

ЗВЕЗДНЫЙ МАНЧКИН

Мочи Монстров • Хапай Сокровища • Подставляй Друзей

Munchkin, Star Munchkin, and the all-seeing pyramid are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated. Dork Tower characters copyright © John Kovalic. Copyright © 2001-2005, 2007 by Steve Jackson Games Incorporated. Version 1.41 (February 2007).

В КОСМОСЕ



Разработка игры Стив Джексон • Иллюстрации Джон Ковалик

Помощь в развитии: Моника Стивенс. Графический дизайн и художественное оформление: Фил Рид Цвет: Уэйн Барретт

Обкатка: У. Барретт, С. Бринич, К. Кампбелл, М. Чапмен, Э. Доусон, Д. Фостер, Д. Хэлпли, Б. Нисбет, У. Топорек, А. Ингер и глобальный заговор Манчкинов в Черном. Спасибо Т. Уаму за Зловещую Зеленую Тварь!

Русское издание: ООО «Смарт». Общее руководство М. Акулова, перевод и редактура А. Перервы, верстка и предпочтательная подготовка А. Морозова.

Особая благодарность выражается И. Карпинскому.

Манчкины вышли из подземелья... прямо на орбиту, круша попутные Космические Станции, убивая монстров и собирая шмотье! **Звездный Манчкин** основан на базовом **Манчкине** и может с ним сочетаться (см. последнюю страницу).

В этой игре 168 карт, эти правила и один кубик.

Подготовка

Играют от 3 до 6 манчкинов. Вам понадобится по 10 жетонов (монет, покерных фишек, чего угодно другого или какое-то приспособление, которое считает до 10) для каждого игрока.

Разделите колоду на карты Шлюза (с люком на рубашке) и карты Трофеев (с грудой награбленного на рубашке). Перетасуйте обе колоды. Сдайте по две карты из каждой колоды всем игрокам.

Обращение с картами

Для обеих колод заведите отдельные кучки сброса. Если карты в колоде заканчиваются, перетасуйте кучку сброса. Если колода кончилась, а сброшенных карт еще нет, никто не может брать карты такого типа!

Рука: карты на твоей руке не участвуют в игре. Они не помогают тебе, но и забрать их у тебя можно только при помощи особых карт, которые действуют именно на руку, а не на предметы, которые ты несешь. В конце твоего хода ты можешь иметь руку из 5 карт, и не более.

Взятые шмотки: Карты Трофеев можно сыграть на стол перед собой, чтобы сделать их «взятыми шмотками». Смотри «Шмотки» ниже.

Когда б сыграть бы карту б? Карта определенного типа может быть сыграна в четко установленное время (смотри ниже). Карты не могут из игры вернуться тебе на руку – они либо сбрасываются, либо обмениваются, если приходит нужда от них избавиться.

Создание Персонажа

Всяк манчкин начинает игру человеком 1го уровня без класса (хе-хе-хе).

Посмотри на свои стартовые карты. Если тебе попалась карта **Расы** (Киборг, Мутант, Котейка) или **Класса** (Психо, Голохотник, Купец, Гаджестянщик), можешь (если хочешь) выложить перед собой по одной расовой и классовой карте. Если тебе пришла карта **Шмотки** или **Напарника**, можешь сыграть и их тем же образом.

Если возникают сомнения, стоит ли играть карту, можешь читать правила дальше или, очертя голову, устремиться в водоворот игры.



Начало и завершение игры

Решите, кто будет ходить первым, любым приемлемым способом. Хе, хе...

Игра продвигается по ходам, каждый состоит из нескольких фаз (о них позже). Когда первый игрок завершает ход, игрок слева от него получает право хода, и так по кругу.

Первый игрок, который достигает 10го уровня, побеждает... но дорасти до 10го уровня ты должен, убивая монстров. Если два игрока на пару убивают монстра и поднимаются на 10й уровень одновременно, они выигрывают оба.

Фазы хода

(1) Открываем дверь: вытяни одну карту из колоды Шлюзов и переверни ее лицом вверх. Если это монстр, ты должен сразиться с ним. Смотри «Бой». Разберись с монстром до конца, прежде чем идти дальше. Если ты убил монстра, поднимись на один уровень (или на два, если монстр был большим и толстым – об этом будет написано на карте).

Если карта оказалась Ловушкой (смотри «Ловушки» ниже), она немедленно оказывает на тебя свое действие (если может) и сбрасывается.

Если ты вытащил какую-то другую карту, можешь взять ее на руку или немедленно сыграть.

(2) Ищем неприятности: если ты еще НЕ столкнулся с монстром, открыв дверь, ты можешь сыграть из своей руки карту Монстра (если он там есть) и сразиться с монстром по описанным выше правилам. Не играй карту Монстра, которого не можешь одолеть, если не уверен, что можешь рассчитывать на помощь!

(3) Чистим нычки: если ты убил монстра, возьми столько Трофеев, сколько предписано картой монстра. Если ты убивал монстра единолично, бери карты Трофеев, не открывая их другим игрокам; если тебе кто-то помогал, тащи карты лицом вверх.

Если ты встретил монстра, но смылся от него, ты не получаешь трофеев!

Если ты не встретил монстра вовсе или наткнулся на какое-то дружелюбное чудище, можешь осмотреться на месте...

Втемную возьми на руку вторую карту из колоды Подземелья (Котейки могут вместо этого открыть второй Шлюз подряд).

(4) Отщедрот: если у тебя на руке карт уже набралось больше 5, отдай излишки игроку с самым низким уровнем. Если несколько игроков борются за право называться самым слабым, раздели карты между ними настолько ровно, насколько возможно. Ты определяешь, кто получает большую половину. Если это Ты самый слабый или один из слабов, излишки просто сбрасываются.

Ход передается следующему игроку.

Бой

Чтобы драться с монстром, посмотри на его Уровень вверху его карты. Если твой собственный Уровень вместе с Бонусами от взятых шмоток больше Уровня монстра, ты его убиваешь. У некоторых монстров есть особые свойства, которые меняют расклады в бою, например, бонус против какой-нибудь расы или определенного класса. Не забудь принять эти свойства в расчет перед началом боя.

Во время боя ты также можешь применять одноразовые карты из своей «руки», вроде гранат. Карта является одноразовой, если на ней написано «Применить только один раз» или если она повышает Уровень.

Если другие монстры (Бродячая Тварь или Клон) влезают в драку, тебе нужно превзойти их суммарный уровень. Если у тебя есть подходящие карты, можешь прогнать из боя одного монстра, а со вторым разобраться без свидетелей; но ты не можешь драться с одним и смываться от другого (или других). Если ты прогнал одного монстра картой, а от оставшихся смылся, никаких трофеев ты не получишь.

Если ты убил монстра, поднимись на уровень (убийство особо опасных монстров увеличивает уровень на 2). Если ты сражался разом с несколькими монстрами (смотри «Назойливое Вмешательство»), ты получаешь уровень за каждого убитого монстра! Но если ты победил монстра, не убив его, твой уровень не увеличивается НИ ПРИ КАКИХ РАСКЛАДАХ!

Сбрось карту (карты) монстра и набери трофеев (смотри ниже). Не забывай, что некто может сыграть на тебя враждебную карту или применить особое свойство, когда победа уже почти у тебя в кармане. Когда ты убиваешь или иначе одолевашь монстра, дай другим игрокам приемлемое время (около 2,6 секунды), чтобы они могли высказаться. После этого ты действительно победил монстра; ты поднялся в уровне, если убил его; в любом случае получил трофеи, а остальные могут спорить и вопить сколько влезет.

Если ты не справляешься с монстром, есть два выхода: звать на помощь или смываться.

Зовем на помощь

Можешь попросить любого игрока помочь тебе. Если он отказывается, попроси другого игрока, и так далее, пока либо они все тебя не кинут, либо кто-нибудь не откликнется на призыв. Помочь может только один игрок.

Можешь подкупить кого-нибудь, чтобы он тебе помог. На деле, тебе даже придется это делать, если под боком не окажется Голохотника. Предлагай любые взятые Шмотки или любое число карт Трофеев, которые есть у монстра. Если ты предложил помощнику часть трофеев монстра, договоритесь, кто выбирает трофеи первым – он, ты или кто...

Когда тебе кто-либо помогает, добавляй его Уровень и Бонусы к своим.

Особые свойства или недостатки монстра также распространяются на твоих помощников, и наоборот. Навскидку, если ты не Котейка, а Котейка помогает тебе разделаться со Звездной Рыбой, монстр выходит против вас со штрафом -5. Но если ты встретил Клыкастый Космоклок, а Котейка вызвался помочь, уровень монстра возрастает на 2. Если кто-то успешно тебе помог, монстр убит. Сбрось монстра, возьми трофеи (это ниже) и выполни особые инструкции с карты монстра. Ты поднимаешься, как и раньше, на один уровень за каждого убитого монстра. А вот помощники твои по уровням не растут.

Если тебе никто не помогает... или если кто-то помогает, но кто-то из соперников помогает монстру или вредит вам, и вы с помощником не можете одолеть монстра, придется смываться.

Смываемся!

Если ты смываешься, забудь об уровнях и трофеях. И никаких нычек (карт Шлюзов, вытянутых «втемную»). Кстати, и смыться-то удастся не всегда...

Брось кубик. Смываешься ты только на 5 и больше. У Котеек есть бонус к бегству с поля боя. Некоторые шмотки облегчают бегство. А быстрые монстры облагают ваш бросок штрафом.

Если ты смылся, сбрось монстра. Трофеев вам не дают.

Обычно скверных последствий у бегства нет, но карту все-таки прочти. Некоторые монстры могут насолить даже смывшемуся манчкину.

Если монстр ловит тебя, он творит с тобой Непотребство, описанное в его карте. Из-за этого можно потерять шмотки, уровни или даже жизнь.

Если два игрока совместными усилиями не смогли забить монстра (монстров), они должны смываться оба. Броски отдельные. Каждый монстр МОЖЕТ поймать обоих игроков.

Если ты смываешься от нескольких монстров, делай отдельный бросок для каждого монстра в любом порядке. Каждый, кто тебя поймает, учинит над тобой Непотребство.



Смерть

Если ты умер, ты теряешь все имущество. Остаются только Класс (Классы), Раса (Расы) и Уровень – новый персонаж будет точь-в-точь похож на старого.

Мародерство: положите карты руки рядом с теми, что у тебя в игре. Начиная с самого высокоуровневого героя, другие игроки по очереди выбирают себе по одной карте. При равенстве уровней у нескольких игроков первого определит кубик. Если на твоём трупе карт не осталось, оно и к лучшему. После того, как все получили по одной карте, остатки сбрасываются.

Твой новый персонаж появляется немедленно, и уже на следующем ходу может помочь в бою соседям, только вот карту у тебя пока нет.

На следующем твоём ходу возьми втемную по две карты из каждой колоды и сыграй любые карты Расы, Класса или Шмотки по желанию, как в начале игры.

Трофеи

Когда ты убиваешь монстра, ты получаешь трофеи. Внизу каждой карты монстра указано число Трофеев. Ровно столько карт ты и берешь. Бери карты «втемную», если убил монстра без помощи. Тяни карты так, чтобы все игроки видели, что тебе пришлось, если кто-то помогал тебе в бою.

Карты сокровищ можно играть сразу же, как только они пришли на руку. Карты Шмоток можно раскладывать перед собой. Карты «Получи Уровень» могут применяться сразу же.

Показатели Персонажа

Каждый персонаж – это набор оружия, доспехов и примочек с тремя показателями: Раса, Класс и Уровень. Например, твоего персонажа можно описать как «Котейка-Голохотник 9го уровня в Боевом Скафандре, с Бриллиантовым Прикусом и Лазер-Мазер-Дремазером».

Пол твоего персонажа на начало его существования совпадает с твоим.

Уровень: это мерило твоей крутости и полноценности (у монстров тоже есть уровни). Выкладывая перед собой жетоны, чтобы точно знать свой уровень. Уровни находятся в диапазоне от 1 до 10. В ходе игры ты постоянно теряешь и получаешь уровни.

Тебе дают уровень за убийство монстра или за особую карту. Также можно покупать уровни за шмотки (смотри «Шмотки»).

Ты теряешь уровень по распоряжению карты. Твой уровень не может опуститься ниже 1. Между тем, твой

уровень во время боя может быть отрицательным, если на тебя сыграно достаточно скверных карт.

Раса: персонаж может быть человеком, Мутантом, Котейкой или Киборгом. Если перед тобой не выложена карта Расы, ты человек.

Люди не имеют особых свойств. У прочих рас есть различные свойства или недостатки (читай карты). Ты получаешь все качества расы в тот момент, когда выкладываешь карту перед собой, и теряешь их, как только сбрасываешь эту карту. Расовую карту можно сбросить в любой момент, даже посреди боя. «Я не хочу больше быть Мутантом!» Сбросив расовую карту, ты снова становишься человеком.

Некоторые расовые (и классовые) свойства работают от сброса. Можно сбросить любую карту, из игры или с руки, чтобы задействовать спецсвойство. Помни, что если у тебя на руке НЕТ карт, «сбросить всю руку» невозможно.

Принадлежать к двум расам одновременно нельзя, если только не применять карту «Расовый Коктейль».

Класс: персонажи могут быть Гаджестянщиками, Голохотниками, Купцами и Психом с соответствующей классовой картой.

У каждого класса есть свойства, описанные в карте. Ты получаешь все свойства класса, выкладывая карту перед собой, и теряешь их, как только сбрасываешь эту карту. Ты можешь сбросить классовую карту в любое время, даже в ходе боя. «Не желаю больше быть Гаджестянщиком!»

Ты не можешь принадлежать одновременно к двум и более классам, если только не применил карту «Суперманчкин».

Шмотки

У каждой Шмотки есть имя, сила и ценность в кредитах.

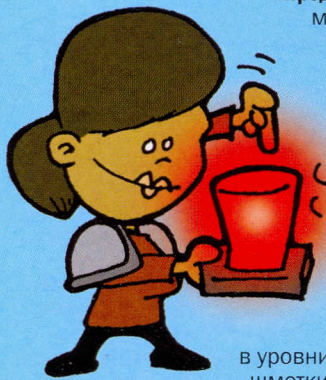
Шмоточная карта на твоей руке не идет в счет, пока ты не сыграл карту; в этот момент она становится «взятой» шмоткой. Ты можешь «взять» сколько угодно шмоток, но только один Агрегат (любая шмотка, о которой не сказано, что это Агрегат, считается обычной).

Гаджестянщики – это исключение. Они могут взять любое число Агрегатов.

Некоторые Шмотки имеют ограничения в применении. Например, «Нейрохлыстом» могут пользоваться только Мутанты. Его бонус полезен только тому персонажу, который на текущий момент является Мутантом.

Также можно надеть только один Головняк, один Броник, одну пару Обувки и две «ручных» шмотки (или одну «двуручную» шмотку), если только у тебя нет карты или свойства, позволяющих носить больше, или другие игроки не могут тебя поймать. Так, если ты взял два шлема, благотворное действие оказывает только один из них, который и есть надетый Головняк. Отмечай шмотки, которые не могут тебе помочь, переворачивая карты боком. Ты НЕ можешь менять, к примеру, Головняки во время боя или при смывке.

Продажа Шмоток: в свой ход ты можешь скинуть шмотки на сумму в 1000 кредитов и немедленно получить один уровень. Если ты продал шмоток на сумму в 1100 (допустим) кредитов, система сдачи не дает. Однако если тебе удастся наскрести шмоток на 2000 золотых, можно подняться на два уровня за раз, и так далее. Можно обращаться в уровни как взятые шмотки, так и шмотки из руки. А вот продавать, Менять или красть шмотки ВО ВРЕМЯ боя нельзя.



Когда ты открыл карту монстра, ты должен завершить бой с имеющимся снаряжением.

Когда применять карты

Инструкции на картах всегда главнее общих правил. Однако ни одна карта не может свести игрока или монстра в 0 или ниже, равно как и ни один игрок не может получить 10й уровень, не убивая монстров.

Монстры

Если монстр появляется в фазе «Открываем дверь», он тут же выходит против персонажа, вытянув его карту. Бой происходит незамедлительно.

Если монстр появляется любым другим образом, он может выйти на поле в фазе «Ищем неприятности», а может быть направлен на другого игрока картой «Бродячей Твари».

Правила расценивают каждую карту Монстра как одно существо, даже если в названии карты стоит множественное число.

Усилители монстров

Карты «Радиоактивный», «Последний из Расы», «Компьютерный» и «Из Другого Измерения» увеличивают уровень монстра (тогда как «Миниатюрный» уровень понижает). Карты «Бродячая Тварь» и «Клон» привлекают к бою еще одного монстра. Эти карты могут играть в течение любого боя.

Все усилители складываются между собой, и все, что усиливает монстра, усиливает и его клон... если одновременно, в любом порядке сыграны карты «Радиоактивный», «Компьютерный» и «Клон», вы сталкиваетесь с Радиоактивным Компьютерным монстром и его Радиоактивным Компьютерным Клоном. Однако если в игре уже присутствуют два монстра, один из которых вошел в игру по карте «Бродячей Твари», игрок, применяющий усилитель, должен выбрать, какого монстра он усиливает.

Трофеи. Ввод

Большинство карт Трофеев – Шмотки. Шмотки либо имеют цену, либо отмечены фразой «Без цены». Шмотки могут быть выложены на стол сразу же по факту получения или в любой момент твоего собственного хода.

Некоторые карты Трофеев «особые» (такие как «Получи Уровень»). Их можно применять в любое время, если только сама карта не предписывает чего-то иного. Следуй инструкциям, а потом сбрасывай карту.

Трофеи. Применение

Любая одноразовая («Применить Только Один Раз») карта может быть сыграна в любом бою, независимо от того, на столе она или на руке.

Другие шмотки не могут применяться, пока не будут введены в игру. Если настал твой ход, ты можешь выложить эти карты на стол и немедленно их применить. Если ты помогаешь кому-либо или дерешься вне очереди по какой-то другой причине, ты не можешь выводить новые шмотки из руки на стол.

Ловушки

Если Ловушка вытянута в фазе «Открываем Дверь», она тут же действует на взявшего карту игрока.

Вытянутая втемную или полученная иным образом Ловушка может быть сыграна на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент игры. Снизить чью-то способности в критический момент боя бывает крайне весело.

Ловушка действует на жертву мгновенно (если может) и сбрасывается. Исключение: «Хромосомный Сдвиг» облагает штрафом твоей следующей бой. Если же ты не дрался, когда угодил в эту ловушку, сохраняй

эту карту в игре до следующего боя как напоминание.

Если ловушка может поразить больше одной шмотки, жертва решает, какие шмотки потеряны или изменены.

Если ловушка действует на что-то, чего у тебя нет, не обращайтесь на него внимания. Например, если ты вытянул проклятие «Теряешь Надетый Головняк», а Головняка у тебя нет, ничего не происходит, а ловушка сбрасывается.

Классы и Расы

Эти карты можно вывести на стол сразу по факту получения или в любой момент своего хода.

«Расовый Коктейль» и «Суперманчкин»

Эти карты позволяют тебе иметь две расы или два класса соответственно.

Когда у тебя уже есть одна карта Расы в игре, ты можешь сыграть «Расовый Коктейль»; с этого момента ты наполовину человек, наполовину – представитель имеющейся расы. В это же время или позже ты можешь добавить вторую расу, если «Расовый Коктейль» остается в игре; так, ты можешь стать, к примеру, Котейко-Мутантом, сочетающим достоинства и недостатки обоих рас. Ты теряешь «Расовый Коктейль», если у тебя в игре не остается ни одной карты расы.

«Суперманчкин» играется в любой момент, когда у тебя в игре есть карта класса и еще одна карта класса для объединения с первой. «Суперманчкин» теряет эффект, если ты теряешь любую из карт класса.

Напарники

Если ты вытянул Напарника, в открытую или втемную, ты можешь немедленно сыграть эту карту или отложить на будущее на руку. Ты можешь сыграть Напарника в любой момент, даже в бою, пока у тебя в игре не более одного Напарника одновременно (два Напарника для Купца). Ты можешь сбросить Напарника в любой миг. Ты не можешь продавать Напарника... это тебе не шмотки.

Каждый Напарник обладает свойствами, которые могут тебе помочь. Они не могут делать ничего, что не указано в их картах; например, они не могут носить шмотки, если карта не говорит, что могут. Напарники не влияют на бонус Психа за единоличное участие в бою. Напарник может пожертвовать собой ради твоего спасения (собственно, это все, на что способен Рубаха-Парень). Если ты проиграл бой, вместо броска на смывку можешь сбросить Напарника вместе со всем, что он нес. Так ты автоматически смываешься от всех монстров в этом бою, даже если карта монстра гласит, что смывка невозможна. Если кто-то помогал тебе в бою, Ты решаешь, смеется ли и твой помощник автоматически, или будет бросать кубик на смывку.

Другие Манчкинские Приколы

Может сложиться ситуация, когда выгодно будет сыграть Ловушку или Монстра на самого себя или «помочь» другому игроку так, чтобы это стоило ему трофеев. Это очень по-манчкински. Делай это.

Мена

Ты можешь обмениваться с другими игроками Шмотками (но не другими картами).

Меняться можно только шмотками со стола, но не из руки.

Меняйся в любой момент игры, за исключением боя, а лучше всего меняться шмотками во время чужого хода. Любая шмотка, которую ты получил, выходит на стол; продать ее нельзя до твоего следующего хода.

Можешь отдавать шмотки для подкупа других игроков – «Я отдаю тебе мой Хвоствол, если ты не будешь помогать Борьке в драке с этим Плазмидом!»

Можешь показать другим игрокам всю руку... можно подумать, мы способны тебя остановить...

Быстрые Правила

Хотите, чтобы игра шла быстрее? Для ускорения процесса каждый игрок начинает с четырьмя картами из каждой колоды и получает по четыре карты из каждой колоды после смерти.

Всякий раз, когда на вершине стопки сброса оказывается карта Расы, Класса, Расовый Коктейль или Суперманчкин, любой игрок может сбросить карту «Получи Уровень» с руки и забрать карту. Если несколько игроков пытаются завладеть картой, они кидают кубик. Победитель получает карту, проигравший сохраняет карту Уровня.

Назойливое Вмешательство

В чужой бой ты можешь вмешаться несколькими способами.

Примени разовую карту. Если у вас есть граната, ты можешь помочь другу, применив карту против монстра. Конечно, ты можешь «случайно» попасть гранатой по этому самому другу, и это причинит ему вред.

Сыграй карту для усиления монстра. Эти карты делают монстра опаснее... но и дают ему больше трофеев. Ты можешь сыграть такие карты во время своего или чужого боя.

Выведи Бродячую Тварь. Монстр из твоей руки присоединится к любому бою.

Подстраивай Ловушки, если есть карты Ловушек.

Лазерное оружие

Лазерное оружие включает в себя все шмотки, которые так или иначе оканчиваются на «азер». Каждый лазер – это двуручное оружие, но любые и все лазерные стволы могут соединяться вместе, образуя одно двуручное оружие с параметрами всех составляющих. Например, Лазер +2 и Дремазер +3 объединяются в Лазер-Дремазер +5. Прикрепим еще один Лазер и получим Лазер-Лазер-Дремазер +7 – все еще двуручное оружие.

Однако, комбинированное оружие можно разбирать, отделяя по одному элементу за раз по мере необходимости, и считать каждую карту 1 шмоткой. Нельзя подвергнуть все оружие целиком Аннигиляции или Антиматерии... только одну карту!

Все лазерное оружие считается «огненным» оружием.

Противоречия в правилах и разрешение спорных ситуаций

Когда карты противоречат правилам, следуйте указаниям карт. Любые другие споры решаются громкой перебранкой между игроками, а последнее слово остается за хозяином игры.

Совмещение этой игры с Манчкином

Да все очевидно. Ваш Мутант Клиро-Голохотник и Эльф-Котейский Волшебник вполне могут зачистить Космическое Подземелье...

Замешайте в одну колоду все карты Сокровищ и Трофеев. Объедините карты Подземелья и Шлюзов в другую колоду. Должны получиться 2 большие колоды.

Если у вас несколько наборов, получатся две ОЧЕНЬ большие колоды.

Пользуйтесь «быстрыми» правилами (см. выше).

Ловушки и Проклятия считаются картами одного типа. Все, что относится к Ловушкам, касается и Проклятий, и наоборот. Да, Гаджестянщик может «ломать» Проклятия. Точно так же Кредиты и Золотые – это одно и то же, их можно складывать для покупки уровней, уплаты налогов и т.д.

Наемничек из Манчкина считается Напарником, а «Расчет Наемника» может быть применен против любого Напарника.

Большие шмотки из Манчкина и Агрегаты из Звездного Манчкина НЕ относятся к одной категории, и все правила из обеих игр применяются в обычном порядке. Обычные персонажи могут взять только одну Большую шмотку и применять только один Агрегат.

