

Манчкин Pathfinder[®] Делюкс



ПРАВИЛА
ИГРЫ

Ковалев

В ролевой игре Pathfinder ваши герои защищают угнетённых, сражаясь с жуткими монстрами, от одного вида которых кровь стынет в жилах. А потом они хапают сокровища и получают уровень. Звучит знакомо? Мы тоже так думаем.

«Манчкин Pathfinder» — самостоятельная игра на основе классического «Манчкина», совместимая как с ним, так и с любой другой игрой, вышедшей под этим гордым именем (см. стр. 15).

В состав игры входят 95 карт дверей, 73 карты сокровищ, 12 фигурок с подставками, игровое поле, кубик и правила.



ПОДГОТОВКА

В бой идут от трёх до шести манчкинов. Каждый игрок получает две фигурки одного цвета и ставит одну из них (пол игрока соответствует полу фигурки) на первое деление поля, а вторую откладывает в сторону.

Разделите карты на колоды **дверей** (на рубашке дверь) и **сокровищ** (на рубашке гора сокровищ), перетасуйте их и сдайте всем игрокам **по четыре карты** из каждой колоды. Положите колоды на соответствующие места игрового поля.

Цифры на поле помогут следить за развитием героев. Когда твой манчкин получает или теряет один или несколько уровней, двигай его фигурку вперед или назад на нужное число делений. Ниже первого уровня опуститься невозможно. Убив монстра и получив за него 10-й уровень, ты побеждаешь в игре. Конечно же, на одном делении спокойно могут стоять несколько манчкинов.



Карты

Если в ходе игры тебе нужно сбросить карту, положи её лицевой стороной вверх в соответствующую ячейку «Сброс» на поле. Ты можешь просмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта позволяет тебе сделать это. Во всех прочих случаях ты видишь только верхнюю карту каждой стопки.

Когда колода закончится, перетасуй соответствующую стопку сброса и положи её на место колоды. Если пусто и в колоде, и в сбросе, значит, никто не может брать карты этого типа.

Карты в игре: это карты перед тобой — твои фракция, класс и шмотки. Здесь же лежат сыгранные против тебя проклятия длительного действия и некоторые другие карты. Карты в игре — это общедоступная информация, они должны быть видны всем игрокам.

Рука: карты, которые ты держишь на руке, не находятся в игре. Помощи от них нет, но и лишиться их можно только из-за особых карт, влияющих непосредственно на руку. В конце своего хода ты можешь держать на руке не больше пяти карт (см. «От щедрот» на стр. 5).

Карты из игры нельзя забрать на руку. Если хочешь от них избавиться — продавай, обменивай или сбрасывай за счёт других карт.

ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ПРАВИЛАМИ И КАРТАМИ

На этих страницах изложены базовые правила «Манчкин Pathfinder». Указания некоторых карт противоречат базовым правилам — и в таком случае чаще всего карта главнее правил. Однако смело игнорируй все распоряжения карты, если они противоречат одному из правил, перечисленных ниже (если только в карте не написано *отдельно и недвусмысленно*, что она превьше этих правил!).

1. Ничто не может опустить уровень манчкина ниже 1, хотя его боевая сила (см. стр. 9) может быть нулевой и даже отрицательной.
2. Ты получаешь уровень после боя, только если *убил* монстра.
3. Ты не можешь получить награду за победу над монстром (сокровища, уровни) посреди боя. Заверши бой, прежде чем тянуть лапы к награде.
4. Ты можешь получить 10-й уровень *только* за убийство монстра.

Спорные ситуации разрешаются громкой перебранкой, последнее слово в которой остаётся за владельцем игры. При желании можешь почитать сайт munchkin.sjgames.com или завязать обсуждение на forums.sjgames.com или vk.com/munchkinofficial. Но это когда спорить совсем надоест.



Создание персонажа

В начале игры твой манчкин — персонаж 1-го уровня без класса и фракции. Манчкины бывают мужского или женского пола. Изначально пол твоего манчкина совпадает с твоим собственным, если только ты не объявишь, что это не так. Если по ходу игры твоему манчкину придётся сменить пол, сними с поля свою фигурку и поставь на её место другую — того же цвета, но другого пола.

Изучи доставшиеся тебе восемь карт. При желании можешь сыграть — выложить с руки на стол перед собой — по одной карте фракции и класса и сколько угодно карт **шмоток** (если они не требуют от тебя чего-нибудь особенного; см. стр. 7). Сомневаешься, стоит ли играть доставшуюся карту? Полистай правила в поисках ответа или наплой на осторожность и играй!

Начало игры, конец игры

Решите, кто будет ходить первым, любым удобным для всех способом, который не ведёт к излишнему кровопролитию (например, сыграв в захватывающую игру **«Зомби Кубики»**). Каждый ход состоит из нескольких фаз. Завершив свои действия в последней фазе, передай право хода соседу слева.

Побеждает тот, кто первым доведёт своего манчкина до 10-го уровня... но этот уровень надо получить за убийство монстра (или с помощью карты, которая ясно и однозначно позволяет победить другим путём).

Когда что можно

В любой момент игры ты можешь:

- ☞ сбросить фракцию или класс;
- ☞ сыграть карту «Получи уровень» или «Наёмничек»;
- ☞ сыграть проклятие.

В любой момент игры, кроме боя, ты можешь:

- ☞ обменяться шмотками с другим игроком (он тоже не должен быть в бою);
- ☞ «снять» одни шмотки, «надеть» другие;
- ☞ сыграть только что полученную карту (некоторые карты можно сыграть и в бою, см. выше).

Только в свой ход ты можешь:

- ☞ сыграть новую фракцию или класс (в любой момент хода);
- ☞ продать шмотки за уровни (в любой момент хода, кроме боя);
- ☞ сыграть шмотку (большинство шмоток нельзя играть в бою, но некоторые разовые — можно, см. стр. 8).



ФАЗЫ ХОДА

В начале своего хода ты можешь играть карты, «снимать» и «надевать» шмотки, меняться шмотками с другими игроками и продавать шмотки за уровни. Когда сделаешь со своими картами всё, что хотел, переходи к 1-й фазе.

1) **Вышибаем дверь!** Вскрой верхнюю **дверь** из колоды. Если это **монстр**, ты должен с ним биться (см. «**Бой**», стр. 9). Если ты вскрыл карту **проклятия** (см. стр. 13), оно тут же действует на твоего манчкина (если может) и сбрасывается (или остаётся лежать перед тобой, если у него длительный эффект). Если вышла любая другая карта, можешь тут же сыграть её или взять на руку.

2) **Ищем неприятности / Чистим нычки:** если в фазе 1 ты встретил монстра, пропусти эту фазу и переходи к фазе 3.

Если ты, выбив дверь, НЕ встретил монстра, у тебя на выбор 2 варианта: **искать неприятности** или **чистить нычки**.

Ищи неприятности: сыграй с *руки* карту монстра и подерись с ним по обычным правилам, как если бы ты обнаружил его за дверью. Не выпускай врага, с которым не в силах совладать, если не уверен, что тебе помогут (см. стр. 10).

Чисть нычки: возьми вторую карту **двери** из колоды на руку, *не показывая соперникам*.

3) **От щедрот:** если у тебя на руке больше **пяти** карт, либо *сыграй* лишние карты, либо *отдай* излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если статус самого слабого манчкина оспаривают несколько игроков, раздели карты между ними настолько ровно, насколько получится. Сам выбери, кто получит больше карт, если поровну раздать не получается. Если *твой* манчкин самый низкоуровневый (или один из таких), просто сбрось лишние карты.

Как только твоя щедрость иссякла, сразу же начинается ход другого игрока.

Бой: основные правила

Когда бьёшься с монстром, сравни свою боевую силу (твой уровень плюс бонусы и штрафы) и его. Если твоя боевая сила выше силы монстра, ты побеждаешь.

Если ниже или равна — побеждает монстр.

Подробные правила боя смотри на стр. 9.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и артефактов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, класс и фракция. Например, манчкина можно описать так: «колдун-искатель 7-го уровня со звёздным пряником, гоблинским потом и рапирой Веспера».



Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Если карта или правила требуют получить (потерять, отдать и т. п.) один или несколько уровней, передвигай свою фигурку по игровому полю. Манчкин растёт в уровне за убийством монстров, применением особых карт и продаже шмоток (см. «Шмотки»), а непотребства монстров, проклятия и некоторые другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня манчкин не может, однако его боевая сила может быть даже ниже нуля, если он подвергнется влиянию проклятий или других карт, снижающих силу.

Класс: твой манчкин может быть алхимиком, некромантом, заклинателем или колдуном.

Свойства класса указаны на его карте. Манчкин обретает их, едва ты играешь карту класса, и лишается их при сбросе этой карты. Некоторые свойства требуют от тебя сбросить карты. Если нет указания, откуда именно надо сбрасывать, то их можно сбрасывать как с руки, так и из игры.

Сбросить класс можно в любой момент игры, даже в бою: «Не желаю быть колдуном». Ты можешь сыграть карту нового класса, как только получишь её либо в любой момент своего хода. Манчкин не может принадлежать к нескольким классам сразу без карты «Суперманчкин», и даже с ней он не вправе принадлежать к одному классу дважды.

Фракция: твой манчкин может быть рыцарем ордена Орла, рыцарем Преисподней, искателем или наёмником ордена Красного богомола. Всё, что сказано выше про классы, действительно и для фракций.

Манчкин не может принадлежать к нескольким фракциям сразу без карты «Двойная жизнь», и даже с ней он не вправе принадлежать к одной фракции дважды.

Суперманчкин и Двойная жизнь

Эти карты можно играть в тех же ситуациях, когда это допустимо для классов и фракций, однако ты не можешь сыграть их, если не принадлежишь ни к одному классу («Суперманчкин») или ни к одной фракции («Двойная жизнь»).

Если ты сыграл «Суперманчкин» только с одним классом, то ты получаешь все преимущества этого класса (можешь «надевать» шмотки, годные только для этого класса, монстры со штрафами против класса получают эти штрафы) и не получаешь никаких недостатков (ты можешь «надевать» шмотки, запрещённые для этого класса, а монстры не получают бонусы против твоего класса). Однако если классовое свойство требует какой-либо платы, тебе придётся платить по полной — всё же ты не настолько уж супер!

Всё вышесказанное применимо к фракциям и карте «Двойная жизнь».



СОКРОВИЩА

Сокровища бывают постоянного действия и разового применения. Любую карту сокровищ можно сыграть, как только ты получил её или в любой момент твоего хода, кроме боя (если в правилах ниже или на самой карте не говорится иное).



Шмотки

Большинство сокровищ — шмотки. Карта считается шмоткой, если у неё есть цена в голдах (если написано «Без цены», значит, она ничего не стоит, но это всё равно шмотка).

Если ты сыграл шмотку, считается, что ты её «несёшь». Но бонус тебе приносят только «надетые» шмотки. Любые карты «ненадетых» шмоток поворачивай набор — так будет понятно, что сейчас на тебе, а что нет. Во время боя и при смывке нельзя «надевать»/«снимать» шмотки.

Нести ты можешь любые шмотки (исключение: большие шмотки, см. ниже), но «надеть» — не больше одного головняка, одного броника, одной обувки и одной двуручной (либо двух одноручных) шмоток (если только какие-то карты не отменяют тот или иной лимит, например, это может сделать «Чит!» или «Наёмничек»). Так, у тебя в игре может быть два головняка, но «надеть» можно только один из них.

Есть ограничения и у отдельных шмоток: например, **заправские туфли** бесполезны для всех, кроме алхимиков. Если ты не алхимик, бонуса от заправских туфель не получишь.

Нельзя просто так сбросить шмотку только потому, что захотелось левой пятке. Шмотки можно продать за уровни, обменять на чужие шмотки или отдать другому манчкину, если ему нужнее (см. ниже). Можно сбрасывать шмотки, чтобы активировать отдельные свойства твоих фракций и классов. Также лишит тебя шмотки может проклятие или непотребство монстра.



Большие шмотки: у тебя в игре может быть любое количество мелких шмоток и только одна большая (мелкой считается любая шмотка без слова «Большой», «Большая», «Большие» в левом нижнем углу карты). Нельзя просто сбросить одну большую шмотку, чтобы сыграть другую, — первую большую шмотку ты должен продать, потерять из-за проклятья или непотребства, обменять или сбросить для активации свойства фракции или класса.

Если что-то (например, «Чит!») позволяло тебе держать в игре больше одной большой шмотки и ты теряешь это свойство, тебе надо либо тут же исправить ситуацию, либо избавиться от всех больших шмоток, кроме одной. Если это происходит в твой ход и не в бою, ты можешь продать лишние шмотки (их общая стоимость должна быть не ниже 1000 голдов). Иначе тебе придётся отдать их самым низкоуровневым соперникам из тех, чей лимит больших шмоток ещё не исчерпан. Если и после этого остаются лишние большие шмотки, сбрось их.

Обмен: ты можешь обмениваться шмотками (но не другими картами!) с соперниками. Обмену подлежат только шмотки в игре — карты с руки менять нельзя. Обмениваться можно в любой момент, когда вы оба не в бою. Лучше всего меняться не в свой ход. Все полученные при обмене шмотки остаются в игре, и ты не можешь продать их до начала своего хода.

Также ты можешь подкупать шмотками соперников: «Вот тебе мой звёздный пряник, только не помогай Семёну бить Ламашту!»

Ты можешь «светить» соперникам карты на руке — уж этого мы тебе запретить не в силах.

Продажа шмоток: в любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки общей суммой не меньше 1000 голдов, чтобы немедленно получить один уровень (шмотки с надписью «без цены» стоят 0 голдов). Если сбрасываешь шмотки, скажем, на 1100 голдов, сдача тебе не положена. Но если сбросишь шмоток на 2000 голдов разом, получишь сразу два уровня. Продавать можно как шмотки из игры, так и карты с руки. 10-й уровень нельзя купить за шмотки.

Разовые шмотки

Разовые шмотки (как и разовые приёмы) встречаются среди карт сокровищ. Их можно применять как с руки, так и из игры, чтобы усилить либо манчкинов, либо монстров. У некоторых разовых шмоток есть и другие эффекты, так что внимательнее читай, что написано на карте. В конце боя, независимо от его исхода, все разовые карты, которые были применены в этом бою, сбрасываются.

Другие сокровища

Прочие сокровища (такие как «Получи уровень») не являются шмотками. На большинстве из них прямо сказано, когда их можно применить. Также на карте обычно написано, остаётся она в игре или должна быть сброшена.

Несколько особых случаев:

☞ Карту «Получи уровень» можно сыграть на себя или другого манчкина в любой момент, даже в бою. Сбрось карту после применения. *Исключение:* нельзя сыграть «Получи уровень», чтобы добраться до 10-го, победного уровня.

☞ Карту «Наёмничек» можно сыграть в любой момент своего хода. Однако ты не сможешь дать ему шмотку во время боя.



БОЙ

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою силу. **Боевая сила** равна сумме уровня и модификаторов (как положительных, так и отрицательных) от шмоток и других карт. Если боевая сила монстра равна твоей или выше неё, ты *проигрываешь бой* и должен смываться (стр. 11). Если же твоя боевая сила выше силы монстра, ты его *убиваешь* и получаешь уровень (или два за победу над особо могучими противниками) и столько сокровищ, сколько указано на карте монстра.



Иногда карта позволяет тебе избавиться от монстра, не убивая его. Это тоже победа, но уровня ты не получаешь. Иной раз тебе и сокровищ не достанется, но это зависит от карты.

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против определённого класса или фракции. Не забывай их учитывать. Каждый бонус (или штраф) против того или иного класса (пола, фракции) учитывается только один раз, даже если в бою участвуют два манчкина этого класса (пола, фракции).

Во время боя и ты, и другие игроки могут применять разовые сокровища, играть проклятия и применять свойства классов или фракций, чтобы помочь или помешать тебе в бою. В бою можно применить и некоторые карты дверей, такие как усилители монстров (см. ниже).

В ходе боя ты не можешь продавать, «надевать», «снимать», обменивать шмотки или играть с руки карты сокровищ, если в этих правилах или на самих картах не сказано иного.

Следи за соперниками: они могут применить карты или особые свойства, чтобы изменить итог сражения. Когда побеждаешь монстра, дай соперникам шанс вмешаться — выжди примерно 3,75 секунды. Если никто не воспользовался твоей терпеливостью, теперь ты *точно* убиваешь монстра, переходишь на новый уровень, получаешь сокровища и наслаждаешься зубным скрежетом завистников. Сбрось побеждённого монстра (монстров), а также все сыгранные в ходе боя усилители и разовые шмотки.



Монстры

Вытянутый в открытую в фазе **вышибания дверей** монстр тут же атакует того, кто его побеспокоил.

Полученный любым другим путём монстр уходит на руку. Его можно сыграть в фазе **поиска неприятностей** своего хода или подкинуть в бой сопернику вместе с картой «Бродячая тварь» (см. «Бой с несколькими монстрами» ниже).

Каждая карта монстра считается одним врагом, даже если в названии стоит множественное число.

Усилители монстров

Несмотря на их название, такие карты могут не только увеличить, но и уменьшить боевую силу монстра. Также они изменяют количество сокровищ, которые ты получишь за победу над монстром. Любой игрок может применить усилитель монстра в любом бою.

Усилители, сыгранные на одного монстра, суммируются. Если в бою участвует не один монстр, хозяин усилителя должен указать, на кого играет карту.

Бой с несколькими монстрами

Некоторые карты (и прежде всего печально знаменитая «Бродячая тварь») позволяют соперникам бросить против тебя в бой новых монстров. Чтобы победить в таком бою, тебе надо превзойти **суммарную боевую силу** всех врагов. Любые особые условия (например, требование победить монстра только уровнем) распространяются на весь бой в целом. Есть карты, позволяющие прогнать одного монстра из боя и сразиться с остальными, но нельзя биться с одним и смываться от других. Даже если избавишься от одного врага с помощью карты, но потом смоешься от его выжившего напарника, ты не получишь *никаких* уровней и сокровищ!

Андеды и гоблины

В этой игре есть монстры-андеды. Любого андеда можно сыграть с руки в бой, где есть другой андед, без помощи карты «Бродячая тварь». Если у тебя есть карта, которая делает монстра андедом, можешь сыграть её в паре с любым монстром по этому правилу.

А ещё тут есть монстры-гоблины. Любого гоблина можно сыграть с руки в бой, где есть другой гоблин, без помощи карты «Бродячая тварь». Если у тебя есть карта, делающая монстра гоблином, можешь сыграть её в паре с любым монстром с руки, чтобы подкинуть его в бой к гоблину.

Один монстр — Гемогоблин — является и андедом, и гоблином! Да на него действуют оба этих правила... надеюсь, ты не наживёшь себе слишком много врагов!

Зовём на помощь

Если ты не в силах одолеть монстра в одиночку, попробуй позвать на подмогу. О помощи можно просить любого, да не каждый откликнется. Тем не менее проси, пока все не откажут или кто-нибудь не согласится. Ты вправе взять только одного помощника. Добавь его боевую силу к своей. Не забывай, что играть карты в текущий бой может любой игрок — и это помощью не считается!

Помощника можно (а чаще всего — нужно) подкупать своими шмотками в игре (которые ты сможешь отдать ему после боя по правилам обмена) или обещанием доли сокровищ, которые есть у монстра. Если в ход пошёл второй вариант, договоритесь, каким образом будете делить сокровища после победы.

Кроме того, можно предложить сыграть с руки карты, которые ты можешь сыграть по правилам. Например, можно сыграть на помощника карту «Получи уровень».

Особые преимущества и уязвимости монстра распространяются на твоего помощника, и наоборот. Допустим, тебе взялся помочь рыцарь ордена Орла.



Его *стойкость* поможет увеличить вашу общую боевую силу. Если в бою против **Акаты** тебе на помощь приходит заклинатель, боевая сила монстра уменьшается на 3. Но когда тот же заклинатель помогает тебе против **Крысакала**, монстр становится *сильнее* на 3 (если только ты сам не заклинатель и монстр уже не увеличил свою боевую силу).

Если тебе успешно помогли победить, сбрось монстра и бери сокровища (см. **Награда** ниже). Не забудь выполнить особые указания с карты монстра (если они там есть). Ты получаешь уровни за каждого убитого врага, а твой помощник — нет. Карты сокровищ тянешь *ты*, даже если монстр погиб из-за особых свойств твоего помощника, а затем делишь их, согласно договорённости.

Вмешательство в бой

Есть несколько способов помешать чужому счастью.

Разовые карты могут помочь любому участнику боя — как манчкину, так и монстру. Выбери, за кого болеешь, и повлияй на исход схватки.

Усилители монстров дают монстру не только силу, но и добавочные сокровища. Их можно сыграть не только для того, чтобы закопать соперника, но и в свой бой, чтобы обогатиться при удачном исходе.

Монстры с руки могут быть добавлены в бой при помощи карты «Бродячая тварь» либо по правилу андедов или гоблинов.

Проклятия — если они есть, их просто грех не использовать.

Награда

Победив в бою, получи по уровню за каждого убитого монстра (если на карте монстра не сказано иного) и заberi сокровища всех побеждённых монстров (если какая-либо карта не говорит иного). Внизу каждой карты монстра указано, сколько сокровищ полагается победителю. Если вместо количества сокровищ написано «Особое», то надо прочесть текст карты, чтобы понять, что это означает. Если на монстра были сыграны усилители, сокровищ будет больше (или меньше). Если бился с врагом один на один, тяни карты *в закрытую*. Если у тебя был помощник, набирай сокровища *в открытую*, чтобы все видели, что тебе досталось.

Если ты победил монстра, но не убил, уровня не получишь. Получишь ли сокровища — зависит от твоих методов монстроотпугивания.

Карты сокровищ можно сыграть сразу же, как ты их получил, даже если ты бился не сам, а всего лишь помогал другому манчкину.

Смываемся!

Если никто не согласился вступить в бой на твоей стороне или даже с подмогой тебе не хватает сил одолеть монстра из-за козней других манчкинов, придётся смываться.

Бегство из боя не приносит ни уровней, ни сокровищ, ни шанса почистить нычки. Более того, даже успешная смывка не всегда проходит без последствий.

Брось кубик. Выпадет 5 и больше — смоешься. Некоторые шмотки и свойства упрощают или затрудняют бегство. А ещё монстры бывают быстрые и медленные и могут дать тебе штраф или бонус на смывку.



Смысла? Не спеши сбрасывать монстра. Иные враги могут навредить даже смывшемуся манчкину, так что сперва прочитай карту.

Догнав манчкина, монстр творит с ним указанное на карте непотребство: лишает шмоток или уроней, а то и убивает.

Смываясь от нескольких врагов, делай отдельный бросок для каждого из них в любом порядке и принимай непотребство от всех, кто тебя поймает.

Если в бою сражались два манчкина, смываться должны оба. У каждого свой бросок смывки. Монстр может поймать обоих.

После того как ты разобрался со всеми бросками, можно сбросить монстра (монстров).

Пример боя со всеми подсчётами

Милана — заклинатель 4-го уровня в жгучем жакете (+2 к боевой силе) с тромбоном с приколом (+2). Её итоговая боевая сила равна 8. Она вышибает дверь и встречает разгоблиндя, гоблина 1-го уровня без каких-либо особых свойств. Милана с её боевой силой 8 выигрывает.

Милана: Фу, какая гадость. Давай-ка я его прихлопну.

Николай: Не так быстро. Это же гоблин, так что я добавлю к нему ещё толпу таких же. **Николаю** не требуется карта «Бродячая тварь», потому что это особое гоблинское правило. Толпгоблины 10-го уровня получают ещё +3, так как Милана дерётся одна. Монстры побеждают 14 против 8.

Тимур: Какого чёрта! Чем я хуже? Вот вам шопгоблин!

Шопгоблин 2-го уровня добавляет ещё +2 к боевой силе монстров, так что Милана теперь проигрывает 16 против 8.

Милана: Я вас всех так люблю!

Николай: Детка, тебе нужна помощь?

Милана: Да. И, к счастью, мой эйдолон поможет с этим справиться.

Милана использует свойство класса «Заклинатель» — «Эйдолон» и сбрасывает с руки Ламашту, на карте которой значится «5 сокровищ». Так что эйдолон даёт бонус +10. Теперь Милана выигрывает 18 против 16.

Милана: Ну, кто ещё на меня? (Угрожающе смотрит на соперников, делая вид, что собирается сыграть с руки карту двери. Это всего лишь ещё одна карта класса «Заклинатель», но ребята ведь этого не знают...)

Николай: Мне не нравится, как ты это сказала. Так что, пожалуй, нет.

Тимур: Хорошо, что мне теперь точно не придётся драться с Ламашту.

Милана трубит победу и получает три уровня (по одному за каждого монстра) и пять сокровищ (три за толпгоблинов и по одному за разгоблиндя и шопгоблина). Теперь она 7-го уровня и у неё куча сокровищ... Так что Николай и Тимур, скорее всего, объединятся против Миланы при первой же возможности. Игра продолжается...

СМЕРТЬ

Умерев, манчкин теряет всё имущество, но сохраняет свой уровень, класс (классы), фракцию (фракции), карты «Суперманчкин» и «Двойная жизнь», карты, на которых сказано, что они остаются после гибели, а также все проклятия, которые действовали на него в момент смерти, — твой новый персонаж не отличается от погибшего, кроме экипировки. Как только ты умер, тебе уже не нужно смываться от других монстров в бою (если таковые были).

Мародёрство: выложи все карты с руки рядом со шмотками и прочими картами павшего манчкина (кроме тех карт, которые перечислены выше и должны остаться). Если у тебя были какие-то соединённые карты, например шмотка у **наёмничка** или карта с «**Читом!**», эти карты разъединяются. Каждый соперник берёт на руку по одной из этих карт на свой вкус, начиная с хозяина самого высокоуровневого персонажа (спорные ситуации разрешаются броском кубика). Если кому-то карт не хватит, ничего не напишешь. Когда все соперники получили по карте, остатки сбрасываются.

Мёртвые персонажи не могут получать карты ни по какой причине (даже от щедрот) и не растут в уровне.

В начале хода следующего игрока у тебя появляется новый персонаж. Теперь ты можешь помогать другим в боях за счёт своего уровня, класса и/или фракции... но карт у тебя нет (разве что ты получишь карты от щедрот или просто в подарок).

Свой следующий ход начини с получения восьми карт, как в начале игры (по 4 из каждой колоды). Можешь немедленно сыграть класс, фракцию и шмотки, затем продолжай ход по обычным правилам.

ПРОКЛЯТИЯ

Выпянутое в открытую в фазе выбивания дверей, проклятие оказывает своё пагубное влияние на манчкина, выбившего дверь.

Выпянутое в закрытую или полученное иным путём, проклятие может быть сыграно на *любого* игрока в *любой* момент партии. В *любой* момент, слышишь? Что может быть веселее, чем подорвать боеспособность противника в тот миг, когда он уверился в победе над монстром?

Сразу после того, как проклятие действовало (или манчкин сумел его избежать), его карта уходит в сброс. Как правило. Но есть и такие проклятия, которые держатся некоторое время или оказывают отложенное воздействие. Храни такую карту при манчкине, пока не избавишь его от проклятия или оно не пройдёт само. Карты действующих на тебя проклятий, которые ты хранишь при себе таким образом, нельзя сбрасывать, чтобы активировать свойство класса или фракции.



Если в бою ты получаешь проклятие, которое действует «в твоём следующем бою», таким боем считается текущий! То же самое и для проклятий, действующих «в твой следующий ход», действовавших на тебя во время твоего хода.

Если у тебя есть несколько шмоток, подходящих под действие проклятия, сам реши, какой именно вещью пожертвуешь.

Игнорируй проклятия, бьющие по шмоткам или другим картам, которых у тебя нет. Так, проклятие «Теряешь надетый броник» не будет иметь никаких последствий для манчкина, у которого и так нет броника.

Бывают моменты, когда полезно сыграть проклятие или монстра на себя. Не менее полезно (иногда) ослабить монстра, с которым бьётся соперник, чтобы лишить его части сокровищ. В этом суть и дух манчкинизма. Не отказывай себе в таких приятных мелочах.

Безразмерный «Манчкин»

Британские учёные доказали, что 8,4 из 9,7 манчкинов недостаточно удовлетворены игрой. Прими на вооружение наши идеи и загни свою игру на новые высоты (или в новые глубины).

Сочетание «Манчкинов». Смешивай базовые наборы и расширения. Дикий Запад в космосе? Вампиры Шаолиня? Ктулху Карибского моря? Никаких проблем!

Дополнения. Эти небольшие наборы введут в игру новых монстров, сокровища и (реже) новые типы карт.

Эпический «Манчкин»! Есть игроки, которым даже 10-й уровень жмёт. Специально для них мы разработали эпические правила, которые позволят доиграться до 20-го уровня! Качай бесплатный pdf-файл с этим эпическим кодексом с сайтов hobbyworld.ru (по-русски) или e23.sjgames.com (по-английски).

Ускоренная игра

Чтобы игра пошла быстрее, добавьте в стандартный ход фазу 0 — «Подслушиваем под дверью». В начале хода возьми карту двери в закрытую. Затем играй карты и меняйся шмотками, как обычно в начале хода, а потом переходи к фазе 1 — выбивай дверь. Если чистишь нычки, тяни втёмную карту **сокровища**, а не двери.

Также можете применить правило разделённой победы: если игрок получает 10-й уровень в бою с помощником, этот помощник, какого бы уровня он ни был на самом деле, тоже побеждает в игре.



СМЕШИВАНИЕ PATHFINDER С ДРУГИМИ МАНЧКИНАМИ

У карт «Манчкин Pathfinder» такая же рубашка, как у обычного и «Легендарного» манчкина, поэтому он идеально подходит для смешивания как с ними, так и с любыми дополнениями для них, но не забывайте учитывать следующие правила:

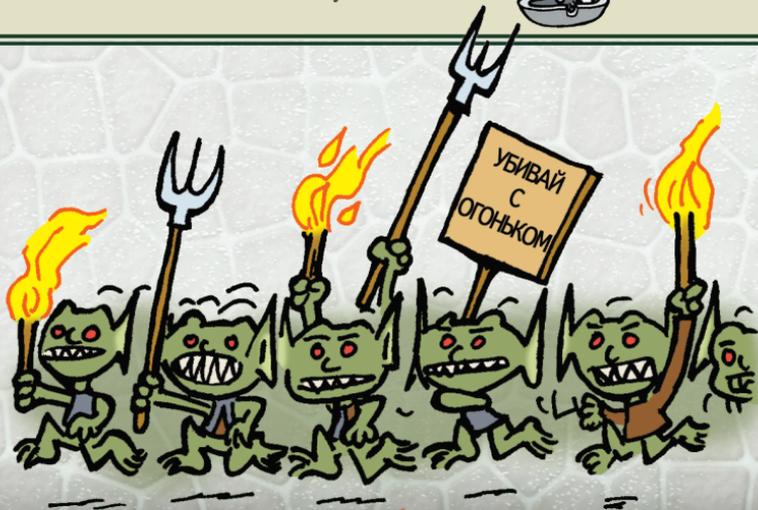
- ❖ Фракции — это не то же самое, что расы. У каждого персонажа может быть класс, раса и фракция. Персонаж Pathfinder может считаться человеком, если у него нет другой расы.
- ❖ Правило добавления андедов в бой действует на любых монстров-андедев, даже если они из колоды, в правилах которой нет этого правила.
- ❖ Любой монстр со словом «гоблин» в названии считается гоблином с точки зрения правил Pathfinder.

Ты можешь смешивать Pathfinder с любыми колодами манчкина, какими захочешь! Используй при этом правила смешивания из Манчкин 7 — «Двуручный чит» (правила всегда можно скачать с сайта hobbyworld.ru). Если после игры будешь разбирать колоды обратно, имей в виду, что карты «Манчкин Pathfinder» отмечены значком .

Счётчики уровней:

Это не читерство, это правила!

Тебе наверняка понравится наш счётчик уровней для iPhone, iPod touch, iPad и устройств на базе Android. Чтобы приобрести его, забей в поисковик «Munchkin level counter» или загляни на сайт levelcounter.sjgames.com. Это приложение не только считает уровни, но и даёт тебе *игровые бонусы*, которые заставят твоих друзей позеленеть от зависти. Разве не в этом суть манчкинизма?!



Разработчик: Эндрю Хэкард
Основано на игре Стива Джексона

Художник: Джон Ковалик

Президент и главный редактор: Стив Джексон

Исполнительный директор: Филип Рид

Директор по производству: Сэмюэл Митчке

Шеф-редактор: Миранда Хорнер

Редактор: Эндрю Хэкард

Помощник редактора: Девин Льюис

Администратор производства: Дэррил Сильва

Художники-постановщики: Алекс Фернандес,

Сабрина Гонсалес, Габби Руенс

Менеджер производства: Бриджит Вестерман

Предпочтательная проверка: Миранда Хорнер

Директор по продажам: Росс Джексон

Научный сотрудник: Эндрю Каммингс



Игру тестировали: Дэвид Арлун, Стейси Блэкард, Джимми Брэгдон, Эрик Доу, Эл Григо, Эшли Хамфрис, Джел Хамфрис, Ричард Керр, Брайан Кретцлер, Фраклан Ли, Никола Лонкар, Кэти Томпсон, Николас Вацек и семья Фогель. Отдельная благодарность Munchkin Brain Trust

Особая благодарность фанатам манчкина, выигравшим аукцион за изображения на картах этого набора. **WarpCon 2013:** Шон Кенелли (колдун с черепахой), Келвин Килен (кудрявый искатель), Брайан Несбит (лысый колдун) и Александр Стори-Косгрейв (рыцарь ордена Орла с опущенным мечом). **Child's Play auction in 2013:** Стив Денглер (рыцарь ордена Орла с поднятым мечом). Спасибо всем победителям и всем прочим за вашу щедрость!

munchkin.sjgames.com/pathfinder

Pathfinder-related characters, plots, themes, and locations are copyright © 2002–2015 by Paizo Inc. All rights reserved. Paizo Inc., Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc., and are used under license. Munchkin® Pathfinder® is copyright © 2013–2015 by Steve Jackson Games Incorporated.

Munchkin, the Munchkin characters, Warehouse 23, the all-seeing pyramid, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. All rights reserved.

Версия правил 1.11 (июнь 2015).

Русское издание © 2015 Steve Jackson Games Incorporated

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Денис Апарин-Урсулика.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



www.hobbyworld.ru