6).

**Независимо от уровня вытянутой карты, Босс обладает 20-м уровнем.**

Ни одна карта, ни одно свойство не помогут 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 брезгует манчкином 10-го уровня, даже если карта говорит, что он должен побрезговать. **Босс всегда лезет в драку.** Он сохраняет все прочие показатели, особые свойства и слабости. На Босса можно сыграть усилитель, а «**Чудо-таблетка**» и подобные карты могут прислать ему помощников. Ты можешь просить помощи (см. стр. 10), но в бою с Боссом манчкины ниже 10-го уровня помочь не могут, даже если они стоят на входе.



## ПОБЕДА

Если Босс убит, манчкин, убивший его, становится победителем игры! Если Босс убит двумя манчкинами 10-го уровня, объединившимися для этого боя, они побеждают вдвоём.

## ПОРАЖЕНИЕ/НИЧЬЯ

Если Босс победил, каждый участвовавший в этом бою манчкин теряет единицу здоровья и автоматически теряет 1 уровень, даже если удачно смылся от прочих потребств (см. *Смывка*, стр. 10). Босс и все прочие монстры из этого боя исчезают в глубинах подземелья — сбрось их карты! Когда следующий манчкин 10-го уровня придёт ко входу, появится новый Босс...

*Пример: игрок десятого уровня пришёл ко входу и тянет карту монстра. Ха, Золотая рыбка! Вернее, Золотая рыбка 20-го уровня.*

## Бой против Гикающего гика ПРИМЕР БОЯ С ЦИФРАМИ, ПОДСЧЁТАМИ И ВСЕМИ ПИРОГАМИ

Анна начинает свой ход с обыска комнаты, в которой стоит, и находит немного голдов. Осталось 2 шага.

**Анна:** Открою я, что ли, новую комнату.

Анна ставит своего персонажа в коридор, за которым пока нет комнаты. А и пусть нет — официально бой уже начат, так как в каждой новой комнате есть монстр.

**Игорь-Картограф:** Вот тебе комната (присоединяет комнату к коридору). Мягкая палата. Не прёт тебе, она для воинов злая.

Анна вполголоса костерит Игоря и своё везение. Её манчкин — воин. Мягкая палата отмечена красным знаком воина — злая комната для этого класса. Воин в Мягкой палате бросает на один кубик меньше. Это значит, что Анна не бросает кубиков вовсе.

**Анна:** Ладно, давай сюда мою DхM.

Анна тянет карту DхM за открытие новой комнаты. Карта идёт ей на руку.

**Игорь:** ...Теперь стыки (присоединяет стыки к трём сторонам новой комнаты). Какого монстра ты вытянула?

Анна вскрывает верхнюю карту монстра. Это Гикающий гик.

**Все прочие хором:** Кранты тебе, Аня!

Анна подбивает цифры. Гикающий гик 6-го уровня в бою против воинов получает +6, и его сила становится 12. Из полезных шмоток у Анны есть **шлем пожарного**. Ну, +2. С её 5-м уровнем это 7 против 12. А ведь монстр ещё кубик будет бросать, а Анна — нет. Она так и останется со своей семёркой, тогда как сила монстра вырастет до 13 при самом плохом для него результате броска (12 + 1). Точно кранты. Если не сыграть карт с руки, выиграть Анна не сможет, а на руке у неё только одна годная для боя карта: две других — проклятия, ими можно только вредить игрокам.

**Анна:** Мне бы помочь чутка. Добровольцы есть? Молчание было ей ответом.

**Анна:** Трусый! Ладно, я волью в него зелье холодильного взрыва (играет последнюю хорошую карту с руки). Теперь у вас достаточно сил для нашей победы.

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

**Злой Зиновий:** Готов помочь за два сокровища.

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

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

**Анна:** Злой, не хочешь выбирать вторым?

**Злой Зиновий:** Гм. Нет. Давай так: выбираю вторым, а ты мне платишь 500 голдов сверху.

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

**Галина:** А я вообще помогу бесплатно!

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

**Галина:** Прими мою помощь, я тебе 500 голдов дам!

**Анна:** Мне твои голды и даром не нужны! Не бывать тебе у меня в помощниках!

**Галина (играя две карты):** Ладно, теперь монстр у тебя косматый и престарелый. Сама посчитаешь?

«Престарелый» добавил монстру +10, и «Косматый» дал +5. Теперь уровень косматого престарелого Гикающего гика равен 27... И это он ещё кубик не бросал!

**Анна:** Ой-ё!

**Парни:** Ого! Круто!

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

**Анна:** Ещё кубики будем кидать, так что ничего не решено. Мы можем проиграть, если кубы не лягут.

**Галина:** Прими мою помощь, и о кубах я позабочусь. Только теперь я ещё сокровище выбирать первой буду.

*Анна испытующе смотрит на других игроков. Те пожимают плечами. Их уровнем и шмоток не хватает для победы. Хорошие карты светить никто не хочет.*

**Анна:** Я тебя ненавижу. Очень сильно. Ладно, помогай. Сокровище выбираешь первой.

**Галина:** Вот спасибо! (Она переставляет своего манчкина в комнату.) Наш Гик становится грудным (играет карту).

**Игорь:** Вот это да! Грудной косматый престарелый Гикающий гик!

«Грудной» вычитает 5 из уровня монстра. Боевая сила Гика теперь — 22, боевая сила бригады манчкинов — 30. С учётом броска Галины худший возможный результат манчкинов будет равен 31. Самое большее, на что может рассчитывать Гик, — это 28. Дела манчкинов налаживаются!

**Игорь:** Давайте я помогу! (Играет карту.)

Ой, что это?! Зелье силы против вас, девочки.

*Игорь стоит в соседней комнате и может вбросить в бой зелье, помогая любой стороне. Он даёт +5 монстру, боевая сила монстра снова стала равна 27, и исход боя зависит от кубов.*

**Анна:** ...Ну тебе-то я что плохого сделала?!

**Галина:** Расплата будет быстрой и жёсткой.

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



**Анна:** 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. Галина бросает кубик, получая 1. За монстра бросает Игорь. Ему выпадает 6. Соотношение 30 к 27 превращается в 31 к 33. Манчкины проигрывают бой!*

**Галина:** И если бы не это...

*Она играет с руки читерский кубик и меняет свою единицу на шестёрку. Победа!*

**Галина:** Не хотела я его сейчас тратить!

**Анна:** Я тебе так сочувствую.

*Игорь ворчит. У него тоже есть читерский кубик, но сейчас он бесполезен: кубик монстра и так выдал лучший результат.*

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

**Галина:** Я ничего не забыла, можешь мне поверить.

*Анна получает уровень за убитого монстра. Галина тоже получает уровень, так как она эльф. Теперь она 10-го уровня и может направиться ко входу на бой с Боссом, то есть имеет высокие шансы на победу в игре. Остальные игроки расценивают её как врага. Как ещё более заклятого врага, чем прежде.*

**Галина:** Раздача слонов! Монстр с двумя сокровищами, плюс два за «Престарелого», плюс одно за «Косматого», минус одно за «Грудного». Четыре сокровища, я выбираю первая!

*Анна вскрывает четыре верхние карты сокровищ. Так как ей помогли в бою, все видят, какие сокровища добыты.*

**Галина:** Так, что же выбрать? Хотельное кольцо, Глаз Аргона, зелье полёта или копьё проткновения с бонусом до +5? Выбора, собственно, и нет (забирает копьё).

**Игорь:** Ты не сможешь им работать, у тебя руки все заняты.

**Галина:** Придётся мухлевать! (Играет на копьё чит.)

*Теперь никакие ограничения на применение копья не действуют, и оно даёт Галине полный бонус. Шмотка не занимает рук её эльфа, а Галина в любой момент может сказать, что взяла копьё двумя руками, и получит бонус +5.*

**Анна (забирая другие карты):** Я продаю Глаз Аргона, он как раз стоит 1000 голдов. Спасибо за уровень (сбрасывает Глаз Аргона). Но я всё равно тебя сильно ненавижу. Твоё новое копьё сгорело (играет проклятие). Твой броник превратился в пудинг (играет второе проклятие). Жаль, что у тебя нет хотельного кольца.

**Парни:** О, эльфийский пудинг!

*Галина мрачнеет и сбрасывает Копьё проткновения вместе с картой чита и прекрасные (+4) алмазные доспехи.*

**Галина:** Твои жалкие проклятия не помогут тебе. 10-й уровень у меня остался.

**Анна:** 10-й уровень без броника. Ну-ну, в добрый путь. Ладно, у меня ещё один шаг есть. Я обыскиваю комнату!

*И весёлое бандформирование пошло к новым приключениям...*





## Ход монстров

По завершении хода каждого манчкина наступает ход монстров. Игрок, завершивший ход, бросает монстр-кубик. Выпавший цвет — это *окрас шагов монстров* на этот ход. Кубик надо бросать всегда, даже если монстров на поле нет, так как можно...

### Получить ДхМ

Тот игрок, цвет которого совпал с окрасом шагов монстров, тут же тянет карту ДхМ.

## Карты монстров

Карты монстров никогда не приходят тебе на руку.

При появлении монстра возьми верхнюю карту из колоды монстров (см. *Открытие*, стр. 6) и положи её на стол перед собой. Если монстр выжил 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 монстр убит или иным способом покинул подземелье, его карта уходит в сброс, его жетон снимается с поля, а подставка возвращается владельцу (см. *Победа*, стр. 9).

## Движение монстров

Почти все монстры движутся. Если в карте не сказано ничего иного, монстр в движении брезгает другими монстрами и даже большей частью манчкинов (см. *Попался!* справа).

Не имеет значения, кто двигает монстра: чудища управляются цветными *стрелками* шагов монстров в комнатах. Если стрелка текущего окраса ведёт из комнаты, монстр идёт в указанном направлении. Если может.

**Цвет подставки монстра не влияет на его движение.**

**Обычно монстры движутся только через коридоры и обычные двери. Но есть и особые монстры (см. *Особенности движения монстров* справа).**

**Проверь стрелки в каждой комнате, в которую входит монстр. Если цвет хотя бы одной стрелки совпадает с окрасом шагов монстров, монстр продолжает движение (см. *Примеры движения монстров*, стр. 14).**

Если стрелка указывает на стык, через который монстр пройти не может, или стрелки выпавшего цвета в комнате нет, монстр завершает движение.


## Монстры и вход


Залитый солнцем 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 манчкин, намазанный мёдом и присыпанный шоколадной крошкой. Монстр пересекает вход от своего исходного стыка к противоположному. Если это случается в ход монстров, монстр может идти из комнаты за входом дальше, если стрелки и стыки позволяют.


Если на противоположной стороне входа комнаты нет, монстр не может пройти на вход вовсе, и точка!


## Особенности движения монстров


Двигая монстра, смотри на его жетон. Если на нём изображена пятка, монстр движется по особым правилам (см. схему на стр. 14).

 **Зелёная пятка** — быстрый монстр. В ход монстров он после обычного движения проходит ещё одну комнату (если может), удерживая последнее взятое направление (если есть стык и комната), и останавливается, какие бы стрелки ни нашёл.

 **Красная пятка** — медленный монстр. Он проходит только одну комнату в ход монстров, какие бы стрелки ни ждали его во второй комнате.

 **Перечёркнутая жёлтая пятка** — засадный монстр. Он не движется в ход монстров. Однако карты, которые двигают монстров, действуют на него обычным образом.

 **Голубая перевёрнутая пятка** — противный монстр. Если в ход монстров в его комнате есть стрелка выпавшего на монстр-кубике окраса, противный монстр идёт в сторону, *противоположную* этой стрелке. Остаток его движения подчиняется правилу окраса шагов монстров.

 **Пятка с вопросительным знаком** означает, что мы выдумали нечто дикое и тебе придётся прочитать карту монстра. Например, есть монстры, которые могут ходить через запертые двери, потайные ходы, просачиваться сквозь стены или вышибать двери.

## Прервать движение монстров (ты не можешь)

В игре движение всех монстров считается единым действием, и прервать его нельзя даже картами, применимыми в любой момент. Например, если стрелки позволяют монстру пройти две комнаты, ты не можешь сыграть «**Проклятие! Сексуальность!**» после его захода в первую комнату и направить его к проклятому манчкину.

Также считается, что все монстры движутся одновременно. Если монстр видоизменяет поле по ходу движения (например, **Бульрог** вышибает дверь), это изменение влияет на всех монстров, движущихся в этот ход. Подобных монстров лучше двигать первыми, чтобы избежать путаницы.

## Исключения Петля не пройдёт!

За один ход монстр не может вернуться в комнату, в которой уже был. Если стрелка указывает монстру перейти в комнату, которую он уже посещал в этом ходу, он останавливается.

## Попался!

Если, войдя в комнату, монстр встречает манчкина-цель (см. *Монстровладение и монстровожделение*, стр. 9), он останавливается. Какие бы стрелки и особые правила ни гнали его прочь, монстр не уйдёт отсюда во время хода монстров.

## Монстры уходят с поля

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

Не обращай внимания на стык комнаты, через который монстр «возвращается» в подземелье, даже если там стена. Говорим же, проныры.

## ЧУДОВИЩНЫЕ ПОНЯТИЯ

В нижней части каждой карты монстра есть строка понятий. В ней указаны размер, тип, силы и подвижность монстра. Подробности ищи в *Словарике* на стр. 18.

**Размер:** крохотный, мелкий, с человека и огромный. Чем крупнее монстр, тем больше его жетон. Если строка понятий начинается не с размера (не со слов «Крохотный», «Мелкий» или «Огромный»), перед тобой монстр размером с человека.

**Подвижность:** противный, быстрый, медленный и засадный.

**Тип** — андед или дракон, например, и **силы** — огнистый или летучий. Комнаты, шмотки, классы и карты могут взаимодействовать с типами и силами карт монстров.

## БАНДЫ

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

## ПРИМЕРЫ ДВИЖЕНИЯ МОНСТРОВ

### ГАЗЕБО ПРИ ЖЁЛТОМ ОКРАСЕ

Да при любом окрасе, если честно... Засадный монстр Газебо (1) сдвигается только за счёт карт.

### НЕВЫРАЗИМО ЖУТКИЙ НЕОПИСУЕМЫЙ УЖАС ПРИ СИНЕМ ОКРАСЕ

Невыразимо жуткий неописуемый ужас (12) идёт по синей стрелке. Особое свойство позволяет ему пройти прямо сквозь стену в комнату 11, откуда он по синей стрелке переходит в комнату 9, минуя провал (см. *Монстры уходят с поля*, стр. 13). Монстр останавливается, хотя синяя стрелка здесь есть: дело в том, что стрелка указывает на стык с потайным ходом (стр. 13). Запертые двери и потайные ходы для монстра закрыты, если карта не говорит иначе.

Когда банда сложилась, все её участники в основном 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 ход монстров и не давай монстрам проходить «за компанию» в двери, которые для этих монстров непреодолимы!

Если ты достаточно силён либо у тебя на руках убийственный набор карт, для тебя банда — это возможность получить от двух и больше уровней и гору шмоток за один бой. Убей их всех!

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

### ПСИХОБЕЛКА ПРИ ЛИЛОВОМ ОКРАСЕ

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

### ТЕНЕВОЙ НОС ПРИ ОРАНЖЕВОМ ОКРАСЕ

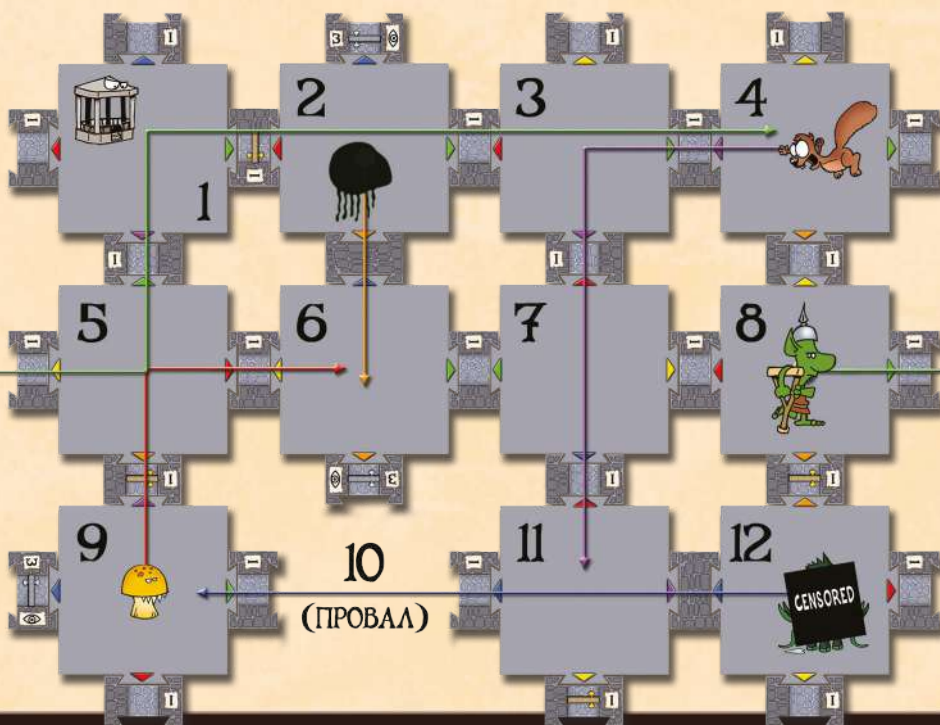
Теневой нос (2) выходит по оранжевой стрелке в комнату 6. Хотя особое правило движения Теневого носа и позволяет ему проходить через любые двери, Теневой нос останавливается здесь, так как он медленный и, стало быть, больше одной комнаты в ход проходить не может.

### УВЕЧНЫЙ ГОБЛИН ПРИ ЗЕЛЁНОМ ОКРАСЕ

Увечный гоблин (8) идёт по зелёной стрелке, покидая поле (см. *Монстры уходят с поля*, стр. 13). Он выходит на другой стороне подземелья (5) и следует по зелёным стрелкам. Этот калека проходит через комнаты (1), (2), (3) и (4), где и останавливается, так как зелёная стрелка из комнаты (4) вынудит монстра войти в комнату (1), где он уже был в этом ходу (см. *Петля не пройдёт*, стр. 13).

### ГРИБОК ПРИ КРАСНОМ ОКРАСЕ

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





## ГЕРОЙСКНЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Каждый персонаж — это ходячий набор из пяти показателей (уровень, раса, класс, здоровье и запас шагов) и шмоток. Описать манчкина можно, например, так: **эльф-волшебник 8-го уровня в остроконечной шляпе могущества, раско-ванных доспехах и с мечебойным пером**. Пол персонажа на начало игры совпадает с твоим.

### УРОВЕНЬ

Это показатель крутизны манчкина (или монстра). Уровень персонажа находится в диапазоне от 1 до 10. Чем он выше, тем лучше работает **Сила-d10** (см. справа). Следи за уровнем по счётчику.

### ПОДЪЁМ ПО УРОВНЯМ

Чтобы победить в игре, тебе надо перейти на 10-й уровень, убить Босса (см. Босс, стр. 11) и выбраться из подземелья. Понятно, что при таких условиях рост уровня крайне важен. Как его нарастить?

- Первый и лучший способ: убивай монстров! Ты получаешь столько уровней, сколько указано на карте монстра. Обычный монстр может дать тебе 1 уровень, страшный — 2. Кроме того, есть способы повысить уровеньную ценность монстра. Убийство монстра — единственный способ подняться на 10-й уровень. Если ты победил монстра, не убив его, ты не повышаешь свой уровень *ни при каких обстоятельствах*.
- **Помощник** в бою обычно уровня не получает. Но есть исключения: например, эльф, который получает уровень за то, что помог кому-то в бою. Кроме того, в бою со страшным монстром любой помощник получает уровень (а ты, соответственно, получаешь на один уровень меньше, то есть два уровня делятся на двоих). Таким образом *можно* получить 10-й уровень за помощь в убийстве монстра.
- Многолетний хит «**Получи уровень**»: эта карта применяется в любой момент, но за её счёт перейти на 10-й уровень **нельзя**.
- В свой ход ты можешь потратить 1000 голдов, чтобы купить уровень. Можно обменять на уровень шмотки с руки или из игры, сложив их номинальные цены. Сбрось карты этих шмоток. Если ты тратишь только шмотки и они в сумме стоят больше 1000 голдов, сдачи тебе не дадут. Победный уровень купить нельзя.

### ПОТЕРЯ УРОВНЯ

Уровень ниже 1-го не падает. Ты теряешь уровень, когда его отбирает правило, карта или комната. Чаще всего он слетает от непотребства (см. стр. 10).

### РАСА

Без расы в игре ты человек. С картой расы в игре можно стать эльфом, дварфом или хафлингом. Обычно у тебя только одна раса. У каждой нелюдской расы есть особые свойства, которые ты получаешь при вводе карты расы в игру и теряешь при её сбросе.

В любое время, даже в бою, карту расы можно сбросить. Это бывает нужно для победы над монстром, у которого против этой расы есть бонус, или просто для разнообразия: «Уж не хочет быть она эльфийкой...»



### КЛАСС

Персонажи могут стать воинами, ворами, волшебниками или клириками. Нет карты класса в игре — нет и класса у твоего манчкина. Обычно персонаж состоит в одном классе, если, конечно, он не суперманчкин.

У каждого класса — свои свойства, которые вступают в силу с вводом карты в игру и отключаются при сбросе карты.

Покинуть класс можно всегда, даже в бою: «Волшебником прискучило мне быть...»

### СБРОСОВЫЕ СВОЙСТВА

Одно свойство каждого класса работает на энергии сброса карт. Сбрось любую твою карту с руки или из игры для применения классического свойства. Да, это значит, что ты можешь сбросить карту класса, чтобы применить свойство **этого класса**.

### СИЛА-d10

Каждый класс обладает свойством, которое действует только в том случае, когда ты выбрасываешь на десятигранном кубике значение, равное или уступающее твоему уровню. С ростом уровня сила становится надёжнее, а на 10-м уровне действует безотказно.



### ЗДОРОВЬЕ

Каждый манчкин начинает игру с четырьмя красными жетонами здоровья. Если карта даёт тебе дополнительные единицы здоровья, бери новые жетоны.

### УТРАТА ЗДОРОВЬЯ

Когда ты теряешь единицу здоровья, *не* сбрасывай, а просто переверни один жетон чёрной стороной вверх. Так общее число твоих жетонов всегда показывает твой предел здоровья. Если все жетоны чёрные, персонаж умер. См. **Смерть**, стр. 8.

### ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

В любой момент, кроме боя, можешь отдать уровень, чтобы восстановить до трёх единиц здоровья. Этот приём нужен редко, разве что ты на краю гибели, а у тебя полно шмоток, с которыми не хочется расставаться. Ещё здоровье можно восстановить в ряде комнат и с помощью некоторых карт. Восстановив единицу здоровья, переверни жетон здоровья красной стороной вверх. Лечение не даёт тебе дополнительных жетонов сверх предела здоровья.

### ШАГН

У каждого манчкина в начале игры 3 жетона шагов. Больше о шагах и движении читай на стр. 6.

### ШМОТКИ

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

## ШМОТКИ

Шмотки — основа основ. Вокруг этой оси вертится вся игра.

Шмотки вводят в игру (см. стр. 5), их меняют у соперников на другие шмотки (см. *Обмен шмотками*, справа), ими подкупают некоторых монстров, их продают за голды и уровни (см. стр. 15). Шмотку из игры нельзя сбросить, пока нечто особенное не позволит тебе (или не заставит тебя) отправить её в сброс... но скинуть шмотку ты можешь (см. стр. 7).

Ты получаешь пользу только от добытых или надетых шмоток.

Карта шмотки на руке не идёт в счёт, пока ты не сыграешь её. В этот момент она считается добытой. 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 избавляться от карт на руке надо, так как в конце твоего хода у тебя на руке должно быть не более 5 карт (см. стр. 7).

Если проклятие, непотребство или что-то ещё требует от тебя сбросить или скинуть, к примеру, твою обувь, всегда подразумевается твоя надетая обувь. Обувка из твоего шмотника (см. дальше) в расчёт не берётся. Но если тебя просят скинуть или сбросить «просто шмотку», можешь выбрать шмотку с пояса или из шмотника. 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 избавиться от карты шмотки, а не от золота. А ещё ты можешь нести любое количество голдов без штрафов.

### ШМОТОЧНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Применение шмоток ограничено. Для размещения шмоток у манчкина есть три ячейки (см. ниже), две *руки*, *пояс* и *шмотник*.

Бывают шмотки с ограничениями по классу, расе или полу. Так, сыротёрка умиротворения применяется только клириками.

«**Чит!**», конечно, позволяет обходить все ограничения. Сыграв его на шмотку, ты не обращаешь внимания на её ограничения и получаешь от неё максимально возможный бонус. Теряя шмотку, ты теряешь и «**Чит!**».

### ЯЧЕЙКИ

У персонажа есть три ячейки: голова (под головняк), торс (для броники) и пара ног (для обуви).

### НАДЕТЫЕ ШМОТКИ

Все шмотки в твоих ячейках надеты. Этого понятия нет ни на одной шмотке, но когда комната или карта говорят о надетых шмотках, речь идёт о головняке, броники и обуви. А ещё о прикиде и ювелирке.

### ПРИКИД И ЮВЕЛИРКА

Такие шмотки тоже надеваются, но не занимают ячеек. Можешь надеть любое количество прикидов и ювелирки.

### РУКИ

Манчкин начинает игру с двумя руками, которые нужны для ношения шмоток (оружия, как правило). Проверь, нужна ли свободная рука (или даже две руки) для применения каждой конкретной шмотки. Не путай «шмотки с руки», то есть с твоей личной руки игрока в «Манчкина», и шмотки, которые твой манчкин несёт в руках.

### ПОЯС

Если шмотка не берётся в руки и не надевается, повесь её на пояс. Обычно на пояс висят разовые свитки и зелья. На пояс может быть любое количество шмоток.

### ШМОТНИК

Ты будешь находить шмотки, применить которые не сможешь. Но скидывать их сразу необязательно: махнёшь на уровни. А пока пусть полежат на столе перед тобой — в шмотнике. В него можно упрятать две шмотки. Если шмоток в шмотнике оказывается больше двух, обменяй или скинь лишние. Упрятанные шмотки поворачивай вполборота. Они не дают ни бонусов, ни свойств (например, если у тебя два головняка, в бою помогает только один — тот, что надет, а не упрятан в шмотник). Вытащить шмотки из шмотника в бою и при смывке нельзя. Так, если в нём лежит обувь с плюсами на смывку, но ты не надел её до боя, переобуться для облегчения смывки уже не получится.

### СВОЙСТВА ШМОТОК

Шмотки могут наделять тебя свойствами, работающими по особым правилам. Свойство шмотки нельзя отключить: если у тебя есть шмотка с **полётом**, ты **получишь** вред, войдя в **Продувную зону**. Но обычно свойства шмоток приносят пользу.

### БОЛЬШИЕ ШМОТКИ

В игре есть *большие* шмотки (если на карте не сказано, что шмотка большая, то шмотка считается маленькой). Одну большую шмотку ты можешь добыть без штрафа, **но каждая большая шмотка, добытая после первой, сокращает запас твоих шагов на 1**.

### 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, если вы стоите в одной комнате или в соседних. В бою обмен запрещён.

Если ты хочешь отдать шмотку далёкому другу, придётся её просто скинуть и надеяться, что именно он подберёт шмотку. Когда ты отдаёшь шмотку, все её полезные эффекты перестают влиять на тебя и начинают влиять на получателя шмотки. Шмотка остаётся в игре: её нельзя забрать на руку.

Шмотками можно подкупать других игроков: «Пусть же эти **пылающие латы** послужат залогом того, что Бенья пойдёт на дракона в гордом одиночестве, без твоей малополезной помощи!»

### СБОР ШМОТОК

В комнате со скинутыми шмотками (см. стр. 7) ты можешь потратить шаг, чтобы подобрать любые из них. Также при



обыске в комнате со скинутыми шмотками ты автоматически получаешь любые из этих шмоток вместе с плодами обыска. *Исключение:* если обыском ты нашёл монстра, ты не поднимаешь скинутые шмотки, пока не убьёшь монстра и не получишь его сокровища.

Если что-то вынудило тебя скинуть шмотку, потрать шаг, чтобы подобрать её, если она тебе нужна. Также есть карты, которые запрещают поднимать скинутые шмотки до следующего хода.



## КАРТЫ: ПРИХОД И РАСХОД

### ПРИХОД КАРТ

Карты позволяют тебе искажать и даже ломать правила. Так что это ценное приобретение. Карт много не бывает.

#### DEUS EX MUNCHKIN

Начни игру с трёх DхМ. Когда возвращаешься в игру после смерти, получи две DхМ (см. стр. 8). Сделки в некоторых комнатах позволяют тебе получить карты DхМ (см. стр. 7).

Кроме того, ты берёшь карту DхМ, когда:

- начинается твой ход (стр. 6);
- ты открываешь комнату (стр. 6);
- ты победил или помог победить одного из «твоих» монстров (стр. 9);
- твой цвет выпал при любом броске монстр-кубика (стр. 4).

#### МОНСТРЫ

Их на руке быть не может. Никогда. Точка.

#### СОКРОВИЩА

Ты начинаешь игру с тремя сокровищами. Возвращаясь в игру после смерти, получи две карты сокровищ (см. *Возвращение к жизни*, стр. 8). Получить сокровища можно за сделку в некоторых комнатах (см. стр. 7). По большей части сокровища — 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 обмен и крайне рекомендуется к применению (см. стр. 16).

### ПРИМЕНЕНИЕ КАРТ

Этим желательно заниматься как можно чаще.

#### Ввод ШМОТОК В ИГРУ

Если ты не в бою, то шмотку можно ввести в игру сразу, едва ты получишь её, или позже в любой момент своего хода.

#### ПРИМЕНЕНИЕ ШМОТОК

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

Другие шмотки применять до ввода в игру нельзя. В твой ход, если ты не в бою, 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, новые шмотки в игру ты ввести не можешь.

## МЕТАТЕЛЬНЫЕ ШМОТКИ

На ряде шмоток стоит слово «метательная». Если метательная шмотка способна повлиять 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» запулить зельем в твоего друга, и зелье причинит ему вред. Метательную шмотку можно применять либо в своей комнате, либо в соседней (если на линии броска — дверь, мы предполагаем, что ты приоткроешь её и все-таки забросишь свой сюрприз). Метательные шмотки относятся к разовым и сбрасываются после применения, если на карте не сказано другого.

### КАРТЫ DEUS EX MUNCHKIN

Карты DхМ можно ввести в игру в любой момент, если только карта не заявляет обратного. Большинство карт DхМ применяются только раз и сбрасываются. Исключения:

#### КЛАССЫ И РАСЫ

Эти карты можно ввести в игру сразу, едва они пришли на руку, или в любой момент после прихода, но у тебя в игре может быть только одна раса и один класс. **Полукровка** и **суперманчкин** (ниже) могут изменить это правило. Класс и расу можно сбросить в любой момент.

#### ПОЛУКРОВКА И СУПЕРМАНЧКИН

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

Если у тебя в игре есть карта расы (например, эльф), выложи **полукровку**, чтобы стать получеловеком-полуэльфом. Ты сохраняешь все преимущества эльфа и теряешь все его недостатки. Например, полуэльф получает выгоды от зелёных эльфийских знаков и игнорирует красные знаки эльфа. В этот же момент или позже можешь добавить вторую карту расы, если **полукровка** всё ещё в игре. Когда вместе с **полукровкой** у тебя в игре две расы, твой манчкин становится, к примеру, элфо-дварфом со всеми преимуществами и недостатками обеих рас.

Едва твоя последняя карта расы выходит из игры, ты теряешь **полукровку**, но ты вправе намеренно сбросить карту расы и тут же заменить её другой расой с руки, чтобы превратиться, допустим, из полудварфа в полухафлинга.

**Суперманчкин** действует точно так же, но работает по классам. Можно стать, к примеру, супервоином со всеми преимуществами и без недостатков воина обыкновенного. А можно сочетать, скажем, классы воина и волшебника, деля радости и невзгоды обоих классов.

#### УСИЛИТЕЛИ И ПРИЗЫВАТЕЛИ

Карты, дающие монстрам бонусы, называются *усилителями монстров*. Их можно применить в любой момент. Большинство усилителей поднимает уровень монстра, но есть и снижающие уровень карты (тот же **грудной**). **Бродячая тварь** и **гадкая парочка** подключают 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 уносит все сыгранные на него усилители с собой. Так, **разъярённый Грибок** останется разъярённым, пока его не убьют 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», что это значит?

- 1) Во время своего хода это может быть буквально *любой миг*. Если у тебя есть, например, **зелье моргания**, сыграй его до броска в бою и уйди от возможных проблем, каким бы непобедимым ни был монстр.
- 2) В *чужой ход* ты можешь в любой момент сказать «Стоп!» и сыграть карту. Но ты не можешь сказать «Стоп!», когда действие уже началось, если только карта сама не разрешает тебе влиять на уже заявленное действие. Так, если твой соперник ввёл персонажа в твою комнату, уже поздно играть **свиток призыва стены**, чтобы заблокировать его движение. «Стоп!» надо было кричать раньше.



## ПРОКЛЯТИЯ

Это наши любимые карты «любого момента». Проклятие можно сыграть на *любого* игрока в *любое* время, если карта сама себя не ограничивает. Поверь, лишать воюющего манчкина его способностей чертовски весело.

Проклятие влияет на жертву немедленно и уходит в сброс.

*Исключения:*

- хотельным кольцом можно отменить любое проклятие до его вступления в силу;
- сила-d10 клирика может отменять проклятия;
- если проклятие облагает штрафом «твой следующий бой», а ты уже в бою, проклятие действует немедленно; в противном случае сохрани карту до твоего следующего боя, чтобы в горячке игры не позабыть о штрафе;
- если проклятие меняет твои показатели, например запас шагов, сохраняй карту проклятия у себя, пока проклятие не будет снято.

Если у тебя несколько шмоток, на которые может повлиять проклятие, и сама карта не настаивает на чём-то конкретном, ты вправе выбрать «жертвенную шмотку» самостоятельно. Игнорируй 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 расхохочись в лица завистникам.

## СЛОВАРЬ

*Полужирным курсивом* выделены понятия.

**d10** — десятигранный кубик (стр. 4).

**ДхМ** — Deus ex Munchkin. Карты, исполняющие обязанности судьбы и/или мастера (стр. 17).

**Андел** — монстр, которому и после смерти неймётся. Упокой его и заberi его добро.

**Банда** — толпа монстров в одной комнате (стр. 14).

**Боевой бонус** — значение, добавляемое к уровню персонажа в бою. Если оно вычитается из уровня, то это *штраф*.

**Бой** — бой начинается, едва монстр сталкивается с тобой *в твой ход*. Если ты начинаешь ход в комнате с монстром, тут же завязывается бой. Многие действия запрещено выполнять во время боя. Кстати, под словами «битва», «сражение», «поединок», «махач», «обмен могучими ударами» и т. д. мы тоже подразумеваем бой. Нам просто наскучило писать слово «бой» (стр. 8).

**Большая** — если ты добыл больше одной такой шмотки, ты замедляешься (стр. 16). Если на шмотке не написано «большая», она маленькая.

**Босс** — враг, встречающийся на входе манчкина 10-го уровня (стр. 11). Убей его и выиграй!

**Брезгливость** — если монстр тобой брезгует, с ним можно не биться. Тратя шаги, можешь уйти из комнаты. Или можешь напасть на монстра. Обysкать комнату с монстром или совершить там сделку нельзя (стр. 8).

**Броник** — обычно у тебя только один броник. Чтобы применять броник, его нужно надеть (стр. 16).

**Быстрый** — когда быстрый монстр движется в ход монстров, он осуществляет обычное движение, а затем проходит ещё 1 комнату в направлении своего последнего шага (если есть возможность). Потом он останавливается, какие бы стрелки ни вели из занятой им комнаты.

**Великан** — это как человек, только больше... По меньшей мере в теории.

**Ведущий игрок** — игрок, в чей ход начат бой. Ведущий игрок всегда получает уровни за убитых монстров.

**Волебная** — колдовская, зачарованная, мистическая шмотка. Волебникам такие нравятся.

**Вредитель** — грязный и отвратительный монстр.

**Выход** — любой стык, не перегороденный стеной.

**Голды** — деньги. Почти все шмотки стоят каких-то голдов, и полы подземелья усыпаны голдами. Лежат они такие на полу и буквально стонут: «Подними-и-и меня-я-я!» Внемли их мольбам.

**Головняк** — обычно у тебя только один головняк. Чтобы применять головняк, его нужно надеть (стр. 16).

**Демон** — монстр из ада. Плохой. Злой. Не душевный.

**Дракон** — благородный опасный монстр с горами сокровищ. В этом наборе есть только один дракон.

**Дубина** — тип оружия.

**Жгучесть** — умение манчкина жечь врага.

**Жетон монстра** — картонная фигурка, изображающая монстра (стр. 3). Монстры в этой коробке на самом деле живые, и если недостаточно часто играть в «Манчкин квест», они будут шебуршать по ночам.

**Жук** — насекомый монстр: таракан, паук, вошь...

**Засадный** — монстр, который сидит на одном месте. В ход монстров он не движется, но картами, которые перемещают монстров, его подвигать можно.

**Зачищено** — состояние комнаты, из которой вынесены все сокровища подчистую (стр. 7).

**Защита от пламени** — свойство манчкина, помогающее в боях с огнистыми монстрами и в ряде других случаев.

**Зверюга** — относительно обычный монстр. Как правило.

**Здоровье** — жетоны в форме сердца. В начале игры их четыре. Когда ты теряешь единицу здоровья, поверни жетон чёрной стороной вверх. Когда все твои сердца почернели, ты умер. См. стр. 15.

**Зелье** — варево в склянке. Большинство зелий — разовые шмотки. Многие из них метательные.

**Знак** — символ на карте или комнате. См. стр. 20 — там все знаки собраны и описаны.

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

**Картограф** — игрок, отвечающий за выбор и раскладку комнат и стыков в ходе игры (стр. 4).

**Кинжал** — тип оружия.

**Класс** — собрание особых свойств на карте класса. Воин, волшебник, вор или клирик (стр. 15).

**Клейкий/клей** — липкий, тягучий монстр.

**Комната** — картонный элемент подземелья (стр. 3).

**Конструкт** — монстр, созданный безумным учёным или могучим заклинанием. Или и тем и другим.

**Копьё** — тип оружия.

**Крохотный** — низшая категория размера монстра (стр. 14).

**Кубик** — когда правила или карты говорят: «Брось кубик», подразумевается шестигранник, если только в тексте не говорится: «любой кубик».

**Летучий** — монстр с крыльями или без крыльев, но как-то справляющийся с движением по воздуху.

**Лук** — палка с верёвкой. Тип оружия.

**Манчкин** — это твой персонаж, которого ты водишь по подземелью. Но и ты тоже манчкин. И не пытайся это скрывать.

**Медленный** — такой монстр проходит в ход монстров только одну комнату, не обращая внимания на стрелки во второй комнате.



**Мелкий** — категория размера монстра. См. стр. 14.

**Метательная** — шмотка, обычно разовая, которую можно применить в твоей или в любой соседней комнате. См. стр. 17.

**Меч** — тип оружия.

**Монстр** — существо, живущее своей жизнью в подземелье, которое зовёт своим домом. Его надо убить и забрать его добро.

**Монстр-кубик** — разноцветный кубик (стр. 4).

**Надетые** — ячeyкoвые шмотки (броники, головняки и обувка), а также прикиды и ювелирка в игре.

**Неисследованная комната** — в неё ты входишь, когда направляешься во тьму (стр. 6).

**Непотребство** — при провале броска на смывку монстр ловит тебя на выходе из комнаты (стр. 10).

**Обувка** — обычно у тебя только одна обувка. Чтобы применять обувку, её нужно надеть (стр. 16).

**Обыск** — проверка комнаты на наличие веществ типа золота. Осуществляется броском кубика (стр. 7).

**Огнистый** — пламенный монстр, но пламенные у нас шмотки, так что монстры будут огнистые.

**Огромный** — высшая категория размера монстра (стр. 14).

**Окрас шагов монстров** — цвет, выпавший на монстре-кубике в ход монстров. Он позволяет понять, куда идут монстры (стр. 13).

**Оружие** — типов оружия много: меч, копьё, топор, палица, лук, кинжал и дубина. Всё это оружие.

**От щедрот** — фаза, в которой ты отдаёшь излишки карт игроку с наименьшим уровнем (стр. 7).

**Открытая комната** — любая комната в игре.

**Отыгрыш роли** — понятия не имеем, что это. Нам просто нравится убивать монстров и забирать их шмот.

**Палица** — дубина, но с шипами. Тип оружия.

**Пламенная** — огнистая шмотка, но огнистыми мы назвали монстров, и шмотки стали пламенными. Пламенная шмотка даёт тебе жгучесть.

**Пограблено** — состояние комнаты, из которой уже вынесены все очевидные сокровища. См. стр. 7.

**Подставка** — цветной пластиковый держатель для жетона монстра.

**Полёт** — свойство манчкина. Умение летать.

**Помощник** — ведущий игрок может выбрать одного помощника. Помощник получает уровень при победе над монстром только в тех случаях, когда помощник — эльф или когда монстр страшный. Поэтому обычно помощника привлекают в бой обещаниями сокровищ или голдов (стр. 10).

**Понятие** — слова на карте монстра или шмотки. Разные комнаты и карты в своих эффектах опираются на понятия. Все понятия в словаре выделены *полужирным курсивом*. См. стр. 5.

**Пояс** — место для добытых шмоток, не требующих рук для применения и не надеваемых. Вмещает любое число шмоток (стр. 16).

**Прикид** — шмотки, которые надеваются, но не

занимают ячеек, так что их количество на одном манчкине не ограничено (стр. 16).

**Проклятие** — злая-презлая карта (стр. 18).

**Противный** — монстр, идущий своим путём. Если в комнате противного монстра есть стрелка выпавшего окраса шагов монстров, свой первый шаг в ход монстров противный монстр делает в направлении, противоположном этой стрелке. Остаток его движения подчиняется правилу окраса.

**Пустая комната** — комната без манчкинов и монстров. Если карта говорит, что нечто должно появиться в пустой комнате, а в подземелье сейчас пустых комнат нет, добавь комнату к подземелью. Игрок, вытянувший карту, выбирает, к какому смотрящему во тьму стыку присоединить эту комнату.

**Размер** — монстры бывают крохотными, мелкими, с человека и огромными. Эффекты комнат и карт могут воздействовать на монстров разного размера. Слово «человеческий» как понятие размера мы не применяем: тупо звучит. Если на карте нет понятия размера, этот монстр размером с человека.

**Раса** — дварф, хафлинг, человек, эльф. Манчкин начинает игру человеком, но может резко перейти в другую расу, а потом так же внезапно вернуться в человеческое состояние (стр. 15).

**Растение** — да, растения тоже монстры. Берегись, там дерево!

**Сброс** — сбросить можно карту любого типа, с руки или из игры, если не сказано иного (стр. 5).

**Свиток** — шмотка. Лист бумаги или чего-то, смутно похожего на бумагу. Имеет определённую ценность, в отличие от большинства официальных документов.

**Свойство** — манчкинская способность, обычно от шмотки, порой магическая, зачастую полезная.

**Святая** — добрая и хорошая шмотка.

**Сделка** — обмен, который можно совершить в определённых комнатах. Если комната предлагает сделку, её детали опишет текст комнаты (стр. 7).

**Сила-d10** — свойство класса (стр. 15).

**Слизкий** — тип монстра. Покрыт слизью.

**Смерть** — мелкое неудобство (стр. 8).

**Смывка** — то, что нужно сделать, если ты проиграл бой с монстром. При успехе ты избегаешь непотребства (стр. 10).

**Соседний** — две комнаты, соединенные выходом (стыком без стены), считаются соседними.

**Страшный** — если ты сам убил страшного монстра, получи два уровня. Если у тебя был помощник, он получает один из этих уровней, независимо от того, эльф он или нет.

**Стрелки движения монстров** — цветные указатели, ведущие из каждой комнаты. Говорят монстрам, куда идти.

**Строка понятий** — перечень понятий в нижней части карты монстра или сокровища.

**Стык** — картонный жетон, соединяющий комнаты. Стыки двусторонние, с коридором на одной стороне

и стеной, потайным ходом либо дверью на другой. См. стр. 6.

**Топор** — тип оружия.

**Тролльниш** — монстр, каким-то боком относящийся к троллям, но подробностей мы не выясняли.

**Тьма** — всё за пределами исследованного подземелья. Комнаты, ещё не добавленные к подземелью, находятся во тьме (стр. 19).

**Ужас** — пугающий монстр.

**Уровень** — мера твоей крутизны. Начинается с первого и останавливается на десятом. У монстров тоже есть уровни (до двадцатого). А ещё, если в подземелье есть лестница вниз (в этой коробке её нет), то каждый этаж подземелья называется уровнем. А ещё приспособление такое есть плотницкое — уровень. Ладно, ладно, не грузись.

**Усилитель монстра** — карта, которая изменяет уровень монстра или другим образом меняет его свойства (стр. 17).

**Усилитель шмотки** — такие карты появятся позже. Они сделают шмотки более крутыми. Начиная хотеть эти карты.

**Фигулина** — шмотка, не влезающая ни в одну другую категорию.

**Цвет подставки монстра** — за монстров твоего цвета бросаешь кубик ты. Также ты тянешь карту ДхМ за убийство своего монстра (стр. 6). Не путать с окрасом шагов монстров.

**Человек** — тип монстра. Посмотри в зеркало. Хотя откуда нам знать, что ты такое...

**Чит** — настолько важная концепция, что для неё разработана особая карта (стр. 16). Читерство без применения карт — вопрос твоей совести. Мда... даже не верится... мы сказали «совесть» в «Манчкине»!

**Чудовищная** — шмотка, живущая собственной зловещей жизнью.

**Шаг** — возможность действия. Игру ты начинаешь с запасом из трёх шагов в ход (стр. 15).

**Шмотка** — вещь, которую можно найти в подземелье. Не смерть — сокровище (стр. 16).

**Шмотник** — место для хранения добытых шмоток, которые ты не можешь (или не хочешь) применять. Вмещает две шмотки (стр. 16).

**Штраф** — число, вычитаемое из твоего уровня в бою. Противоположность боевого бонуса.

**Щупальчиковые** — монстры с по-настоящему длинными, дико выглядящими руками. Или ногами. Откуда нам знать, что это у них?

**Ювелирка** — она блестит, этим тебе и нравится. Ювелирку можно надеть, но ячеек она не занимает — можешь надеть любое количество ювелирки (стр. 16).

**Ячейка** — категория понятий, описывающих особые шмотки: персонаж может применять только одну шмотку в каждой из трёх ячеек. Это *обувка*, *броник*, *головняк*. Все такие шмотки надеваются для применения (стр. 16).

## ☞ Как быть манчкином и получать от этого удовольствие ☞

Помни! Суть игры — в убийстве монстров и сборе их имущества. Лучшее всего свою роль отыгрывает тот манчкин, который строит из себя ПЛОХИЩА! Трактуй правила, опираясь на дух манчкинизма: он проявляется прежде всего в том, что ты забиваешь болт на одни правила, если тебе выгоднее следовать другим или просто когда тебе взбрёт в голову. Порой полезно сыграть на себя плохую карту или помочь другому игроку так, чтобы изменить число сокровищ, положенных за бой. Это вполне в духе манчкина. Делай так без лишних размышлений.

В начале игры, когда все одинаково слабы, помощь других игроков приносит безусловную пользу. Держись поближе к друзьям, и они всегда успеют прийти к тебе на выручку. Но в смерти на ранних уровнях по большому счёту нет чего-то особенно неприятного. Ты же всё равно возрождаешься. На деле таким образом ты даже можешь взять новые сокровища, если стартовые карты тебе не по душе. По ходу игры ваши с друзьями пути разойдутся, и на более высоких уровнях ты будешь вредить им чаще, чем помогать. Дело может дойти даже до кровавой расправы.

## ЗНАКИ



ВСЕ!



ВОЛШЕБНИК



КЛЕРИК



ДВАРФ



ВОР



ЭЛЬФ



ВОИН



ЖАФЛИНГ

## ЗНАКИ ВОПРОСА?

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

## ФАЗЫ ХОДА

1. Приход ДхМ. Стр. 6.
2. Шаги. Стр. 6.  
Открытие. Стр. 6.  
Бой. Стр. 8.  
Сделка. Стр. 7.  
Обыск. Стр. 7.
3. От щедрот. Стр. 7.

После хода каждого игрока наступает ход монстров. Стр. 13.

## ТАБЛИЦА ОБЫСКА

Брось кубик. См. Обыск, стр. 7.

Как и после победы над монстром, карты сокровищ тянутся в закрытую 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 и меньше** — тяни монстра и начинай бой (стр. 8).

**2** — 300 голдов.

**3** — 400 голдов.

**4** — 500 голдов.

**5** — 100 голдов и сокровище.

Комната пограблена!

**6** — 300 голдов и сокровище.

Комната пограблена!

**7** — тяни монстра и начинай бой (стр. 8).

**8** — 500 голдов и сокровище. Комната пограблена!

**9** — два сокровища. Комната зачищена!

**10** — 500 голдов 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.

## ЗНАКИ ОБЫСКА

ОБЫСК НЕВОЗМОЖЕН



МОДИФИКАТОР БРОСКА НА ОБЫСК (СМ. СТр. 7)



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

## СТЫКИ

КОРИДОР



ОБЫЧНАЯ ДВЕРЬ



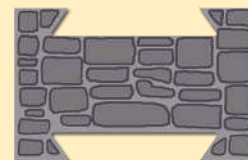
ЗАПЕРТАЯ ДВЕРЬ



ПОТАЙНОЙ ХОД



СТЕНА



Число шагов, которое нужно потратить для прохода

Знак стыка

MUNCHKIN QUEST ПОРОЖДЁН В КОРЧАХ ХОХОТА КОМПАНИЕЙ STEVE JACKSON GAMES.

В корчах принимали участие:

Идейный вождь: Стив Джексон \* Иллюстратор: Джон Ковалик

Разработчики: Филип Рид и Уилл Скуновер

Главный по редактуре и печати: Филип Рид

Худдиректор: Уилл Скуновер \* Оформитель: Алекс Фернандес

Фотограф: Фокс Барретт \* Корректор: Моника Стивенс

Старший по продажам: Росс Джемсон

Директор по маркетингу: Пол Чепмэн

Создатели прототипов: Gray Cat Studios

Скульптор манчкина: Ричард Керр

Координаторы тестирования: Микаэла Барретт и Рэнди Шойнеманн

Игру тестировали: Фокс Барретт, Джимми Брэгдон, Джейсон Кейтс,

Пол Чапман, Мэтт Диглер, Ричард Додсон, Росс Дрюс, Карисса Грэгг,

Эндрю Хэкард, Джефф Йоханигман, Эрик Джордан, Джонатан Лейстико,

Курт Кортмачес, Фейд Менли, Бёрк Макрэй, Дон Мор, Кэтлин О'Киф,

Катрина О'Киф, Майкл О'Киф, Ричард Керр, Николас Васек,

Томас Вайгель, Лорен Уайзман, Шедлин Вольф и Дункан Райт.

Особая благодарность OrcCon и Great Hall Games за приём тестовых сессий.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Переводчик: Алексей Перерва \* Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер: Иван Суховой \* Корректор: Ольга Португалова

В локализации были замечены:

Алексей Кабанов, Петр Тюленев, Олег Гаврилин

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания

оказали Дмитрий Мольдон и Джей.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.HobbyWorld.ru

Это подземелье посвящается Е. Гэри Гигаксу, Дейву Арнесону и Дону Кэи.

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 1.2 (сентябрь 2012).