




Манчкин®

В ХВОСТ И В ГРИВУ 8

Манчкин, встречай две новые расы — кентавров и ящерок! Кроме того, в этом дополнении тебя ждут новые наёмнички, скакуны и усилители скакунов. Поскольку у тебя уже есть «Манчкин 4. Тяга к коняге» и «Манчкин 5. Следопуты», ты знаешь, как работают эти карты. Ну а если нет — что ж, повторим правила здесь.

Ещё у нас имеется для тебя парочка усилителей рас и классов, потому что ты их очень просил. Ну, получай. И не жалуйся!

Перед игрой перемешай карты «В хвост и в гриву» с картами из обычного «Манчкина»: Двери вместе с Дверьми, Сокровища — с Сокровищами. Советуем добавить карты хотя бы из одного другого дополнения (поскольку кентавры не кисло рулят скакунами, рекомендуем подключить «Манчкин 4» и/или «Манчкин 5»). Можешь и не добавлять — но тогда лучше убери по паре кентавров и ящерков, чтобы они не забили остальные расы.

Если после игры будешь разбирать колоды обратно, имей в виду, что карты «В хвост и в гриву» отмечены значком .

Наёмнички

Наёмнички, напарники (из «Звёздного» и «Суперманчкина»), бугаи (из «Манчкина Фу») и миньоны (из «Вампирского манчкина») — все они по сути одно и то же и подчиняются следующим правилам.

Наёмнички могут встретиться в колоде Дверей (как в этом выпуске) или Сокровищ. Наёмничка можно сыграть в любой момент, даже в бою. У тебя в игре может быть только один наёмничек. Можешь забрать на руку взятого в открытую наёмничка, если не можешь или не хочешь вводить его в игру. Сбросить наёмничка можно в любой момент.

Наёмничек не шмотка, если только на нём не стоит цены в гольдах. Меняться можно только наёмничками с ценой.

Наёмничек умеет жертвовать собой. Проиграв бой, вместо броска на смывку можешь сбросить наёмничка со всеми его шмотками и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смывься). В бою тебе помогали? Решай, смое-

ся ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

Некоторые наёмнички увеличивают тебе количество рук или норму больших шмоток (агрегатов). Такой наёмничек шмоток не несёт, а расширяет твои личные возможности; если с ним что и случится, на тебя и на твои шмотки это не повлияет.

Другие наёмнички могут нести и использовать шмотки сами, а порой даже пользоваться вещами, запрещёнными для тебя. Их шмотки дают тебе свои бонусы и подвергаются действию ловушек, проклятий и непотребств так же, как и твои личные шмотки. Вот что происходит со шмотками наёмничка, когда с ним случаются неприятности:

- если наёмничек пожертвовал собой ради твоей автоматической смывки, все его шмотки теряются;
- если наёмничек покидает тебя из-за ловушки, проклятия, непотребства или смены хозяина, он уносит с собой все свои шмотки;
- если наёмничек убит другим манером, ты можешь забрать шмотки с его бездыханного тела.

Наёмнички и бонусы монстров

Если ты, паче чаяния, нанял кентавра-наёмничка и встретил монстра с бонусом против кентавров, этот бонус будет действовать, если только ты тут же не сбросишь наёмничка. Аналогично монстр со штрафом против кентавров будет биться с минусами против манчкина с кентавром-наёмничком. То же верно для всех прочих классов, рас, пола.

Если в описании непотребства прямым текстом не указан наёмничек, оно его не затронет. При определении того, что монстр делает с тобой после боя, не обращай внимания на расу, класс, пол наёмничка: непотребство — это личное дело манчкина!

Пол наёмничка

Ох, не стоило поднимать эту тему...

Пол наёмничка не играет роли, если речь не идёт о вручении ему чисто мужской / чисто женской шмотки или о бонусе монстра (см. выше). Тогда пол наёмничка определяется по иллюстрации. Даже законченный манчкин поймёт, кто там мужчина, кто женщина, а кто ни то ни сё.

У роботов пола нет, хоть это слово и мужского рода. Чудо-Ральф был кобелём, но мы сводили его к ветеринару.

Если хочешь сменить пол наёмничка, тебе придётся напоить его зельем смены пола (из «Тяги к коняге»).

Наёмнички и жульничество

«Чит!» можно использовать, чтобы взять лишнего наёмничка или дать наёмничку шмотку, которую он сам не вправе применять (но почему бы тогда не сыграть карту на себя?).

Скакуны

Нет никого ближе и дороже манчкинскому сердцу, чем его могучий скакун. Прежде всего, из-за кавалерийских бонусов!

Скакуны водятся в колоде Дверей. Игрок может владеть только одним скакуном, если не применять «Чит!» или если игрок не кентавр. Скакуны подчиняются тем же правилам, что и обычные шмотки. Если что-то влияет на шмотку, им можно повлиять и на скакуна.

Скакуны несут себя сами. Скакун — большая шмотка, но не идёт в счёт больших шмоток, которые ты несёшь (а иные скакуны даже увеличивают предел больших шмоток в твоём инвентаре!). Надпись «Большой» на карте нужна, чтобы знать, как ловушки и проклятия влияют

на скакуна, и чтобы не дать вора прикарманить его и скрыться с места преступления.

Есть несколько шмоток, которые усиливают скакунов, и только их. В отличие от наёмничков, скакун не может носить и использовать обычные шмотки. Усилители шмоток не действуют на шмотки, которые усиливают скакунов. Усилители скакунов нельзя играть просто так — только на скакунов.

Если скакун даёт бонус или штраф на смывку, замени этим значением свой бонус или штраф (не забывай, что штрафы от проклятий или непотребств накладываются в любом случае). Если ты оседлал скакуна со штрафом, можешь сбросить его перед броском смывки. Штраф будет снят, но верный товарищ из сброса к тебе если и вернётся, то нескоро.

Бой со скакуном

Если ты вытянул скакуна в открытую, можешь вызвать его на бой как обычного монстра. В этом случае его уровень равен удвоенному боевому бонусу (если бонус не указан, скакуна нельзя монстрифицировать). Победа над скакуном-монстром приносит 1 сокровище и 1 уровень. Непотребство любого скакуна-монстра простое: потеряй уровень.

Особая прелесть этого правила — в том, что многие соперники про него и не вспомнят, пока ты не применишь его для победы. Ткни их носом в правила. Чтобы помнили.

Автор игры Эндрю Хэкард

**Автор идеи «Манчкина»
Стив Джексон**

Иллюстратор Джон Ковалик

Главнокомандующий: Филип Рид

Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард • Наёмничек: Энджи Кройзер

Менеджер производства: Сэмюел Митчке • Художники-постановщики: Алекс Фернандез, Гэбби Рунес и Бен Уильямс

Предпечатная проверка и управление базой данных: Моника Стивенс • Полиграфическую базу обеспечил: Ли Хеджедус

Директор по маркетингу: Пол Чэпмен • Директор по продажам: Росс Джемсон

Игру тестировали: Igor “Bone” Almeida, Ted Argo IV, Stacy Beckwith, Matt Benning, Trevor Croft, Richard Dodson, Eric Dow, Jonathan Grabert, Andrew Hall, Mike Hall, Jan Hendriks, Angie Kreuser, Devin Lewis, Michael Parker, Ryan Parker, Cameron Roberts, Nicholas Vacek, James Vicari и Erik Zane.

Особые благодарности группам тестирования Wonko’s и South Austin Game Night, а также всем, кто играл в «Манчкина 8» на Mobicon и Comicpalooza, и, разумеется, Munchkin Brain Trust!

Отдельное спасибо Майклу Шору, который предложил название Half Horse, Will Travel.

Идеи карт предложили: Eric Beck, Jens Kleine, Patrick Konshak, Eric Newman, Nicholas Vacek и John Videll.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Перевод: Алексей Перерва • Редактура: Петр Тюленев
Верстка: Дарья Смирнова

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры».

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Дмитрий Мольдон.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

Munchkin, Half Horse, Will Travel, персонаж «Манчкин», Warehouse 23, e23, всевидящая пирамида и названия всех продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии.



Персонажи Dork Tower
© John Kovalic.
Munchkin 8 — Half Horse,
Will Travel © 2012 Steve
Jackson Games Incorporated.

Версия правил 1.0 (март 2012).
www.worldofmunchkin.com