

# 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 почувствовать все прелести лазания по подземельям без требований держаться в образе! Теперь добавим настольности и получим Манчкин-Квест!

### Содержание

Орудия игры.....	2	Бой.....	8
Замес.....	4	Смысла.....	10
Старт и финиш.....	4	Помощь и вмешательство.....	10
Ход игрока.....	5	Черед монстров.....	13
Фазы хода.....	6	Примеры чудовищного движения.....	14
Шаги.....	6	Геройские статьи.....	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

Это сборник общих правил. Карты и монеты вводят особые правила, и если они входят в противоречие с правилами из этой книги, следуй указанным карт и монет. Если карта противоречит монете, всегдашнее распространение карты. Приведённые ниже правила НИКОГДА не меняются! Игнорируй правила карт и монет, которые могут изменить перечисленные правила.

1. Ничто не может снизить уровень магов или монстра ниже 1.
2. Ни один игрок не может получить десятый уровень за что-либо, кроме уничтожения монстра.
3. Ничто не может переместить, перевернуть или убрать с поля Влада; не поддаются изменением и его стыки.

4. За исключением Босса (см. стр. 11), ни один монстр не может встать на Входе. Тот монстр, который вошёл на Вход, должен тут же выйти с него через противоположный стык. Если противоположный стык не ведёт в открытую комнату, монстр не может выйти на Вход в принципе.

5. Ничто не может унести Босса (стр. 11) от Влада, превратить его в другого монстра или удерживать его от боя.

Все прочие спорные ситуации решаются громкими криками, и последний, решивший вопль привладевает выделку игры. Больше информации вы найдёте на сайте [www.munchkinquest.com](http://www.munchkinquest.com), если, конечно, не считаете сторуки более весёлым досугом, чем интернет-серфинг.

STEVE JACKSON GAMES

# Оружия игры

## Карты

200 карт; карты разделены на три колоды по типам.



30 жетонов

## Карта Deus ex Munchkin (DxM)

Усилитель монстра (не на всех картах)

Знак расы или класса (не на всех картах)

Правила

Класс — Раса или Класс

Получи уровень

Потешный арт

Название

Уровень

Титул

Волшебник

Ты идешь через запертые двери и потешные ловушки как через обычные двери.

Перед броском Символ ты можешь сбросить до 3х карт. Каждый лист 11 в твоему броску.

Самый худший ботом бегущим одной твоей

Волшебный пингвин. Тебе дано 1 попытка на каждый бой.

-5 от уровня монстра



## Четыре жетона манчкинов и 16 подставок



Цвета синий, зелёный, красный, жёлтый.

## 24 комнаты



## 38 Понугает жетонов Монстров

## 73 стыка



Стыки соединяют комнаты. На одной стороне такого жетона открытый проём, на другой — дверь или стена.

## 10 костей



Один Монстр-Кубик с цветными гранями, один десятигранник (d10), семь обычных кубиков с точками — по два на игрока.

Уровень 20



лутчиный дракон

13



Влетные арты



Трава в горшке

Название

Знак особенностей движения (не у всех монстров)

Восемь Крохотных, восемь Мелких, 14 более-менее человекообразных, восемь Огромных. Убей их и завладей их кладями.

# Замес

Играют от 2 до 4 манчинов.

Карты делятся на три колоды по типу (Монстр, Сокровища, Deus ex Munchkin). Перетасуй каждую колоду.

Для каждой колоды заведи особый сброс. Когда колода кончилась, перетасуй её сброс и сбей новую колоду. Если колода кончилась, 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. Одного игрока надо назначить Картографом. Он забирает себе крышку от коробки и складывает в неё все монеты и стыки.

Каждый игрок выбирает цвет и получает «стартовый капитал». В этот набор входят:

- жетон манчина, два кубика, счётчик уровней и четыре подставки выбранного игроком цвета (оставшиеся бесхозными компоненты возвращаются в коробку);
- три карты Сокровищ и три карты DxM;
- четыре жетона Здоровья (кладки сердечки красной стороной вверх);
- три жетона Шагов (кладки плитки зелёной стороной вверх);
- 300 годов (3 монеты).

Игроки устанавливают жетоны манчинов в подставки, ставят их на Вход и устанавливают счётчики уровней на 1. Кубик-Монстр, d10, жетоны монстров и все прочие жетоны должны лежать так, чтобы к ним не надо было особо тянуться.



## Кости

В этой игре у нас три вида костей.

Кубик-Монстр — это шестигранный, на каждой грани которого свой цвет. Он применяется для того, чтобы понять, кто «разбудил» монстра (см. стр. 9) и куда теперь идёт монстр (см. стр. 13). При каждом броске игрок, цвет которого выпал, берёт DxM-карту.

Десятигранный (d10) нужен свойствам класса (стр.15). Иногда карты позволяют тебе бросать d10 с другими целями.

Каждый игрок получает две шестигранные кости — **простые кубики**.

Когда правила или карта говорят просто «брось кубик», либо когда комната, монстр и т.п. вводит штраф или бонус на броски кубиков, подразумеваются простые кубики. Помни, что **Читерский кубик** и **Перечитерский кубик** позволяют перебросить любые кости.

## Рождение героя

Каждый манчин вступает в игру человеком 1 уровня без класса (закон вынуждает нас вставлять эту... шутку во все игры «Манчестер»).

Ты можешь выложить карты с руки на стол до начала игры (см. *Карты и их применение*, стр. 5). Если тебе не хватает терпения, чтобы дочитать правила, лопнься вперёд; кто не сиротился — ты не виноват.

См. *Героические статьи* на стр. 15.


На изображении слева показан Вход в начале игры на двоих и расклад синего игрока. Видишь, игрок уже выложил на стол две карты DxM (расу и класс) и одно сокровище (шмотку). Эти карты он сыграл с руки, получил стартовый капитал.

# Старт и финиш

Все бросают по кубнику. Кому выпало большее число, ходит первым.

Игра состоит из ходов (о них позже). В конце хода каждого игрока движутся монстры (см. стр.13). Затем ход переходит по часовой стрелке (игроку слева от того, кто ходил последним). И так далее.

## Словарик

Томовый словарь (см. стр.18) в подземелье бывает подземный бестомовый.  словарь на доске.

## Победа в игре

Цель игры — достижение 10го уровня и выход из подземелья. Ты должен перейти на 10й уровень, убив монстра. Другие способы получения уровня не позволяют тебе достичь заветной «десятки».

Для выхода из подземелья ты должен вернуться к Входу и сравниться с Боссом (см. стр.11). Когда ты одолеешь Босса, ты победишь!

## Непокорённое подземелье

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

## ☞ Карты и их применение ☜

Карта каждого типа применяется в определённое время (см. Ход игрока ниже). Особые правила кончат в карте перебивают общие правила (см. Противоречия, споры и несамые правила, стр. 1.)

**Рука:** карты, находящиеся у тебя на руке, помыки не приносит, пока ты их не сыграешь. Зато они надёжно защищены: забрать их у тебя с руки можно только за счёт правила, которое действует именно на руку. Карты с руки нельзя продать, обменять или отдать. Можешь показывать руку другим игрокам — кто ж тебя остановит?

**Вниманию!** Твоя рука с картами и рука твоего магичона с оружием или другой шмоткой — две большие разницы!!!

**В игре:** карты Сокровищ и ДвМ, выложенные на стол перед тобой, находятся в игре. Их нельзя вернуть на руку — если ты хочешь от них избавиться, ты должен сбросить их, сказать или обменять.

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

**Шмотки:** шмотки, оставленные тобой на руке, в игре не участвуют. См. Шмотки, стр. 16.

**Расы и классы:** выкладывая их в игру (на стол перед собой), если хочешь, чтобы твой магичон выбрал расовые или классовые возможности и преимущества (но помни о недостатках). См. Геройские статьи, стр. 15.

**Обмен:** не в бою ты можешь меняться шмотками на игры и годдами с другими игроками (карты ДвМ менять нельзя!). См. Обмен шмотками, стр. 16.

**Сброс:** многие свойства применяются и сделки проворачиваются за счёт сброса. Если правила свойства или кончиты не говорят, какую именно карту сбросить, сбрасывай любые карты, помыки как с руки, так и на игре.

**Карты на сброс:** карты или кончиты могут потребовать от тебя или позволить тебе взять карту того или иного типа на сброс. Если сброшенных карт нет, бери верховую карту на колоды игрового типа.

## ☞ Ход игрока ☜

Ход игрока разделён на фазы. Каждой фазой позволяет тебе делать шаги, открывать и объяснять кончиты, проворачивать сделки и бить с монстрами.

Фазы хода:

- 1) Получение карт ДвМ. Стр. 6.
- 2) Шаг. Стр. 6.  
Открытие. Стр. 6.  
Бой. Стр. 8.  
Сделка. Стр. 7.  
Обмен. Стр. 7.
- 3) Отщедер. Стр. 7.



После хода каждого игрока наступает **Черёд Монстра**. Стр. 13.

Затем право хода переходит следующему игроку. Если он не спешит использовать этот правом, ты его получаешь.

### Действия в ход любого игрока

Есть действия, которые можно выполнять не только в свой ход.

#### Вообще в любой момент ты можешь:

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

#### В любое время, кроме вою, ты можешь:

- применить любую карту со словами «в любой момент, кроме боя»;
- отдать уровень, чтобы восстановить себе 3 злата (единицы Загоры);
- заменить добытые или подаренные тобой шмотки шмотками из шмотчаника (стр. 16);
- обменяться шмотками с игроками, которые стоят в одной с тобой комнате или в любой соседней комнате (стр. 16);
- сказать шмотки, которые тебе больше не нужны (стр. 7);
- сыграть только что полученную карту Сокровищ.

### Действия в свой ход

Следующие действия ты можешь выполнять только в свой ход.

#### В любой момент твоего хода можешь:

- объявить своего персонажа погибшим (стр. 8).

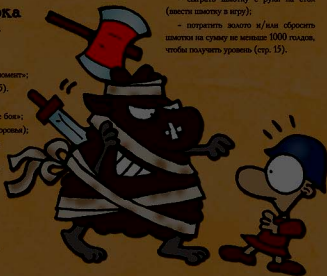
## ☞ Понятия ☜

**Понятие** — это ключевое слово на карте Монстра или Сокровища. В различных комнатах и картах есть особые свойства, связанные на понятия. Понятия на карте позволяют получить общее представление о монстре или шмотке. Например, Бульгор — «Отроной Страшной Огнистой Демон», а Глаз Аргона — «Чудовещая Волшебная Блистальня».

Все понятия сведены в Словарик (стр. 18). Неужели мы ещё не говорили, что Словарик крайне полезен в подземелье?

### В любой момент твоего хода, кроме вою, ты можешь:

- сыграть шмотку с руки на стол (внести шмотку в игру);
- отратить золото и/или сбросить шмотки на сумму не меньше 1000 годдов, чтобы получить уровень (стр. 15).



# Фазы хога

## 1) Прихог ДхМ

В начале твоего хога возьми одну карту ДхМ. Она олицетворяет кость, брошенную тебе Мастером в надежде, что ты противишься подальше.

## 2) Шагу

Подземелье само себя не раскроет. Тебе и твоим друзьям придётся лично заглянуть за каждую дверь. Для этого надо делать шаги.

### Жетоны Шага

У каждого игрока на начало игры есть запас из трёх шагов. Ты можешь расходовать эти шаги для перемещения между комнатами и для действий в комнатах. Следят за расходом шагов при помощи жетонов-пятаков.

Первый из жетонов сделал действие — перевернул жетон Шага (именно для этого одна сторона жетона красная, а другая — зелёная). Ими отложи жетоны. В общем, делай всё, чтобы было поинтереснее, сколько шагов ты сделала и сколько ещё можешь сделать. Занежешь жетон, верни жетоны Шагов в исходное состояние. Ты не обязан тратить все шаги в свой ход, но нерасходуемые шаги из твоего текущего хога в следующий не переводятся!



## Начало хога в комнате с монстром

Если в комнате, где ты начинаешь свой ход, стоит монстр, ты обязан биться с ним (см. Бой на стр. 8).

**Исключение:** если ты играешь карту, которая позволяет магическое перемещение в другую комнату, ты можешь уйти от боя телепортацией, прохождение сквозь стену или ещё чем-либо. Затем продолжай ход.

## Движение между комнатами

Миньоны ходят по прямой, из одной комнаты в любую соседнюю. Комнаты соединены стыками, но ты не можешь остановиться на стыке, разве что в случаях, когда ты идёшь через этот стык в новую комнату, а ваш картограф ещё не выложил её на поле. Выложить — ты завершишь переход.

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

Сквозь стены без помощи магии пройти нельзя. Если на стыке двух комнат стена, и ты не применишь магию, комнаты не считаются соседними.

Безыкходные половинки у игрока нет, если только его не окружили стенами. Ты можешь провести миньона через один проём любого типа в ход, израсходовав все шаги (даже если твой запас шагов равен 0).

Например, проклятия, непотребства и Большие шмотки привели к тому, что твой запас шагов равен 0. По логике, ты не можешь сделать ни одного шага, если не снимешь проклятие или не скинешь Большую шмотку. Но на самом деле ты можешь с этим нулевым запасом шагов преодолеть даже запертую дверь, на проход через которую в обычных условиях нужно потратить 3 шага. Получается так...

## Изменение запаса шагов

Есть карты, которые могут изменить твой запас шагов. При каждом таком изменении добавляй или убивай «пятаки». Это позволит запомнить размер запаса, и мучать игроков будут меньше. Ведь так просто «забыть», например, про потерю шага из-за Больших шмоток (см. стр. 16).

Если запас шагов изменился посреди хога, играл так, словно этот запас был у тебя с начала хога. Если ты зашёл в игру шмотку, из-за которой получается, что сделано больше шагов, чем есть в новом запасе, ты больше не можешь действовать, но других игроков на этой ситуации не вытекает.

Например, у тебя запас шагов 3 и одна Большая шмотка (запас не рожется). Ты делешь 2 шага и добываешь вторую Большую шмотку. Из-за неё твой запас шагов сокращается до 2, и ты больше не можешь сделать ни одного шага. Шмотку добыл — подвижность потерял.

## Шагу за пределы хога

Ты можешь действовать в ход другого игрока, помогая ему (стр. 10), подрезая его или срываясь (стр. 10) от монстра, когда ты помогаешь другому игроку, а ваша сторона всё равно проиграла. Действия за пределами хога никогда не расходуют твоих шагов. Хорошо, правда?

## Открытие

Когда ты идёшь через стык, на другом конце которого нет комнаты, ты открываешь новую комнату. Этапы открытия новой комнаты в деталях.

1. Картограф вслепую твист комнату и ставит её к стыку, через который ты идёшь. Новые комнаты выкладываются так, чтобы текст их правил шёл в том же направлении, что и текст правил на Входе. Теперь ходи в комнату.
2. Картограф подбирает стыки для трёх сторон комнаты, на которых ещё нет стыков. Он выкладывает стыки, не глядя на них, так что каждая дверь (или что там) выходит на поле совершенно случайно.
3. Тем временем, ты можешь взять карту ДхМ как награду за любознательность и решить, хочешь ли сыграть её сейчас.
4. Протри особые правила комнаты. Один вступают в силу, едва ты входил в комнату, другие вливают на бой. А ты уже в бой так как...
5. ...в каждой новой комнате всегда сидит монстр! Возьми верховую карту Монстра и найди его жетон. Брось Кубик-Монстр, чтобы понять, в подставку какого цвета поставить жетон монстра (ипрок этого цвета получает карту ДхМ). Если подставка выпавшего цвета нет, ты сам

Чистый коридор



Простая/обычная дверь



Проемы  
Запертая дверь



Потайной ход



Стена



Число шагов для прохода  
Знак проёма

## Знаки Обыска

Обыск  
невозможен



-1 на бросок  
Обыска



-2 на бросок  
Обыска



+1 к броску  
Обыска



+2 к броску  
Обыска



выбираешь подставку, но игрок выбранного цвета не получает карту ДаМ! Если подставок нет вовсе, из игры выводится монарх самого высокого уровня (с учётом усилителей), освобождая подставку для нового монарха. Если в игре несколько монархов одного самого высокого уровня, они все выводятся из игры! В любой игре монарх может быть всего второе больше, чем игрок.

## Автомонастры

Когда все комнаты открыты, монастры больше нигде не прячутся. С этого момента при входе в комнату без монастра в свой ход ты можешь взять карту Монастра (см. стр. 6), если хочешь. При этом ты не расходуешь шаг.

Например, ты открыл комнату и увидел Кальмидвалду. Кубик-Монастр выпал оранжевым пятном вверх. Подставка такого цвета нет, и ты выбираешь для Кальмидвалды зелёный цвет. Свободных зелёных подставок нет, зато в игре три зелёных монастра: Паучок 1го уровня, Жёлтиновый охотник 8го и Психобело 3го. В обычных условиях Кальмидвала должна бы на разе Жёлтиновым охотником, но так как из прошлого боя Психобело вынесла карту-усилитель, стало Ярым монастром и дончало уровень до 8го, оно уходит с поля вместе с Охотником.

6. Начавший бой! См. Бой, стр. 8.

Когда свободных комнат в запасе у Картографа нет, подлемея исследовано. Все стены на внешних сторонах поля для мячиков считаются стенами: Мастер ещё не придумал, что за комнаты будут по ту сторону. Монастры через эти стены двигаться не могут (см. Монастры уходят с поля, стр. 13).



## Бой

Бой начинается, как только ты в свой ход оказываешься в одной комнате с монастром. Бой проходит 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 тратьте.

## Проворот сделок

В некоторых комнатах ты можешь покупать или продавать шмотки, карты, уровни и т.д. Эти действия совокупно называются сделками. Сделку при живом монастре провернуть нельзя.

Сделка расходует шаг, если не связано нию.

Для большинства сделок установлен вид оплаты: годами, шмотками или картами (иногда только картами особого типа). Если ты платишь, сбрасывая шмотки, и их общая ценность выше требуемой суммы, сдачи тебе не дадут.

Для некоторых сделок правила комнаты устанавливают предел: такую сделку можно проверить только раз в ход. Ты не можешь наращивать лимитный шаг и повторить сделку в такой комнате. Если же предела не установлен, ты можешь повторить сделку, затратив на её проворот ещё один шаг, и число повторов ограничено только твоим запасом шагов.

## Обыск

Потратив в комнате 1 шаг, ты можешь сделать бросок кубика (обычного, шестигранного) по таблице Обыска (см. стр. 20) и присвоить то, что плохо лежит. Это действие также позволит тебе поднять шмотки, свитнутые в этой комнате ранее (см. Сбор свитнутых шмоток, стр. 17). Обыск в комнате с монастром невозможен.

Когда в комнате есть знак Обыска (см. врезку выше), твой бросок меняется. Знак «Обыск невозможен» означает, что вообще ничего изменить, что эту комнату вообще нельзя обыскать.

Если разом вывести из комнаты достаточно много добра, комната станет пограбленной или даже зачищенной. Когда такое происходит, в комнате падает жетон, соответствующий её состоянию. Если пограбленная комната снова пограблена, она становится зачищенной (перезеряет жетон). Если обыск приводит к обнаружению монастра, тут же всплывает бой (см. стр. 8)!

Каждую комнату ты можешь обыскать только раз в ход!

## 3) От щегром

Если у тебя на руке в конце твоего хода больше пяти 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, раздай между ними излишки поровну, но сам реши, кто какую карту получит.

Для сокращения числа карт, которые ты обязан отдать или сбросить, ты вправе ввести карты в игру, объявив, что можно обменять по правилам, или просто скинуть шмотки.

## Скинутые шмотки

В любой момент ты можешь скинуть шмотки (или проклятие либо непотребство тебе вынудит выкинуть эти шмотки). Карты скинутых тобой шмоток складывай перед собой. Положи на них жетон с буквой. Такой же жетон оставь в комнате, где ты скинул эти шмотки (если ты выбросил только золото, просто положи в комнату монеты). Любой игрок может посмотреть в карты скинутых шмоток, и неважно, где лежит 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 входит к тебе в комнату, но ход не твой, ничего ещё не произошло! И монстр может выйти прочь ещё до начала твоего хода, и тебя магическое вмешательство может выдернуть из этой комнаты. Бой начнётся только тогда, когда ты останешься в одной 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 (обычно из-за проклятия), или  
- новый монстр появляется в твоей комнате; обычно монстр появляется из-за того, что ты открыл новую комнату (см. *Открытие*, стр. 6). Монстры могут появиться в комнате по результатам обсыска (см. стр. 7) или за счёт карт ДхМ.

## Брезгливые монстры

Карта или комната может завалить, что монстр «брезгует» мянчионами определённой комплектации. Если монстр брезгует тобой, бой с ним превращается для тебя из обязанности в сугубо добровольное дело. Можешь остаться в комнате и не биться с монстром, можешь уйти в другую комнату. Но ты не сможешь проверить здесь сделку, подобрать скинутые шмотки или обсыскать комнату (см. стр. 7).

Если ты решил БИТЬСЯ, бой проходит по обычным правилам.

Если монстр побрезгал тобой, при вашей следующей встрече он не испуган ничем о ваших прошлых столкновениях.

## Цепь воёв

Бой не расходует шагов. И сывьва (стр. 10) тоже бесплатна. Так что за один ход вполне можно провести больше одного боя.

## Смерть

Твой мянчион умирает, когда все твои жетоны Здоровья лежат чёрной стороной вверх. После смерти мянчиона твои друзья иванкины своими силами не смогут повернуть время вспять и вернуть его к жизни.

Когда мянчион умер, следуй инструкциям.

Положи мянчиона на бочок в той комнате, где он привал смерти;

Если он пал в бою, броски на сывьву можно уже не делать. Если в бою остались монстры, от которых мянчион не свьсылся, их незорбства на него не влияют. Он уже мёртв! Отойдите от него, чудовища!!!

Сорь карты с руиз. Потеряй уровень. Свьнь всё своё золото и шмотки в комнате, где умер мянчион. См. *Скинутые шмотки*, стр. 7.

Все карты ДхМ, которые были у тебя в игре, остаются твоими. Получается, что расу и класс мянчиона не меняет.

Проклятия, которые были на нашем мянчионе, остаются в силе.

Наступает Чёрд Монстра.



## Начало воэ

Вьсныи уровень монстра, с которым бьёшься. Сравни его с твоим уровнем (стр. 15), добавив к нему бонусы добытых или надетых тобой шмоток (см. *Крошка-Манчкин против Гикаюцего Гика*, стр. 11).

У монстров есть особые силы или слабости, влияющие на баланс в бою, например, бонус против определённой расы или класса. Бонус карты монстра кладётся на монстра. Так, в карте Гикаюцего Гика читаем: «+6 для негикаюцких Воинов». Из этого текста мы поймём, что Гик получает +6 в бою с Воином.

## Куда все погевались?

Бывают события, которые просто выводят монстра из боя, из строя или из комнаты: есть карты, которые игнорируют, отпугивают, переносят или уничтожают монстра (уничтожение монстра картой не является его убийством, как ты странно). Если после такого события в комнате остался хотя бы один монстр, бой продолжался. Если уничтоженный монстр владел кладом или при бегстве монстр сбросил какие-то вещи, их нельзя добыть, пока не сокрущён оставшийся в комнате монстр.

Если все монстры или все мянчионы выведены из комнаты, бой закончен. Все «разовые» карты, сыгранные в бой на выведенных участниках, возвращаются к владельцам. Все усилители монстров остаются на монстрах, на которых были сыграны.

В отношении твоего героя или монстра каждая комната выступает либо как «добрая», либо как «злая» (см. *Комнаты и знаки*, стр. 9), назначая бонус или штраф. Поэтому перед каждым боем, будь добр, проверь правила и символы комнаты, где начинаешь бой.

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

Пока продолжается бой, ты не можешь отдавать, подбирать или менять шмотки. Только проклятие может лишить тебя шмотки в бою.

## Игра для мёртвых

Ирок остаётся в игре, пусть его персонаж и мёртв. Ты делишь броски за твоих монстров (см. *Монстровладение и монстроврождение*, стр. 9), и получаешь долю от чужих щедрот (см. *От щедрот*, стр. 7). Ты можешь играть карты, но не те, которые влияют на твоего персонажа, ведь он мёртв, если сам не именован память...

## Возвращение к жизни

В начале твоего следующего хода ты вновь встанешь на Вьзде в подземелье. Переверни все твои жетоны Здоровья красной стороной вверх. Возьми 300 годовов и ивзвни по две карты из колод Сокровищ и ДхМ (не по три, как в начале... ещё не хватало раздражать тебя за смерть). Продолжай ход обычным порядком. Не забудь обвинить кого-нибудь в твоей смерти и повзвняться с ним при первой же удобной возможности!

## Намеренная смерть

В любой момент хода можешь перевернуть красивые жетоны Здоровья на чёрную сторону. Мянчион мёртв. Это бывает нужно для набора новых карт, выхода из запечатанной комнаты или для других мянчионских целей.



## Многомонстрье

В игре каждой игрок монстра считаетя одним монстром, даже если в его названии стоит множественное число (например, **Бандные братья**).

Если в комнате больше одного монстра, или новые монстры появляются в ходе боя, ты должен бороться со всеми теми монстрами, которые тобой не брезгают (см. *Брелки монстров*, стр. 8). Ты бьешься с бандой монстров: нельзя биться с одним и смышлаться от остальных.

## Карты в бою

Зелья и светы, испускаемые тобой в игру (ока поше — см. стр. 16), можно применять в бою.

Также ты можешь в бою сыграть с двумя разными картами *Сорвиш* и *Дэм*. Разная карта содержит в своём тексте форму «Разная карта» или «Получи урон!».

Ты не можешь играть с руин шмотки или менять местами добытые и упрятанные шмотки (см. *Шмотки*, стр. 16) не только тогда, когда ты в бою, но и во время боя любого другого игрока. Записывай шмотками до прихода монстров.

Помни, что расу и класс ты можешь добавить или убрать в любое время. Да, значит, и во время боя тоже.

## Бросок кубиков

Бой заканчивается броском кубиков кубиков. Монстры и монстры делают броски. К результатам бросков добавляются урон и бонусы (см. *Книжка Монстров против Галактического Гика*, стр. 11). Монстры бросают один кубик, монстр — столько, сколько показано на его карте.

## Монстровладение и монстровожение

Каждый монстр стоит на подставке цвета игрока. Когда в игре меньше четырёх монстров, подставка цветных фишек не используется в игре! Монстр на подставке своего цвета — твой монстр (а ты этого знаешь). Когда он бьётся, ты выдвигай за него кубики (или в его бою с тобой), и ты можешь играть на его броски, ты можешь себе их позволить.

Любая света на «картине монстра» принадлежит монстру на картине владения, так что *Полноценная защита НЕ является* «зелёной монстрами», если не стоит на зелёной подставке.

Если бой закончился в твой мад, ты — ведущий игрок... Это так начинаешь бросать кубики (либо ты должен рассказать в бою, либо ты не можешь их своим монстрам). Перед броском ты можешь сказать: «Вот так и выдвигай фишечки, чтобы ты не выдвигал фишечки, чтобы ты не выдвигал фишечки...» (или что-нибудь подобное). Ты можешь сказать: «Я выдвину фишечку, чтобы ты не выдвигал фишечку...» (или что-нибудь подобное). Ты можешь сказать: «Я выдвину фишечку, чтобы ты не выдвигал фишечку...» (или что-нибудь подобное). Ты можешь сказать: «Я выдвину фишечку, чтобы ты не выдвигал фишечку...» (или что-нибудь подобное).

Каждый игрок должен иметь в бою по крайней мере одну фишку на подставке монстра. Не считая фишек монстра, который выдвигает фишечку.

## Комнаты и знаки

В большинстве комнат действуют свои правила, выходящие к на кусках терминала в самих комнатах. Везде в комнате — тут же почти её правила!

### Знаки

Рядом с названием многих комнат подмечены стоят знаки рас и классов (оно они, слева). Также эти знаки стоят на картах *Камсон* и *Рас*.

Эти знаки имеют на броски бой и обиска (см. стр. 7).

- зелёным знаком отмечена комната, «добры» к классу или расе. Каждый зелёный знак твоего персонажа в комнате даёт тебе дополнительный кубик.
- красный знак стоит в «алек» комнатах. Каждый красный знак, совпадающий со знаком твоей расы или класса, отнимает у тебя один кубик.

Если из-за злых знаков ты потерял все кубики, результат твоего броска равен нулю, к которому и будут прибавляться твои бонусы.

Если особое правило комнаты делает её доброй для твоего героя (например, *Невётый Номер добр* в митгаемых нечётках урон), ты получаешь тот же бонус, что и при зелёном знаке. И наоборот, злые правила комнаты отнимают у тебя кубик так же, как это делает красный знак.

После броска ведущего игрока душой сделать свои броски все остальные игроки, игнорируя в этот бой. После броска ведущего игрока ни одна карта не может быть сыграна, если только на самой карте не сказано, что её нужно играть после броска кубика.

## Игроку

Сравни сумму твоих урон, бонусов, результата броска и эффектов металлических шмоток (см. *Металлические шмотки* на стр. 17) с суммой урон, бонусов и результата броска монстра. Если твои суммы больше, ты победила. При равных результатах побеждает монстр.

Урон и бонусы твоего персонажа добавляются к твоей сумме, как и результат его броска. См. стр. 10, *Полноценная бонус*.

Другие игроки в ходе твоего боя могут помочь тебе, не ставшая помощниками, или поддерживать монстра. См. стр. 10, *Воспоминание*.

## Победа

Победи и бой, ты сокрушаешь монстра. Обычно это значит, что ты убиваешь монстра, хотя некоторые случаи правят «Не убивай зелья» (так, *Полноценное монстр* возрождает в соседней комнате).

- Если ты убил «светло» монстра, получи карту *Дэм*.
- Если у тебя монстр и ондай подставку монстру.
- Получи выгоды, перечисленные на карте монстра.
- Возьми шмотки карты *Сорвиш*, сколько даёт убитый монстр. Если в комнате есть другой монстр, все сорвиши светятся и отпадают. В противном случае ты берешь все карты *Сорвиш* из комнаты, и никто не знает, что ты сделал. Если победил монстр, получишь только ту же монстра в игре. Также тебе не бой можно сыграть и *любые карты Дэм*, если их действительно не противостоят действиям и другим монстрам комнаты.
- Получи урон! Если ты сам по себе убил Сорвиш монстра, получи две урон! Если ты переиграл на Юа уровень, тебя держатся о выходе из подвала и победы и пере!
- Сыграть карту монстра.

## Ничья или поражение

Ничья или поражение означает, что ты не выиграл и не проиграл. Если ты не выиграл и не проиграл, ты не выиграл и не проиграл.

Ничья или поражение означает, что ты не выиграл и не проиграл. Если ты не выиграл и не проиграл, ты не выиграл и не проиграл. Если ты не выиграл и не проиграл, ты не выиграл и не проиграл. Если ты не выиграл и не проиграл, ты не выиграл и не проиграл.

## Смываемся!

Ты не убил монстра?! Тогда пора смываться. Если ты не смеешь идти монстра, он сотворит с тобой *непотребство*, описанное на его карте.

**Выбери, в какую из соседних комнат будешь смываться, до броска сывьива!!!**

Ты не можешь бежать в темноту. Ты можешь смываться только в открытую комнату. Именно там ты сможешь перенести дух после броска сывьива, независимо от того, ушёл ты от непотребства или нет (если, конечно, непотребство не убило тебя).

Если у тебя есть карты, позволяющие тебе магический переход в другую комнату или отдельно указывающие, что ты можешь смываться, тогда вместо броска сывьива ты вправе сыграть такие карты.

### Многократная смывка

Смываясь из боя с несколькими монстрами (см. *Многomonстры*, стр. 9), делай *отдельный бросок сывьива* для каждого монстра в бою в любом порядке. Ты можешь уйти от одного непотребства, но попасть под другое.

### Некуда везать?

В некоторых ситуациях ты можешь оказаться в ситуации, когда тебе некуда везать. Если ты не можешь уйти от непотребства, то ты можешь сыграть карты, позволяющие тебе уйти от непотребства.

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

### Погкуп

Ты можешь использовать подкуп, чтобы привлечь помощника в бой (см. *Крошка-Манчкин против Гикающего Гока*, стр. 11). Честно говоря, тебе придётся подкупать помощника, если он не Эфр. Моношь заплатит ему годдами или шмотками из игры (см. *Обмен шмотками*,

### Вне поля боя


Тебя не взяли в помощники? Они ещё пожалеют об этом! Сделай так, чтобы победила монстр! У тебя есть все шансы: атаковать игроков ты не можешь, но влияние на бой окажешь.

- Введи в бой ещё одного монстра картой «Бродячее Чудо».

- Наложь на будущего монстра карту-усилитель. Такая карта сделает монстра круче, но даст ему больше сокровищ (хотя есть и карты, которые ослабляют монстра и уменьшают размер его клада). Эти карты можно играть в любое время, не только в бою.

- Сыграй разовую карту. Серьёзный потенциал влияния на бой есть у *разовых карт*.

## Босс

Когда в свой ход игрок 10го уровня стоит на Входе, надо вынуть монстра, который станет Боссом. Цвет  подставки определяется по обычным правилам (стр. 6).

Независимо от уровня выткнутой карты, Босс обладает 20м уровнем.

Ни одна карта, ни одно свойство не поможет 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 брезгает манчкином 10го уровня ни по какой причине, даже если карта говорит, что он должен побрезговать.

**Босс всегда летит в драку.** Он сохраняет все прочие статусы, 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 моложе 10го уровня помочь не могут, даже если они стоят на Входе.

## Победа

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

## Поражение/ничья

Если Босс победил, каждый манчкин этого боя терпит дит и автоматически теряет 1 уровень. Если есть удачные сапсы от противника (см. Смякка, стр. 10).

Босс и все прочие монстры из этого боя исчезают в глубинах подземелья — сбрось их карты! Когда следующий манчкин 10го уровня придёт ко Входу, появится новый Босс...

Пример: игрок 10го уровня пришёл ко Входу и тянет карту Монстра. Ха, Золотая рыбка! Вернее, Золотая рыбка 20го уровня.



## Крошка-Манчкин против Гикающего Гика

### Пример боя с цифрами, подсчётами и всеми пирогами

Крошка-Манчкин делает ход. Она тринит шаг на Обьес комнаты, в которой стоит, и находит немного золота. У неё есть ещё 2 шага.

*Крошка-Манчкин:* Открыо я, что ли, новую комнату.

Крошка-Манчкин ставит своего героя на прѐме, за которым пока нет комнаты. А и пусть нет — официально бой начинается именно сейчас, так как в каждой новой комнате всегда есть монстр.

*Игорь (Картграф):* Вот тебе комната. (присоединяет комнату к ступе) Миткая Палата. Не прѐт тебе, она для Воинов злая.

Крошка-Манчкин влогалоса квестит Игоря и своё везение. Класс её персонажа — Воин. Миткая Камера отмечена красным знаком Воина — для Воинов это злая комната. Крошка-Манчкин будет бросать на один кубик меньше. На данном этапе её разлития это означает, что она не будет кубиков вовсе.

*Крошка-Манчкин:* Ладно, давай сюда мою драку.

Крошка-Манчкин тянет карту DxM за открытие новой комнаты. Карта идёт ей на руку.

*Игорь:* ... теперь стыва (присоединяет стыва к сторонам новой комнаты). Какого монстра ты выпустила?

Крошка-Манчкин вскрывает верхнюю карту монстра. Это Гикающий Гик.

*Все прочие хором:* Крапты тебе, Крошнал

Крошка-Манчкин подбивает цифры. Уровень у неё 5й. Мало того, что Гикающий Гик 6й монстр, он ещё получает +6 в бою против Воинов. Гик подучился 12м против 5й Крошнал. Из полезных вещей у неё есть пока только Шлем Пожарного. Ну, +2. Ну, 12 против 7. Не

сильно лучше. А ведь монстр ещё кубик будет бросать, а Крошка — нет. Она так и останется со своей семёркой, тогда как монстр станет 12м при самом плохом для него результате броска (12+1). Точно крапты. Если не сыграть карту с руки, выиграть Крошка не сможет, а на руке у неё только одна годная для боя карта: две других — проклятия, ими можно только вредить игрокам.

*Крошка-Манчкин:* Мне бы помочь чуток. Добровольцы есть?

Молчание было её ответом.

*Крошка-Манчкин:* Трусы! Ладно, и волю в него Взявморозное Зелье (играет единственную хорошую карту с руки). Теперь у любого из нас достаточно бонусов, чтобы мы победили.

Зелье — разовая карта, дающая +5. Теперь счёт 12:12, но монстр ещё будет бросать кубки, и Крошка не сможет победить его без помощи. Зато если любой другой манчкин её поддержит, победа выйдет вполне достижимой. 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!

*Крошка-Манчкин:* Злой, не хочешь выбирать вторым?

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

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

*Галдариль:* А я вообще помогу бесплатно!

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

Галадрул: Возьми меня в помощники, я тебе 500 годов даю!

Крошка-Манчкин: Мне твои годы и даром не нужны, и за деньги не поужинаю! Не бываешь тебе у меня в помощниках!

Галадрул (играя две карты): Ладно, теперь монстру у тебя Заросший и Дрепный. Сама посчитайтесь?

«Дрепный» добавил монстру +10. «Заросший» даёт ещё +5. Теперь уровень Заросшего Дрепного Гика равен 27... и это он ещё кубик не бросал!

Крошка-Манчкин: Ой-ей!

Парни: Ого! Круто!

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

Крошка-Манчкин: ещё кубик будем кидать, так что ничего не решено. Мы можем проиграть, если кубик не лягут.

Галадрул: Прими мою помощь, и о кубиках я позабочусь. Только теперь и ещё сокровище выбирать первой буду.

Крошка-Манчкин испытывает сморит на других игроков. Те поднимают пальцами. Их уровень и шмоток не хватает для победы. Хорошие карты, даже если они у парней есть, светить никто не хочет.

Крошка-Манчкин: Я тебя ненавижу. Очень сильно. Ладно, помогай. Сокровище выбирать первой.

Галадрул: Вот спасибо! (она переставляет свою фигурку в комнату). Так, теперь наш Гик становится Грудным (играет карту).

Игорь: Вот это да! Грудной Заросший Дрепный Гик!

«Грудной» вычитает 5 из уровня монстра. Гик стал 22м, бригада манчкинов всё ещё 30м. За счёт броска Галадрум худший возможный результат манчкинов будет равен 31. Самое лучшее, на что может рассчитывать Гик - это 28. Дела манчкинов налаживаются!

Игорь: Давайте я помогу! (играет карту) Ой, что это?! Зелье Снама, против нас, девчонки.

Игорь стоит в соседней комнате, так что может вбросить в бой зелье, и помочь оно может любой стороне. Игорь применил зелье, чтобы дать +5 монстру. Монстр снова стал 27м, игроки 30е, и снова исход боя зависит от броска кубов.

Крошка-Манчкин: ... ну, тебе-то я что плохого сделала?!

Галадрул: Игорь, распыля будешь быстрой и жестовой.

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

Крошка-Манчкин: 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. Галадрул бросает кубик, и ей выпадает 1. За своего монстра бросает Игорь. Ему выпадает 6. Соотношение 30 к 27

превращается в 31 к 33. Манчкины проигрывают бой с разницей в 2 очка!

Галадрул: И если бы не это... (играет карту с руки).

В игру вступает Читерский Кубик, позволяющий изменить результат на одном кубике после броска. Галадрул проклинает кубик на шестёрку и обеспечивает победу в этом бою!

Галадрул: Вот не хотела же ещё сейчас тратить!

Крошка-Манчкин: Ой, как я тебе сочувствую.

Игорь тихо ворчит: у него тоже есть на руках Читерский Кубик, но сейчас он не пришёл бы польза — кубик и так выдал лучший результат.

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

Галадрул: Я ничего не забыла, моншек мне поверять.

Крошка-Манчкин получает уровень за убитого монстра. Галадрул тоже получает уровень, так как она Эльф. Теперь она 10го уровня и может направиться ко Входу на бой с Боссом, т.е. Галадрул имеет высокие шансы на победу в игре. Остальные игроки расценивают её как врага. Как ещё более заклятого врага, чем прежде.

Галадрул: Радикал слоний! Монстру с Змь сокровищами, плюс два за Дрепного, плюс одно за Заросшего, минус одно за Грудного. Чепухе сокровища, я выбираю перья!

Крошка-Манчкин вскрывает четыре верхние карты сокровищ. Так как ей полагано в бою, все видят, какие сокровища добыты.

Галадрул: Так, что же выбрать? Получение уровня мне уже ни к чему. Хотелось Кольцо, Зелье Полета или Копье Протопоения с бонусом до +5? Выбора, собственно, и нет (забирает Копье).

Игорь: Ты не сможешь им работать, у тебя руки все заштыли уже.

Галадрул: Значит, придётся мухлевать! (играет на Копье Чит).

Теперь никакие ограничения на применение Копья не действуют, и оно даёт Галадрум свой полный бонус. Шмотки не занимают рук её Эльфа, а Галадрул в любой момент может СКАЗАТЬ, что взяла копьё двумя руками, и получит бонус +5.

Крошка-Манчкин: (забирая другие карты.) Спасибо за уровень. (играет карту и переходит на новый уровень) Но я всё равно тебя сильно ненавижу. (играет проклятие) Твоё новое копье сторепо. (играет второе проклятие) Твой броник превратится в пудинг. Жаль, что у тебя нет Хотельного Кольца.

Парни: О, эльфийский пудинг!

Галадрул мрачнее и сбрасывает новехонье Копье Протопоения вместе с картой Чта и прекрасные +4 Адамантовые Доспехи.

Галадрул: Твои жалкие проклятия не помогут тебе. 10й уровень у меня остался.

Крошка-Манчкин: 10й уровень без броники. Ну-ну, в добрый путь. Ладно, у меня ещё один шаг есть. Я объясняю кому-то!

И весёлое бандформирование застыло в предожидании...



# Черёг Монстров

По завершении хода каждого игрока наступает Черёд Монстров.

Игрок, ход которого был последним, бросает Монстр-Кубик. Выпавший цвет — это *Окрас Чудовищных Шагов* на этот Черёд. Кубик надо бросать всегда, даже если монстров на поле нет, так как можно

## получить ДхМ

Если окрас чудовищных шагов совпал с цветом игрока, который бросил Монстр-Кубик, этот игрок тут же тянет карту ДхМ.

## Карты Монстров

Карты Монстров никогда не приходят тебе на руку.

Первооткрыватель монстра преодолевает вид чудовища, пытаясь взять карту из колоды Монстров (см. *Открытие*, стр. 6), после чего кладёт карту на стол перед собой. Если монстр вышел в первом бою, карта кладётся на стол перед тем игроком, цвет которого совпадает с цветом подставки монстра (просто для обозначения поисков карты при необходимости). Любой игрок в любой момент может ознакомиться с картой любого Монстра, лежащей на столе перед любым игроком.

Когда подземелье любым способом освобождено от данного монстра, его карта уходит в сброс, его иконка свисает с пола, а подставка возвращается владельцу (см. *Победа*, стр. 9).

## Движение монстров

Почти каждый монстр может двигаться. Проверь каждого на подвижность. Если в карте не сказано ничего другого, монстр в движении брезгует другими монстрами и даже большей частью магиченов (см. *Попался! ише*).

Не имеет значения, кто двигает монстра: чудовища управляются цветными стрелками чудовищных шагов в комнате. Если стрелка текущего окраса чудовищных шагов ведёт из комнаты, монстр идёт в указанном направлении. Если может. Потому что в стену пройти может не каждый монстр, а засадные монстры, например, вообще стрелкам не подчиняются.

Масть (цвет подставки) монстра не влияет на его движение.

Обычно монстры могут двигаться только через коридоры и обычные двери. Но есть монстры и с особыми возможностями (см. *Особенности Чудовищного Движения* выше).

Проверь стрелки в комнате, в которую вошёл монстр. Если цвет хотя бы одной стрелки совпадает с Окрасом Чудовищных Шагов, монстр продолжает движение (см. *Примеры чудовищного движения*, стр. 14).

Когда либо стрелка указывает на стыл, через который монстр пройти не может, либо стрелки текущего окраса в комнате нет, монстр завершает движение.


## Монстры и Вход


Замытый союзцем 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 магиченов под клеповым сырцом и шоколадной крошкой. Монстр пересекает Вход от своего исходного проёма к противоположному. Если это случается в Черёд монстров, монстр может идти из комнаты за Входом дальше, если стрелки и проёмы не ограничивают его шаги.


Если за противоположной для монстра стеной Входа комнаты нет, монстр не может пересечь Вход вовсе, и точка!


## Особенности Чудовищного Движения


Двигая монстра, смотри на его иконку. Если на нём есть патка любого цвета, монстр движется по особым правилам (см. схему на стр. 14).

 Зелёная патка обозначает Быстрых монстров. Быстрый монстр при движении в Черёд Монстров может после обычного движения пройти ещё одну комнату в прежнем направлении (если есть физическая возможность). Затем он останавливается, какие бы стрелки в комнате ни были.

 Красная патка — Медленный монстр. Он проводит только одну комнату в Черёд Монстров, какие бы стрелки ни ждали его во второй комнате.

 Переёрнутая жёлтая патка — Засадный монстр. Он не движется в Черёд Монстров. Карты, которые двигают монстров, действуют на Засадных монстров обывшем образом.

 Голубая переёрнутая патка — Противный монстр. Если в Черёд Монстров в его комнате есть стрелка текущего окраса, Противный монстр идёт в сторону, противоположную этой стрелке. Остаток его движения подчиняется правилу окраса чудовищных шагов.

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

## Прервать движение (ты не можешь)

В игре движение всех монстров считается единым действием, и прервать его нельзя даже картами, применяемыми в любой момент. Например, если стрелки позволяют монстру пройти две комнаты, ты не можешь сыграть *Проклятие! Полное влечение!* после его захода в первую комнату и направить его в другом направлении к проклятому магичену.

Также считается, что все монстры движутся одновременно. Если монстр изменит поле по ходу движения (например, *Бульдог* вышибает дверь), это изменение влияет на всех монстров, движущихся в этом туре.

## Исключения

### Петля не пройдёт!


В течение одного и того же движения монстр не может ни пройти через одну и ту же комнату, ни вернуться в исходное место. Если стрелка указывает монстру на комнату, в которой он уже был, он останавливается.

### Попался!

Если монстр входит в комнату с магиченом-целью (см. *Монстровозрождение* и *Монстровожделение*, стр. 9), он останавливается и истекает слюной. Какие бы стрелки и особые правила ни толкали его прочь из этой комнаты, монстр не уйдёт отсюда, пока не совершит все чудовищные шаги, на которые способен.

### Монстры уходят с поля

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

Не обращай внимания на «выходящий» стыл комнаты, в которой  монстр, даже если там стена. Мы же говорим, они провальняе.



# Геройские статьи

Каждый герой — это набор из пяти статов (уровень, раса, класс, здоровье и запас шагов) и шмоток. Описать манчрина можно, например, так: **Эльф-Волшебник 8го уровня в Острокопечной Шапке Могуущества, Раскованных Доспехах и с Мощной ручкой.** Пол героя на начало игры совпадает с твоим.

## Уровень

Это показатель твоей общей крутизны (у монстров уровень выполняет ту же роль). Следи за своим уровнем с помощью счётчика. Уровень героя лежит в диапазоне от 1 до 10. В ходе игры ты получаешь и теряешь уровни. Чем выше твой уровень, тем лучше работает твоя *Сила-d10* (см. ниже).

## Рост уровня

Ты побеждаешь в игре, перейдя на 10й уровень, убив Босса (см. Босс, стр. 11) и выйдя из подземелья. Понятно, что при таких условиях рост уровня крайне важен. Как поднять уровень?

- Первым и лучшим способом убивай монстров! Ты получаешь столько уровней, сколько убито монстров. Например, убив 10 монстров ты получишь 10 уровней. Страшный монстр — на 2 уровня. Кроме того, уронуя ценность монстра можно кое-чем повысить.

Убийство монстра — единственный способ подняться на 10й уровень. Если ты сокрушил монстра, не убив его, ты не перейдёшь на новый уровень НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ.

Помощник в бою обычно уровни не получает. Есть исключение и на этого правила. Так, если Эльф помогает в бою, он получает уровень. За помощь в твоем бою с Страшным монстром любой помощник получает один уровень (и ты получаешь на один уровень меньше). Эльф, который помог завалить Страшного монстра, всё равно получает только один уровень, а не два, как могли бы подумать эльфы!

Если помощник получает уровни за убийство монстра, он может перейти на 10й уровень за помощь в бою.

- Многолетний хит **Получи Уровни!**: эта карта применяется в любой момент, но ею перейти на победный 10й уровень НЕЛЬЗЯ.

- В свой ход ты можешь потратить 1000 галадов, чтобы купить уровень. Можно обойтись на уровень добитые монеты, сложив их номинальные цены. Сбрось карты этих монеток. Если ты тратишь только монеты, и они в сумке стоят больше 1000 галадов, следи тебе не дадут Победный уровень **КУПИ** НЕЛЬЗЯ.

- В свой ход ты можешь потратить 1000 галадов, чтобы купить уровень. Можно обойтись на уровень добитые монеты, сложив их номинальные цены. Сбрось карты этих монеток. Если ты тратишь только монеты, и они в сумке стоят больше 1000 галадов, следи тебе не дадут Победный уровень **КУПИ** НЕЛЬЗЯ.

Можно обойтись на уровень добитые монеты, сложив их номинальные цены. Сбрось карты этих монеток. Если ты тратишь только монеты, и они в сумке стоят больше 1000 галадов, следи тебе не дадут Победный уровень **КУПИ** НЕЛЬЗЯ.

## Потеря уровня

Уровень ниже 1го не падает.

Ты теряешь уровень, когда его отбирает правило, карта или монета. Чаще всего уровень слетает от неопределённости (см. **Бросок сыновья**, стр. 10), когда монстр забивает тебе трешу.

## Раса

Без расы в игре ты человек.

С картой **Расы** в игре ты можешь быть Эльфом, Дварфом или Харантином. Обычно у тебя только одна раса. У каждой расы, кроме человеческой, есть особые свойства. Ты получаешь свойства расы, как только вводишь карту **Расы** в игру, и теряешь их при сбросе этой карты.

Ты можешь сбросить карту **Расы** в любое время, даже в бою. «Ум не хочет быть она эльфийкой...» Сбросить расу можно для победы над монстром, у которого против этой расы есть бонус, или для разнообразия.

## Класс

Герои могут стать Воинами, Ворами, Волшебниками или Кидриками. Нет карты **Класса** в игре — нет и класса. Да знаем, была уже такая шутка. Обычно у героя не больше одного класса.

У каждого класса свои качества, записанные на картах. Эти качества вступают в силу с вводом карты в игру и отключаются при сбросе карты.

Сбросить карту **Класса** можно в любой момент игры, даже в бою: «Волшебником прискучило мне быть...»

## Сбросовые качества

Одно качество каждого класса

работает на момент сброса карт. Сбрось любую твою карту с руки или из игры для применения классового качества. Да, это значит, ты можешь сбросить карту **Класса** непосредственно применить качество этого класса.

## Сила-d10

Каждый Класс обладает качеством, которое действует только в том случае, когда ты выбрасываешь на десетигранной кости число, равное или уступающее твоему уровню. Естественно, эта сила становится надёжнее с ростом твоего уровня и на 10м уровне действует безотказно.

## Згоровье

Единицы здоровья можно называть зетами, потому что для любого монстра зонд раненого манчрина — настоящий шлангер. Ну, ты знаешь. Мы, на самом деле, не особо в теме...

Каждый манчрик начинает игру с четырьмя красивыми сердечками **Здоровья**. Если карта даёт тебе дополнительные зеты, бери новые зетоны.

## Утрата згоровья

Когда ты получаешь рану, ты НЕ сбрасываешь зетон **Здоровья**, а просто переворачиваешь один зетон чёрной стороной вверх. Так общее число твоих зетонов всегда показывает твой предел **Здоровья**.

Если все твои зетоны чёрные, ты умер. Читай стр. 8, **Смерть**.

## Восстановление згоровья

В любой момент, кроме бою, ты можешь отдать уровень, чтобы восстановить до трёх зетонов. Этот процесс нужен редко, разве что ты на краю гибели, а у тебя только монеты, с которыми ты не хочешь расстаться. Ещё зеты можно восстановить в ряде случаев и несколькими картами.

Восстанови хит, переверни сердце красивым цветом вверх. Такое лечение не даст тебе дополнительных зетонов сверх предела твоего **Здоровья**.

## Шару

У каждого манчрина в начале игры три зетона **Шагов**. Больше о шагах и движении читай на стр. 6.

## Шмотки

Шмотки на манчрика пребывают в трёх состояниях: добыты, найдены и упрятаны. См. **Шмотки**, стр. 16.



# ШМОТКИ

Всё дело в добыче. Шмотки тебе нужны. Можешь нам поверить.

Шмотки можно вводить в игру (см. *Карты и их применение*, стр. 5), ими можно меняться с другими игроками (см. *Обмен шмотками*, ниже), ими подкупают монстров, их продают за золото и уровни (см. стр. 15). Когда ты ввёл карту в игру, ты не можешь сбросить её, пока не будет особенное не позволит тебе (или не застанет тебя) сбросить шмотку... но скинуть шмотку ты можешь (см. *Скинутые шмотки*, стр. 7).

Ты получишь пользу только от добытых и надетых шмоток.

Карта Шмотки на твоей руке не идёт в счёт, пока ты не сыграешь её на стол. В этот момент ты «добынешь» её. 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 извлекать от карт на руке надо, так как в конце твоего хода у тебя на руке должно быть не более пяти карт (см. *От щелчка*, стр. 7).

Если проклятие, необходимость или что-то ещё требует от тебя сбросить или скинуть, к примеру, твою Обувь, всегда подразумевается то, что надета

**Обувь.** Обувь на твоего шмотива (пояске) в расчёт не берётся. Но если тебе просит скинуть или сбросить просто «шмотку», можешь выбрать шмотку с пояса или на шмотива. 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 обивает тебя извлекать от карты шмотки, а не от золота.

Ты можешь нести любое количество голдов без штрафов.

## Шмоточные ограничения

Применение шмоток ограничено разными препонами. Для шмоток у каждого обычного маргована в базовой комплектации есть три ячейки, две руки, пояс и шмотки.

Есть шмотки с ограничением по классу, расе или полу. Например, *Сыроторня Умиротворения* не привнесётся нивем, кроме Киуриа.

Карта «Чит», конечно, позволяет обойти все ограничения с лёгкостью неизмоверной *Сыгран «Чит»* на шмотку, ты не обращаешь внимания на её ограничения и получаешь от неё максимально возможный бонус. Правда, теряя шмотку, ты теряешь и «Чит».

## Ачейки

У тебя есть только одна голова (под Головишка), один торс (для Бронина) и одна пара ног (для Обувки). Это твои «ячейки».

## Надетые шмотки

Все шмотки в твоих ячейках **надеты**. Понятия Надетая ты не найдёшь ни на одной шмотке, но, когда карта или карта говорит о надетых шмотках, они говорят о твоих Головишках, Бронинах и Обувке. А, и ещё о твоих Блестяшках и об Одежке.

## Одежка и Блестяшки

Шмотки, связанные с этими понятиями, тоже надеваются, но не называются ячейки. Ты можешь надеть неограниченное число Блестяшек и Одежек.

## Руки

Каждый марговани начинает игру с двумя руками. В игре есть шмотки (оружие, премудрительство), для применения которых эти руки нужны. Проверь, нужна ли свободная рука (или даже две руки) для применения каждой конкретной шмотки. Не путай «шмотки с руки», т.е. карты шмоток, ещё не введенные тобой в игру, и «ручные шмотки», т.е. шмотки, которые марговани берёт в одну руку или в две руки для применения.

## Пояс

Если шмотка не надева и не требует рук, выкладываем её карту в игру, ты вешаешь эту шмотку на пояс. Обычно на поясе висят разовые шмотки — Свитки и Зелья. На поясе может быть любое число шмоток.

## Шмотники

Тебе будут подпадать шмотки, применить которые ты не сможешь. Тем не менее, выбрасывать их сразу ты не обязан: такие шмотки можно сдать в обмен на уровни. А если ты отдашь их на стол и процессишь, объект: **Скинутые/выбрасываемые/объёмный шмотки.** В него можно уплатить как две шмотки! Когда у тебя больше двух уплативших шмоток, отдай лишние (*Обмен шмотками*, ниже) или скинь их (*Скинутые шмотки*, стр. 7).

Уплатившие шмотки должны отменяться от всех прочих, для чего ты их и поворачиваешь. Уплатившие шмотки не дают ни бонусов, ни свойств (например, если ты добыл два зелья, помочь тебе может только одно: ты надеешь выbranной шлем и утираешь в шмотках оставшийся).

Выглядит на шмотива уплатившие шмотки во время боя или смякни незлы. Например, если в твоём шмотиве лежат Обувки, которая могла бы помочь тебе смякни, но ты вступил в бой, не надев её, ты не сможешь переобуться при поражении и быстро смякни.

## Свойства шмоток

Шмотки могут наделять тебя свойствами, например, *Полётном* или *Защитой от пламени*. Эти свойства работают по особым правилам. Ты не можешь отменить свойство шмотки — если у тебя есть шмотка с *Полётном*, например, ты **ПОЛУЧИШЬ** зрел, войдя в *Продувную Зону*. Но обычно свойства твоих шмоток приносят тебе пользу.

## Большие шмотки

В игре есть большие шмотки (если в карте не сказано, что шмотка большая, шмотка обычная). Большие шмотки могут сократить твои шаги, но одну большую шмотку ты можешь касаться без штрафа.

*Одна добытая/надетая большая шмотка не влияет на запас шагов. Стоит тебе добыть/надеть вторую большую шмотку, запас шагов сокращается на 1 шаг. При 3х добытых/надетых больших шмотках ты теряешь 2 шага, при 4х — три, и т.д.*

## Обмен шмотками

Твои добытые, надетые и уплатившие шмотки — но не шмотки с руки! — можно отдать другому игроку в обмен на что-либо или просто так. Для этого вы оба должны стоять в одной комнате или в соседних комнатах. Кроме того, во время боя обмен запрещён. Сама процедура проста: отдай карту другому.

Если ты хочешь отдать шмотку другому, придётся её просто скинуть и надеваться, что подберёт шмотку тот, кому она предназначена.

Когда ты отдаёшь шмотку, все её полезные эффекты перестают влиять на тебя и начинают влиять на получающего шмотку. Передавая таким манером шмотка остаётся в игре: её нельзя забирать на руку.

Также шмотками можно подкупить других игроков: «Пусть же эти **Палёные доспехи** послушают золотого, что и Бенья пойдёт на дракона в город одиночестве, без твоей малопольной помощи!»





Если монстр выживает в бою, он носит все сраженные на него усилители с собой. Так, Громовой Грибок останется Громовым, пока его не уберут 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», то что это может значить?

1) Буквально *любой момент* этого хода. Если у тебя есть, например, **Зелье Морганин**, ты можешь сыграть его до броска в бой и уйти от возможных проблем, каковым бы непобедимым ни был монстр.

2) *В течение чужого хода* ты можешь в любой момент сказать «Стоп!» и сыграть карту. Ты не можешь сказать «Раз ты делаешь так, я сыграл эту карту, и у тебя ничего не выйдет...», если только карта сама не разрешает тебе влиять на уже законченное действие. Так, если твой соперник ввел своего магована в твою комнату, уже поздно играть **Привычные Стены**, чтобы заблокировать его движение. «Стоп!» надо было кричать раньше, пока соперник не завла магована в комнату.

**Живые курычки** — название птицы.

**d10** — десятичная кость. См. стр. 4.

**DeM** — Deus ex Machina. Карты, исполняющие обязанности Судьбы и/или Мастера. См. стр. 17.

**Дедка** — мастер, которому в конце сюжета не везёт. Но если ты сможешь уберечь его, он твой друг, и ты сможешь забрать его добро.

**Билка** — толпа мастеров в одной комнате. См. стр. 14.

**Билка гильды** — она билкает, если тебе не везет. Билковыми называются, но зачем их звать? Так что ты можешь надеть любое количество билковых. См. стр. 16.

**Боевой бунт** — число, добавляемое к твоему уровню в бою. Если число увеличивается с уровня, то это бунтарь.

**Бой** — бой начинается, едва мастер становится с тобой о твоей ход. Если ты начинаешь ход в комнате с монстром, бой начинается с началом твоего хода. Многие действия запрещены выполнять во время боя. Потому как ты, вроде, занят. Кстати, под словом «битва», «сражение», «поединок», «мелка», «обои мугуны ударив» и т.д. мы тоже подразумеваем бой. Нам просто искусно писать слово «бой». См. стр. 8.

**Облачка** — если на шмотке не написано «большая», она обычная. Если ты добла больше одной большой шмотки, ты

## Проклятия

Это наши любимые карты «любого момента». Проклятие можно сыграть на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЕ время, если карта сама себя не ограничивает. Лишать магвина способностей очень весело, поверь нам.

Проклятие вливает на жертву немалое и уходит в сброс. **Исключения:** — сбросив Хотелное Кольцо, ты можешь отменить любое проклятие до его усиления в ому;

- сама d10 кардина может отменить проклятие;
- если проклятие обмалет штормом, а твой следующий бой... а ты хав... — проклятие действует немедленно; в противном случае, сохрани карту до твоего следующего боя, чтобы в горячке игры не поабыть о штрафе;
- если проклятие меняет статьи, например, загас шагов, сохрани карту Проклятия у себя, пока проклятие не будет снято.

Если у тебя несколько шмоток, на которые может повлиять проклятие, а сама карта Проклятия не называет тебе способ выбора одной из таких шмоток, ты вправе выбрать «случайную» шмотку самостоятельно.

Используй 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 расхолись в лица завистливым.

## Словарик

**Голды** — деньги. Почти все монеты имеют какой-то голды, и все подделываем усилителя голды. Лежит они на полу и ступит: «Виднонын монетин!». Вводи их в мешок.

**Голырик** — обычно у тебя только один голырик. Голырик всегда вадет. См. стр. 16.

**Дом** — мастер на аде. Полной. Злой. Не дружелюбный.

**Добро** — это название Голды Веда, разработанные по подделкам мугуры недавно называемые монетин!

**Дрочи** — бумажный, светлый мастер с пером «бфа». В этой игре пока есть только одно дрочи.

**Дубин** — тип оружия.

**Жуучность** — качество магвина. Умение лечь и пасть.

**Жены мастера** — карточный аспект, представляющий мастера. См. стр. 3. Не мастера на женки в этой игре: на самом деле женки, и если ты не будешь достаточно часто играть в Магвин Квест, они будут забурить по ночам.

**Жук** — полудрей мастер, таракан, пар, косяк...

**Засидел** — мастер, который сидит на одном месте. В Чужд Мастером он не движется, а с места его можно снять только картой, которая перемещает мастера.

**Зачинено** — состояние комнаты, из которой магвинам

**Комната** — элемент подделок. Каждая комната — это отдельная картонная палата. См. стр. 3.

**Косурек** — мастер, созданный безумным учёным или мугуны заключением. Или или обман.

**Копы** — тип оружия.

**Кости** — не забудь, когда принимаешь карты говорить: «брось кости», они говорят о распределении, если удачно в твоем не повезет: «собирай кости». А если есть твой мастер...

**Кричавый** — шлока категория размера. См. стр. 14.

**Лугучый** — мастер с красными или без красных, но как-то спрашивающийся с движением по порядку.

**Аук** — палка со штыром. Тип оружия.

**Магвин** — это твой персонаж и главный картонный персонаж, которого ты ведешь по подделкам. Но и ты тоже магвин. И не спешай его сбрасывать.

**Масть мастера** — цвет пиджаки мастера. За мастерь твоего цвета бросать кости ты. Также ты играешь карту DeM за убийство «своего» мастера. См. стр. 6. Не играй с Огарсом Чуждичных Шагов.

**Медведный** — такой мастер приходит в фазе Чуждичных Поступив только одну комнату, не обладая знаниями на

**Орпехий** — великая категория размера монстры. Стр. 14.  
**Одлика** — шахматы, которые выделены, но не являются игрой, так что их нельзя в одном магазине не ограничено. См. стр. 16.

**Оркан Чудовищных Шагов** — цвет, выделенный на Мастер-Кубике в Черной Монстре. Он позволяет понять, куда идти монстра. См. стр. 13.

**Оркан** — типоразмер монстры: Мех, Колея, Топор, Пыль, Лук, Кинжал и Дубина. Все это считается оружием.

**От черной** — фаза, в которой ты отдаешь измененную карту игроку с наименьшим уровнем. См. стр. 7.

**Открытый монстр** — понятие не ясное, что это. Нам нравится убивать монстров и забирать их янит.

**Палма** — то же, что и Дубина, но с пятаком. Тип оружия.  
**Палменная** — олдская шахмата, но олдскими мы называем монстры, и янитом стали Палменными. Палменная шахмата даёт 7иучесть.

**Погробока** — состояние комнаты, в которой кто-то уже отпал и пришло не все очевидное сокровище. См. стр. 7.

**Подставка** — цветной пластмассовый держатель для янито монстра или маркера.

**Полюк** — качество маркера. Умение летать.

**Помощник** — ведущий игрок и в нем может быть один помощник. Помощник получает уровень при победе над монстром только в тех случаях, когда помощник Янот или когда монстр Страшный. Помощник обычно помощника превращает в бой обещанным сокровищем (кладом). См. стр. 10.

**Попуте** — слово на карте монстра или шахматы. Разные комнаты и карты в своих эффектах опираются на понятие. Все понятия в следующем разделе являются **указателями**. См. стр. 5.

**Пове** — не шахматы, а место хранения добытых шахматы, не требующих рук для призывания и не выделенных. На пове может быть любое число шахматы. См. стр. 16.

**Пробой** — любой шаг, не поругочивший стеной.

**Привлекать** — ама-привлекать карты. См. стр. 18.

**Противный** — монстр, ведущий своим путем. Если в комнате Противного монстра есть стена выделенного Ордана Чудовищных Шагов, свой путь он не Противный стеной. Остается в направлении, противоположном этой стеной. Следует его движение подвешивает правую стеной.

**Пустая комната** — комната без маркера или монстров. Если карта говорит, что чего должно быть в пустой комнате, а в подвешиваемой сейчас комнате нет, добыть шахматы и подвешивать. Игрок, вытаскивающий карту, выбирает, каким проблем монстра смотрит во тьму.

**Пятак** — летящая янит. См. стр. 6.

**Размер** — монстры бывают Крошечными, Маленькими, средними и Огромными. Эффекты янито и карты могут порождать взаимодействие на монстров разного размера. Слово «маленький» как понятие размера мы не применяем — обычно тут выводит. Любой монстр без указанного понятия размера считается размером с человека.

Размер — не маркером начинают игру людьми, но могут довольно неожиданно перейти в другую янит и вернуться в человеческое состояние. На текущий момент в игре представляются Дрифтер, Лодка, Харпунер и Эльф. См. стр. 15.

**Расстояние** — дв. расстояние твое монстра. Берется, твое дробное!

**Ране** — если от тебя требуют сбросить карту, и не говорят, какого именно твое, сбрасывай любую, с рукам или из янито. См. стр. 5.

**Светик** — такая шахмата. Лист бумаги — или что-то, что можно положить на бумагу. Имеет определенную яркость, в отличие от обычных официальных документов.

**Святая** — добыча и карманная шахмата. Помогает убивать янит и янито.

**Сидяка** — омон, который можно проверить в определенных комнатах. Если комната предлагает сидяку, детали сидяки описывает текст своей комнаты. См. стр. 7.

**Сила-Я** — свойство. Есть у каждого класса. См. стр. 15.

**Сладкий, олд** — тип монстра. Покрыт силком.

**Смерть** — мелкое искусство. См. стр. 8.

**Смычка** — то, что ты пытаешься сделать после проигранного боя. Если бросок смычки проведет удачно, ты увеличиваешь от ударов монстра и добывает Непристойства. См. стр. 10.

**Соседний** — две комнаты, соединенные пробоем (стенком без стеной), считаются соседними.

**Страшный** — если ты сам убил Страшного монстра, получаешь два уровня. Если у тебя была помощник, он получает один из янито двух уровней, независимо от того, янито или нет.

**Стрелки Чудовищного Движения** — цветные островчатые указатели, нарисованные на каждом пробое. Сделаны из указаний по подвешиванию янито монстра.

**Стрелка янито** — перечислять янито в нижней части карты монстра или сокровища.

**Стена** — карманная янит, соединяющая комнаты. Все стены в янито игре двусторонние, с нормальным на одной стороне и стеной любой дробно на другой. См. стр. 6.

**Топор** — тип Оружия.

**Трелленинг** — монстр, каковы-то боком опозоривший и трамвай, но подробностей мы не выкладываем.

**Тыма** — всё за пределами исследованного подвешиваемой является твоей. Комната, еще не добавление в подвешиваемой, находится по твое. См. Нисследованные комнаты, стр. 18.

**Уровень** — пятничной монстр.

**Уровень** — конкретный пронумерованный янит твоей критерия. Ты начинаешь с 0 твое янито. Выше 10 твое янито падает не монстра. У монстров тоже есть уровень (у них их 20) уровень янито (янит). А еще, если в подвешиваемой есть помощник янито (в нижней коробке ее нет), то каждый этот подвешиваемый помощник уровень. А еще присутствие такое есть помощников — уровень. Любой, любой, у любого.

**Уровень монстра** — карта, которая указывает уровень монстра или другим образом монстра его качества. См. стр. 17.

**Уровень янито** — твое карты янито янито. Они делают янито более яркими. Ничего янито эти карты.

**Фигулярия** — шахмата, не выделенная ни в одну другую категорию.

**Хит** — другое название для единицы Зарокува. Терми хит, ты терпеть Зарокува.

**Человек** — тип монстра. Понимает в янито. Хотя откуда нам знать? Янито давай твое.

**Чет** — настолько важная категория, что для неё разработана особая карта (см. стр. 16). Четность была пронумерована карте — в порядке своей смеси. Н-да... не могу говорить... мы сказали «состояние в «Минимум»...

**Чудовищная** — шахмата, янито собственной янито.

**Шаг** — ты пытаешься шаг на исследованном подвешиваемой. Игру ты начинаешь с янито из трёх янито в янито. См. стр. 15.

**Шапка** — вещь, которую можно найти в подвешиваемой. Не смерть. Сокровище. См. стр. 16.

**Шапчатая** — это не шахматы, а место для хранения добытых шахматы, которые ты не можешь (или не хочешь) применять. Вышедет две шахматы. См. стр. 16.

**Шафр** — число, выделенное из твоего уровня в бою. Противоположности бою.

**Шушляковичевые** — монстры с по-настоящему длинными, длино выделенными руками. Или негами. Откуда нам знать, что это или нет?

**Янито** — категория янито, описывающая особые шахматы: твоей монстра применяет только одну шахматы в каждой из трёх янито. Янито таковы: Обруча, Броня, Голосник. Все такие янито выделены. См. стр. 16.

## Munchkin Quest порождён в корчах дохота компанией Steve Jackson Games.

Идейный вождь **Стив Джексон** Иллюстратор **Джон Ковалик**  
Разработчики **Филип Рид** и **Уилл Скуновер**

Главный редактор и печати **Филип Рид**

Художник **Уилл Скуновер**

Оформитель **Алекс Фернандес**

Фотограф **Фонс Барретт**

Обложки: **Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Jason Cates, Paul Chapman, Matt Deigler, Richard Dodson, Ross Dwyer, Carissa Gregg, Andrew Hackard, Jeff Jobannigan, Eric Jordan, Jonathan Leistikou, Kurt Kortmaches, Fide Manley, Burk McRae, Don Mohr, Kaitlyn O'Keefe, Katrina O'Keefe, Michael O'Keefe, Richard Kerr, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe и Duncan Wright**

Особая благодарность OrcCop и Great Hall Games за проём тестовых сессий.

На русский язык игра в 2009 году перевела в ООО «СМАРТ». В локализации заменили Михаила Акулов, Андрей Морозов, Алексей Перера. Отдельное спасибо Илье Карпинскому.

Это подвешиваемое посвящается **E. Gary Gygax, Dave Arneson и Don Kaye.**

**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 1.0 (октябрь 2008).



## Знаки



Все!



Волшебник



Клюрик



Дварф



Вор



Эльф



Воин Хафлинг

## Знаки вопроса?

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

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

## Таблица обыска

Для обыска комнаты брось кубик. См. Обыск, стр. 7.

Как и после победы над монстром, карты Сокровищ тнутся вскрытию 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 или меньше — твоя 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 — твоя Монстра и начинай бой (стр. 8).
- 8 — 500 голдов и Сокровище. Комната Пограблена!
- 9 — два Сокровища. Комната Защищена!
- 10 — 500 голдов и два Сокровища. Комната Защищена!
- 11 и больше — три Сокровища. Комната Защищена!

Помни: если в твоём броске 0 кубиков или меньше, результат твоего броска всегда 0, но ты можешь добавить бонусы.

## Фазы хода

(1) Получение карт ДХМ.  
Стр. 6.

Обыск. Стр. 7.

- (2) Движение. Стр. 6.
- Открытие. Стр. 6.
- Бой. Стр. 8.
- Светка. Стр. 7.

(3) От щелоч. Стр. 7.

Черёд Монстров. Стр. 13.

Следующий игрок начинает ход. Если он не спешит заняться делом, или его.

## Знаки обыска

Обыск невозможен

Броски обыска изменяются (см. стр. 7)



## Стыки

Коридор



Обычная дверь



Запертая дверь



Поманной ход



Стена



Цена прохода. Знак стыка

## Быть манчкином

Помни! Суть этой игры в убийстве монстров и сборе их сокровищ. Лучшим образом свою роль играет тот манчкин, который играет ПЛОХО!

Триступь правила, опираясь на их дух. Дух манчкина проявляется сильнее всего в том, что ты игнорируешь дух правила, когда тебе выгодно следовать букве закона до последней его запятой.

Порой полезно сыграть на себе плохую карту или помочь другому игроку так, чтобы изменить число сокровищ, полученных за бой. Это вполне в духе манчкина. Делай так без лишних размышлений.

В начале игры, когда все манчкины одинаково слабы, помощь других игроков приносит безусловную пользу. Держись поближе к другим, и они всегда успеют прийти к тебе на помощь. Но, в общем, смерть на равных уровнях не особо неприятна, ты же всё равно возрождаешься. На деле, таким образом ты можешь выиграть новые сокровища, если стартовые карты тебе не по душе.

По ходу игры ваши пути разойдутся, и на более высоких уровнях ты будешь видеть друзей чаще, чем помогать им. Дело может пойти даже до кровавой расправы.