# СУПЕР МАНЧКИН

МОЧИ СУПЕРГАДОВ • ХАПАЙ СУПЕРШМОТКИ
ВАЛИ СУПЕРАРУЗЕЙ

**Разработчик игры**
**Стив Джексон**
**Иллюстратор**
**Джон Ковалик**

**ГЛАВНЫЙ ПО РАЗВИТИЮ** Джайлс Скилдт
**ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ МЕНЕДЖЕР** Моника Стивенс
**ХУДОЖНИКИ** Джастин Де Витт, Алекс Фернандез и Моника Стивенс
**КОМАНДОВАЛИ ХУДОЖНИКАМИ** Стив Джексон и Уил Апчерч
**ПОЛИГРАФИЧЕСКИЕ УСЛУГИ КУПИЛА** Моник Чэпмен
**ТЕСТИРОВАЛИ ИГРУ** Кен Бернсайд, Моник Чэпмен, Пол Чэпмен, Натаниэль Элиот, Эндрю Хакард, Ян Хендрикс, Биргер Кремер, Моника Стивенс, Уил Апчерч, Лорен Уайзмен. Эрик Зейн, Бри Застров.

На благотворительном аукционе в Корке в рамках Варпкона 2005, где гостил Джон Ковалик, три фаната купили право появиться на картах Супер Манчкина. Благодарим Стивена Брэдли (Харизма), Брайана Кенни (Товарищ Повсюдов) и Ховарда Сэмюэла (Капитан Коррозин) за их щедрые пожертвования на радость детям Ирландии. Еще три карты мы толкнули через eBay, чтобы купить новый стильный компьютер - наша признательность Дэвиду Луттиту (Супер Манчкин) и Комикадзе (Барон Борон). Третий покупатель скрылся после того, как заплатил, но мы обязательно его найдем и вставим в другой набор…

Super Munchkin, Munchkin Bites!, Munchkin, Munchkin Fu, Star Munchkin и всевидящая пирамида - зарегистрированные торговые знаки или торговые знаки Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2005 by Steve Jackson Games Incorporated. Персонажи Dork Tower в игре появились благодаря щедрости Джона Ковалика.

**РУССКОЕ ИЗДАНИЕ** © 2008 ООО "СМАРТ". Генеральное направление выдержал М. Акулов, перевел с английского А. Перерва, сверстал А. Морозов, помогал по мере сил И. С. Карпинский.

## Манчкин, на помощь!

Смотрите! Над улицами Манчкин-Сити летят поборники истины, справедливости и нескончаемых бонусов! Это же **Супер Манчкины!** *Супер Манчкин* основан на оригинальном *Манчкине* и может с ним сочетаться, равно как и с другими вариациями *Манчкина* (см. последнюю [illegible]).

Врагами в этой игре выступают супер-злодеи, но правила по-прежнему говорят о монстрах, чтобы не было расхождений с ранними играми. Если вам так будет легче, когда убиваете супер-злодея, просто говорите: "Получи за всё, монстр"! Также в правилах сохранилось понятие "убить монстра". Не стесняйтесь внушать себе, что вы просто… нет, не просто - героически избили мерзкого злодея и бросили его в тюрьму. Хотя, с другой стороны, вы же манчкины. Вы можете убивать. Ничего страшного.

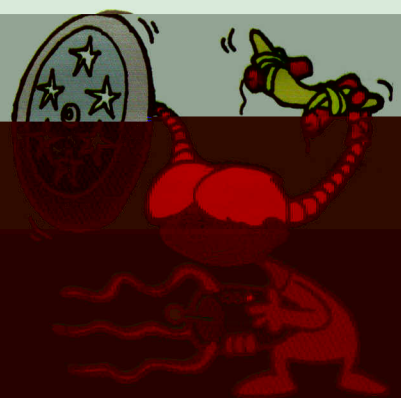
## Расклад

[illegible]

## Обращение с картами

[illegible]

игры вернуться в "руку" - они либо сбрасываются, либо обмениваются, если вам нужно от них избавиться. Всё, о чём мы рассказали выше и о чём ещё только собираемся рассказать.



## Создание персонажа

[illegible]

## Начало игры, конец игры

[illegible]

## Жизнь хода

[illegible]

монстр был крупной шишкой - об этом скажет его карта). Если карта Двери оказалась ловушкой (читайте раздел **Ловушки** ниже), её эффект бьёт по вам незамедлительно (если ничто не мешает этому эффекту), и карта уходит в сброс. Если вам досталась любая другая карта, вы можете либо забрать её на руку, либо тут же сыграть.

**(2) Ищем неприятности:** если вы НЕ столкнулись с монстром, когда открывали дверь в первой фазе, теперь у вас есть выбор. Вы можете сыграть карту монстра с руки и вступить с ним в бой по описанным выше правилам. Не выпускайте монстра, которого не сможете осилить, если, конечно, не рассчитываете на помощь.

**(3) Чистим нычки:** если вы убили монстра, возьмите столько сокровищ, сколько предлагает карта убитого монстра. Карты Сокровищ тянутся лицом вниз, если монстр был убит одним игроком без помощи, и лицом вверх, если кто-то помогал в бою. Если вы встретили монстра, но убежали, вы не получаете сокровищ. Если вы не встретили монстра вовсе или встретили, но монстр был настроен благодушно и не преследовал вас, вы обыскиваете пустую комнату. Вытяните вторую карту Двери, на этот раз лицом вниз, и возьмите её на руку.

**(4) От щедрот:** если у вас на руке больше пяти карт, отдайте излишек игроку с наименьшим уровнем. Если несколько игроков спорят за то, кто тут самый слабый, разделите карты поровну, насколько возможно; кому отдать большую долю, решать вам. Если же это ВЫ слабейший или один из слабейших игроков, избыток карт просто сбрасывается. Ход передается следующему игроку.

## Бой

Для боя с монстром важно знать его *Уровень*. Он указан в верхней части карты. Если ваш собственный Уровень вместе с *Бонусами* от всех ваших взятых шмоток, Сил, Напарников и т.д. больше Уровня монстра, вы его убиваете. Некоторые монстры обладают способностями, влияющими на бой, например, бонусами к бою против отдельного класса. Не забывайте проверить монстров на эти способности перед боем. Также вы можете применять в бою одноразовые карты с вашей руки, например, *Гардеробные Проблемы* или *Нарушение Авторских Прав*. Карта является одноразовой, если на ней написано "Играть только один раз" или если она повышает уровень. Вы не можете торговать шмотками во время боя.

Если другие монстры (Бродячая Тварь, например) присоединяются к бою, вы должны превзойти сумму их уровней. Если у вас есть карты особого рода, вы сможете прогнать одного монстра из боя и разбить второго честь по чести, но вы не можете биться с одним и бежать от другого (других). Если вы избавились от одного монстра картой, а потом убежали от другого (других), вы не получаете сокровищ. Если вы убиваете или иначе сокрушаете монстра, вы автоматически поднимаетесь на новый уровень (на два за монстров повышенной сложности). Если вы сражались с несколькими картами монстров - смотрите **Вмешательство в бой** - вы поднимаетесь на уровень за каждого убитого монстра! Но если вы победили монстра, не убивая его, вы НИ ПРИ КАКИХ РАСКЛАДАХ не переходите на новый уровень.

Сбросьте карты побежденных монстров и вытяните сокровища (о них позже). Но помните: когда вы думаете, что победили, кое-кто может не разделять вашего мнения - партнёры по игре могут сыграть против вас, применяя враждебные карты или особые свойства. Когда вы убиваете или иным образом побеждаете монстра, вы должны дать высказаться другим игрокам. Отведите под это достаточно времени, скажем, 2,6 секунды. По их истечении вы действительно убиваете монстра, реально получаете новый уровень и гребёте под себя сокровища, а вашим злопыхателям остается лишь ворчать да причитать.

Если вы не можете победить монстра, у вас остается два пути: просить помощи или убегать от монстра.

## Зовем на помощь

Вы можете позвать на помощь любого другого игрока. Если он отказывает, вы можете просить содействия у следующего, и так до тех пор, пока вам не откажут все или пока кто-нибудь не придёт к вам на подмогу. Помогать вам может только один игрок. Вы можете и, по большому счету, вынуждены подкупать ваших потенциальных помощников. Вы можете обещать им за помощь что-либо из числа ваших взятых Шмоток или из карт Сокровищ, которые есть у монстра. Если вы предложили помощнику часть клада, вы должны заранее оговорить, в каком порядке тянутся карты Сокровищ из колоды в случае победы. Когда кто-то вам помогает, прибавьте его Уровень и Бонусы к вашим. Особые способности или уязвимости монстра распространяются на вашего помощника и наоборот. Например, если вы не Экзот, но Экзот вам помогает, Фэндомная Угроза заходит на вашу пару со штрафом -3. Но если вы вышли в бой против Профессора Поляра, взяв в помощники Мутанта, уровень врага увеличивается на 3 (если только вы сам не Мутант, в случае чего уровень Профессора уже повысился… не увеличивайте его дважды).

Если кто-то успешно вам помог, монстр убит. Сбросьте его, возьмите сокровища (о них ниже) и выполните все особые инструкции с карты монстра.

Вы поднимаетесь на уровень за каждого убитого монстра. Ваш помощник не переходит на новый уровень. Если вам никто не помогает или кто-то пытается помочь, но как-то неуверенно, да еще и ваши партнёры по игре всячески вредят вам с напарником и помогают монстру, и вы опять не можете победить, тогда вы должны смываться.

## Смываемся!

Итак, бегство. Смывка, как принято выражаться у манчкинов. Смываясь от монстра, вы не получите ни уровней, ни сокровищ - это не олимпиада, за быстрый бег не награждают. Естественно, бегство не оставляет времени на обыск пустых комнат (т.е. вы не берёте вторую карту Двери втемную). Да и смыться получается не всегда…

Бросьте кубик. Вы смываетесь, если выпадает 5 или 6. Некоторые Силы и карты делают смывку проще. А есть скоростные монстры: от них смыться сложнее.

Если вы смылись, сбросьте монстра. Сокровищ не получаете. Обычно скверных последствий нет, но карту прочтите. Есть гады, которые достают даже смывшихся от них манчкинов.

Если монстр вас догнал, он творит с вами *Непотребство*, описанное на его карте. Это может быть что угодно, от потери шмотки через потерю уровней вплоть до самой **Смерти**.

Если вы смываетесь от нескольких монстров, вы делаете раздельные броски для каждого, в любом угодном вам порядке, и сносите Непотребство от каждого, кто вас поймает.

Если два игрока в сотрудничестве не смогли повергнуть монстра, они оба должны смываться. Их броски также идут раздельно. Монстр МОЖЕТ поймать их обоих.

## Смерть

Если вы почему-то умерли, вы теряете почти всё, нажитое непосильным манчкинским трудом. Вы сохраняете ваш класс (классы), Силы и уровень - в этом ваш новый персонаж будет как две капли воды похож на старого.

**Мародёрство**: вскройте карты своей руки. Из их числа (карты, которые были у вас в игре, не участвуют в процессе мародёрства) каждый игрок, начиная с обладателя наивысшего уровня, выбирает одну карту… в случае равенства уровней бросьте кубик. Если на вашем трупе карт нет, то и суда на вас нет.

После того, как все взяли по одной карте, остатки сбрасываются.

Ваш новый персонаж появляется незамедлительно, уже в следующем ходе может помогать другим в бою… правда, карт у вас нет.

В ваш следующий ход для начала возьмите втёмную по две карты из каждой колоды и сыграйте любые подходящие карты Класса, Силы или Шмоток, как в начале игры.

## Сокровища

Убили монстра - забирайте его сокровища. В нижней части карты каждого монстра указано число Сокровищ. Вы берёте ровно столько карт Сокровищ. Втёмную, если монстр убит лично вами, в открытую, если кто-то вам помогал.

Карты Сокровищ можно сыграть сразу, как только они к вам пришли.

Карты Шмоток вы кладете перед собой. "Получи Уровень" можно применить сразу.

## Параметры персонажей

Каждый персонаж - это комплект оружия, доспехов и приспособлений с тремя статистиками: Уровень, Класс и Сила. Например, ваш персонаж может быть представлен в светском обществе как "Мутантша 9го уровня с Ложбиночным Ошеломлением, Полезнющим Поясом и Напыляемым Костюмом".

Пол вашего персонажа на начало игры совпадает с вашим.

**Уровень**: это измерение вашего общего развития. У монстров тоже есть уровни. Следите за своим уровнем, выкладывая перед собой жетоны. Диапазон уровней в игре от 1 до 10. В ходе игры вы будете постоянно получать уровни и терять их.

Вы получаете уровень за убийство монстра или по приговору карты. Вы также можете продавать Шмотки для получения уровня (см. Шмотки). Вы теряете уровень, когда карта говорит вам об этом. Ваш уровень не может упасть ниже 1. Однако ваш действенный уровень в бою может быть отрицательным, если ваши дружки обрушат на вас лавину пагубных карт.

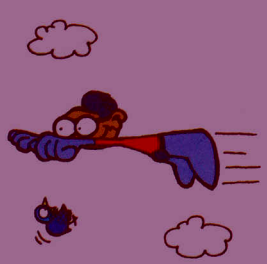
**Класс**: персонаж может быть Мутантом, Экзотом, Технарем или Мистиком, когда играет карту соответствующего Класса. Если карты Класса перед вами нет, вы жалкий человечишка.

У человека нет особых способностей, тогда как каждый Класс обладает разными свойствами, описанными на картах. Вы получаете способности Класса в тот момент, когда выкладываете его карту перед собой, и теряете их сразу, едва лишаетесь карты Класса или сбрасываете её. Вы можете сбросить карту Класса в любой момент, даже в бою. "Что-то парит меня карьера Мистика". Вы можете принадлежать только к одному Классу, если только не сыграете карту "Суперманчкин".

**Силы**: в игре 20 этих супер-возможностей. Вы получаете их преимущества едва выкладываете карту Силы перед собой, и лишаетесь их, как только теряете или сбрасываете карту Силы. Есть Силы, которые могут применяться только одним Классом, так же, как некоторые Шмотки.

У каждой Силы есть Ранг - от 1 до 3. У вас может быть сколько угодно Сил, пока сумма их Рангов не превышает ваш Уровень. Силы во многих отношениях схожи с Классами. Вы не можете меняться Силами с другими игроками, но можете сыграть Силу с руки в любой момент, когда получаете законное право её использовать. Вы не можете выкладывать карты тех Сил, которые не можете использовать на законных основаниях. Вы можете сбросить карту Силы в любой момент и заменить её Силой с руки. Если ваш Уровень падает ниже суммы Рангов ваших Сил, вы должны сбросить те или иные Силы, чтобы сумма Рангов оставленных Сил стала меньше вашего Уровня или равна ему. ***Исключение***: Истоки могут увеличить число доступных вам Сил. Когда вы умираете, вы сохраняете все Силы, которые были у вас в игре, как вы сохраняете Класс вашего персонажа. Некоторые Силы требуют сброса карт. Вы можете сбросить любую карту, из игры или с руки, чтобы осилить применение Силы. Помните, что если у вас НЕТ карт на руке, вы не сможете сбросить карты и не сможете применить Силу.

## Метаспособности



Каждая из этих способностей может быть дарована несколькими разными картами.

**Полёт**: +1 к Смывке, без объединения (значит, не важно, сколько шмоток с Полётом у вас есть; за вашу летучесть вы получаете только +1 к Смывке).

**Штаб-Квартира**: за каждую Штаб-Квартиру, которой вы владеете, вы можете держать на руке одну дополнительную карту.

**Личина** сокращает ваши шансы угодить в Ловушку. Когда вы по любой причине сталкиваетесь с Ловушкой, бросьте кубик. На 1-3 вы спасены. На 4-6 Ловушка действует. На 6 выпадает и Личину теряете! Вы можете воспользоваться только одной Личиной при столкновении с одной Ловушкой.

**Воровство**: можете сбросить карту, чтобы украсть маленькую шмотку, взятую другим [illegible]

## Истоки

У вас может быть любое число карт Истока. Если вы умираете, все ваши карты Истока сбрасываются. Если теперь сумма Рангов ваших Сил выше вашего уровня, вы должны скинуть Силы до приемлемого значения, равного или уступающего новому уровню.

## Шмотки

Каждая карта Шмотки обладает названием, мощью и ценой в золотых монетах, иначе именуемых *голдами*. Карта Шмотки в вашей руке не дает бонусов, пока вы ее не сыграете; с этого момента она становится **взятой** шмоткой. Вы можете взять любое число шмоток. На применение ряда шмоток действует ограничение. Например, *Электро-Ментo-Шлем* может применять только Мутант. Его бонус действует только на того, кто в данный момент игры является Мутантом.

Также вы можете применять одновременно только один головняк, один броник, одну пару обувки и две "ручные" шмотки (или одну шмотку на "две руки"), если только у вас нет карт или особых свойств, которые позволяют вам нести больше шмоток, или другие игроки не замечают вашего мошенничества. Если вы взяли два шлема, к примеру, помочь вам может только один из них. Карты, которые не могут вам помочь, или излишки шмоток, которые вы взяли, но не применяете, поворачивайте боком, чтобы отличать их от взятых и применяемых шмоток. Вы НЕ МОЖЕТЕ менять, допустим, шлемы в ходе боя или во время смывки.

**Продажа шмоток**: в течение своего хода вы можете сбросить шмоток на сумму в 1000 голдов и немедленно перейти на следующий уровень. Если вы сбрасываете карт на 1100 голдов, например, сдачи вам не дадут. Однако если вы наберете шмоток на 2000 голдов, вы можете подняться на два уровня разом, и так далее. Вы можете сбрасывать как шмотки с руки, так и взятые шмотки.

Вы не можете продавать, менять или красть шмотки ВО ВРЕМЯ боя. Если вы вскрыли карту монстра, вы должны закончить этот бой с теми картами, которые у вас уже в игре.

## Когда применять карты

То, что написано на карте, всегда перебивает базовые правила. Однако никакая карта не может опустить игрока или монстра до Уровня 0 или ниже, равно как ни один игрок не может достичь Уровня 10, не убив для этого монстра.

## Монстры

Вытянутые лицом вверх в фазе "Открываем двери" карты монстров атакуют того, кто их вытягивал. С ними надо биться здесь и сейчас. Полученные любым другим путем карты монстров можно сыграть "под себя" в фазе "Ищем неприятности" или подкинуть другому игроку с картой "Бродячая Тварь". В правилах каждая карта монстра считается одним монстром, даже если название карты дано во множественном числе.

## Усилители монстров

Несколько карт повышают уровень монстра и одна понижает. Карта "Бродячая Тварь" позволяет одному из ваших соперников направить в бой ещё одного монстра. Эти карты могут быть сыграны в любом бою. Все усилители складываются. Если в игре из-за "Бродячей твари" несколько монстров, игрок, применяющий усилитель, должен выбрать, на какого монстра накладывается усиление.

## Сокровища: обретение.

[illegible]

## Сокровища: применение.

Любая одноразовая ("играть только один раз") карта может быть сыграна в любом бою, независимо от того, находится она у вас на столе или на руке. Другие шмотки не могут применяться, пока вы их не выложите на стол. Если это ваш ход, вы можете сыграть шмотку и тут же начать её использовать. Если вы помогаете кому-либо или по любым причинам бьётесь не в свой ход, вы не можете играть новые карты шмоток с руки.

## Ловушки

Вытянутые лицом вверх в фазе "Открываем двери" карты ловушек действуют на того, кто их вытягивал. Вытянутые лицом вниз или полученные любым другим путем карты ловушек можно применить против ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент. Уменьшить чьи-то способности в тот момент, когда он считает, будто уже одолел монстра - это ли не счастье манчкина? Ловушка воздействует на жертву незамедлительно (если ей ничто не мешает) и сбрасывается. ***Исключение***: если карта дает штраф к "твоему следующему бою", а вы сталкиваетесь с этой ловушкой не в бою, сохраните карту при себе до следующего боя как напоминание. Если ловушка может задеть более одной шмотки, жертва решает, какую шмотку потерять или изменить. Если ловушка действует на что-то, чего у вас нет, игнорируйте её. Например, если вы вляпались в карту "Ловушка: Незримый Ужас", а класса у вас нет, ничего не происходит; сбросьте ловушку.

## Классы и Силы

Эти карты можно играть на стол сразу, как только они вам достаются, или в любое время вашего хода, если вы соблюдаете правила и ограничения Сил и Классов (только одна карта, если вы не Суперманчкин).

## Суперманчкин

Эта карта позволяет вам состоять одновременно в двух классах вместо одного. Вы можете сыграть карту "Суперманчкин" в любой момент, когда имеете одну карту Класса в игре и карту второго класса на руке для добавления к первому. Вы теряете карту "Суперманчкин", как только теряете любую из ваших карт Класса.

## Напарники

Выкуп в карту Напарника любым моделем, вы можете тут же сыграть её или до поры оставить на руке. Напарника можно играть в любой момент, даже в бою. Одновременно в игре может находиться только один ваш Напарник. Напарников можно сбрасывать в любой момент. Обменивать можно только напарников, у которых есть цена в голдах, прочие напарники не равны шмоткам. Напарник может пожертвовать собой ради вас. Если вы проигрываете бой, вы можете сбросить карту Напарника вместо того, чтобы кидать кубик на смывку. Благодаря этому вы автоматически смываетесь от всех монстров боя, даже если карта монстра говорит, что смывка невозможна.

Если кто-то помогал вам в бою, ВЫ решаете, будет этот помощник автоматически смываться вместе с вами или будет бросать кубик на смывку.

## Другие манчкинские приколы

[illegible]

## Вмешательство в бой

Вы можете вмешиваться в бои других игроков несколькими путями.

Применяйте одноразовые карты. Есть *Суперсыворотка*? Бросьте её товарищу, завязшему в бою, и помогите ему победить. Конечно, такая карта может "случайно" попасть и в монстра.

Применяйте усилитель монстра. Смотрите **Усилители монстров** выше. Вы можете сыграть карту как в своем бою, так и в чужом.

Выпускайте бродячую тварь. Одноименная карта посылает монстра из вашей руки в любой бой.

Применяйте Ловушки против игроков, если у вас есть карты Ловушек.

## Толкование правил и спорные ситуации

Когда карта противоречит правилам, слушайтесь карту. Все прочие споры решаются громогласной перебранкой игроков, а последнее слово остается за хозяином игры.

## Сочетание этой игры с другими играми серии

А почему нет? В атаку! Пусть ваши Пивоотрыгивающий Эльф-Техноклирик и Дварфомутант-Воромистик прочешут взад и вперёд катакомбы великой… а, хватит, я раздаю!

Соберите вместе все карты Сокровищ, Трофеев и так далее. Карты Дверей, Подземелья, Шлюзов и тому подобного сбейте в другую колоду. Карты в каждой из двух колод считаются картами одного типа, независимо от их названия, любые ссылки на одно название автоматически распространяются на все прочие. Почему мы их не назвали одинаково с самого начала? Век живи - век учись.

Применяйте правила быстрой игры (см. далее).

Ловушки и Проклятия считаются картами одного типа. Когда упоминаются Проклятия, подразумеваются и Ловушки, и наоборот.

Все персонажи могут обладать Расами, Классами, Силами и всем прочим!

Наемнички и Напарники - это единый класс расходных последователей, и любая карта, которая действует на один их вид, действует и на другой.

Игроки в ***Звёздный Манчкин*** припомнят такую расу, как Мутант. В игре ***СуперМанчкин*** есть класс с тем же названием. Это две большие разницы. Не путайте их. Да, если вы объедините две эти игры, вы сможете играть Мутантом Мутантом. И пусть раса Мутант совершенно отлична от класса Мутант, монстры этой разницы не улавливают. Любой враг, у которого есть штраф или бонус в бою с Мутантом одного типа, обладает тем же штрафом или бонусом в бою против другого типа Мутантов. И если вы Мутант Мутант, эти штрафы и бонусы удваиваются!

Игроки в *Манчкин*, конечно, вспомнят тамошний класс Волшебника. Так вот он ничего общего с Мистиком из этой игры не имеет. Совсем ничего, нет.

## Быстрая игра

Для ускорения игры каждый игрок получает по четыре карты из каждой колоды в начале игры и по возвращении из мёртвых. Каждый раз, когда на вершине стопки сброса оказывается карта Класса, Силы или "Суперманчкин", любой игрок может сбросить карту "Получи Уровень" с руки и забрать карту из сброса. Если несколько игроков претендуют на такую карту, бросается кубик. Победитель получает карту, проигравший сохраняет карту Уровня.