

---

# Манчкин. Правила игры

---

Описывается базовый сет (набор) игры — так называемый «классический Манчкин» в официальном переводе (без дополнений, которые на русском языке пока не издавались). Правила не изменены, разве что изложены в более удобопонятном виде, да ещё добавлен рекомендуемый вариант для игры вдвоём.

## Игровые реалии

---

Игровой набор состоит из двух колод: карты Дверей и карты Сокровищ, которые очень легко отличить по разным рубашкам. *Эти две колоды не смешиваются между собой.* Также нужен шестигранный кубик и какие-нибудь жетоны (монетки, спички и т.п.) из расчёта 10–11 штук на каждого игрока. Играть лучше за столом.

Каждый игрок участвует в игре как Персонаж. Особенности персонажа описываются картами, лежащими у игрока на столе. Ситуации, с которыми сталкивается персонаж, определяются картами, вытаскиваемыми им из колоды Дверей.

Перед началом игры тщательно перетасуйте обе колоды (Двери и Сокровища) и положите их *раздельно* рубашкой вверх. Положите в общей досягаемости игроков кубик и кучку жетонов.

Броском кубика определяется игрок, который будет ходить первым. Далее игра идёт от него по часовой стрелке.

Игрок может иметь одну или несколько карт «в игре», тогда они лежат перед ним *открыто*. Это так называемый *стол* игрока. Некоторые из них могут в данный конкретный момент не действовать, и общепринятая практика заключается в том, чтобы класть такие карты боком. Можно также иметь одну или несколько карт на руках, держа их втёмную. Это *рука* игрока. Количество карт в руке *на момент конца каждого хода этого игрока* не может превышать пяти, если только у игрока на столе нет карт, разрешающих иное.

Карты могут переходить из руки на стол, *но не наоборот*. Карты, которые уже отыграны, сбрасываются. Сброс всегда происходит *в открытую*. Желательно сбрасывать карты Дверей и карты Сокровищ в две *разные* стопки, тогда не придётся тратить время на сортировку сброса. Как только какая-то из колод заканчивается (в процессе игры из неё вытащили все карты), вместо неё кладётся соответствующая часть сброса (разумеется, её надо перетасовать).

Указания, напечатанные на картах, всегда главнее указаний в правилах. Если возникает какая-то неясность по правилам, игроки решают её громкими спорами до прихода к согласию. Если согласия достигнуть не удаётся, последнее слово остаётся за владельцем игры.

Игрок, уличённый в нарушении правил, наказывается. Чаще всего нарушение — случайное или умышленное — заключается в использовании карт, применение которых игроку не разрешено. Наказание обычно обговаривается заранее до начала игры. Например, нарушитель обязан сбросить карту, являющуюся причиной нарушения и потерять один базовый уровень.

## Персонаж

---

Каждый персонаж может принадлежать к одной из четырёх рас: Человек, Эльф, Дварф (гном), Хафлинг (хоббит). (Карты «Человек» в игре нет, персонаж является человеком *по умолчанию в отсутствие других расовых карт.*) Персонаж может иметь один *класс* (профессию, род занятий), их в игре четыре: Воин, Клирик (т.е., жрец, шаман), Вор, Волшебник. (Существуют карты, которые могут сделать кого-то полукровкой двух рас или персонажем с двумя классами одновременно, но таких карт мало.) В начале игры каждый персонаж является Человеком без класса. Пол персонажа на момент начала совпадает с полом соответствующего игрока.

У каждого игрока есть *базовый уровень*, определяющий успешность сделанной им карьеры. В начале игры он равен единице. Для удобства игрок выкладывает перед собой, рядом со своими картами, жетоны, количество которых соответствует уровню. Базовый уровень оказывает непосредственное влияние на боевые способности игрока, которые усиливаются по мере того, как игрок обзаводится шмотками (снаряжением).

Цель игры состоит в том, чтобы довести свой базовый уровень до 10. См. раздел «Окончание игры и продвижение к нему».

Шмоткой считается любая карта, в нижней части которой указана цена или *явно* написано «нет цены».

Из шмоток игрок может надеть или взять в руки: Обувку, Броник, Головняк и любое количество оружия, требующее не более двух рук. Тип шмоток и их характеристики указаны на соответствующих картах. Кроме того, некоторые шмотки считаются *большими* (это написано на их картах). Нельзя иметь на столе более одной большой шмотки одновременно, если только игрок не является Дварфом. (В колоде есть карта Наёмничка, которая позволяет не-Дварфу носить и использовать вторую большую шмотку, но тут есть свои ограничения. См. раздел «Комментарии к некоторым картам».)

Чтобы надеть или взять в руки шмотку, игрок должен выложить её на стол. Это можно делать когда угодно, *но только не в бою*. Носимую шмотку можно в любой момент (*но, опять же, кроме боя!*) выбросить. Можно также пожертвовать её на увеличение базового уровня, или подарить, или поменяться с другим игроком, но все манипуляции торгового характера производятся *не в бою*. Ещё раз: *это всё делается только со шмотками со стола. И вы не можете меняться не-шмотками, равно как отдавать их с уговором!*

При игре может быть шмотка, которую он таскает с собой, но не в активном состоянии. Соответственно, он и не пользуется ей. Например, Посох Напалма имеет силу только в руках волшебника, а игрок им не является, но надеется стать. Почему бы и не потаскать? Карты таких шмоток нужно класть боком.

Все шмотки, лежащие у игрока на столе, вне зависимости от их состояния, называются *взятыми* игроком.

Ещё раз во избежание недоразумений: на столе могут лежать только карты класса, расы, шмоток и длительных модификаторов (например, «Наёмничек», «Суперманчкин», длительно действующее проклятие «Курица на башне» и т.п.). *Монстрам и прочим не-шмоткам на столе не место! Нельзя держать на столе и карты класса/расы «про запас»*.

Можно носить карты неиспользуемых шмоток и «на руке», но помните, что там число карт ограничено и их нельзя сыграть в бою. На руке также хранятся карты проклятий (можно в удобный момент кинуть на соперника), зелий (помогающих или мешающих в бою), монстров (можно дополнительно наслать на того, кто уже с кем-нибудь сражается) и т.д. Можно иметь на руке карты классов и рас — иногда в бою очень помогает внезапная их смена, но помните, что она способна изменить боевые возможности вашего вооружения. В общем, рассчитывайте сами, что вам может пригодиться, и стоит ли держать это на руке...

С руки можно в любой момент (*хоть в бою*) играть следующие карты: проклятия, зелья, карты повышения уровня (*на кого угодно!*) и вообще любые карты, на которых написано «применяется один раз». В бою можно играть с руки монстров (при наличии карты «Бродячая Тварь»); модификаторы монстров и персонажей; классы и расы (эти последние — *только на себя!*).

## Смерть персонажа

---

Если по ходу игры ваш персонаж гибнет (на карте прямо сказано, что он погиб или описаны действия, в результате которых он просто *никак не может не погибнуть* — например, вас зажарили и съели), то нужно сделать следующее.

Оставьте у себя на столе карты расы, класса (если они есть) и жетоны базового уровня. Все остальные отложите в сторону и добавьте к ним карты с руки, раскрыв их. Другие игроки могут взять «с вашего тупа» по одной любой карте. Порядок такого мародёрства определяется их

старшинством базового уровня. Если несколько игроков имеют одинаковый базовый уровень, то они могут договориться или кинуть между собой кубик.

Всё, что осталось после мародёрства, безвозвратно уходит в сброс. Можете попрощаться с этими картами.

Когда следующий игрок делает свой ход, вы уже можете участвовать в игре (помочь в бою, попытаться украсть у кого-то шмотку, если вы Вор и т.п.), но ваши возможности ограничены теми, что дают карты расы, класса и ваш базовый уровень.

Когда очерёдность хода снова дойдёт до вас, выполните действия, описанные в разделе «Возрождение персонажа» и затем ходите.

## Возрождение персонажа

---

В начале игры или в свой следующий ход после того, как вы погибли, возьмите *втёмную* две карты Дверей и две карты Сокровищ. Изучите их и при желании выложите на стол комбинацию, не противоречащую правилам. После этого выполняйте ход.

В начале игры *все* игроки берут таким образом карты в порядке установленной ими очерёдности, и только после того, как *все* объявили о возрождении своих персонажей, первый игрок может сделать свой ход. Кроме того, все кладут рядом со своими картами по одному жетону, который показывает начальный базовый уровень 1.

## Персонажи-полукровки

---

Карта «Расовый коктейль» позволяет персонажу принадлежать к двум расам одновременно. При этом он имеет все достоинства и недостатки обеих рас. Например, полуэльф-полугном может держать на руке до шести карт и таскать несколько больших шмоток одновременно, пользоваться как эльфийским, так и гномьим оружием... но если такой персонаж встретит монстра, ненавидящего эльфов, то в полной мере испытает на себе плоды этой ненависти.

Держите карту «Расовый коктейль» и две карты рас — *это обязательно должны быть две разные расы!!!* — вместе. В любой момент (*хоть в бою*) можно сбросить или поменять одну из этих расовых карт или даже обе («Нет, всё-таки мой папа был не эльф. Человек он был!»), но хотя бы одна расовая карта при «коктейле» *должна быть*. См. также раздел «Комментарии к некоторым картам»

Если одна из ваших расовых половинок является человеческой, то она «забывает» все недостатки второй. Достоинства сохраняются. Монстр, особо недружелюбный к эльфам, будет реагировать на полуэльфа-получеловека, как на человека. При этом такой персонаж может пользоваться как человеческим, так и эльфийским оружием, будет иметь +1 на бегство и получать уровни за помощь в убийстве монстров.

## Выполнение хода

---

### Ваши действия в свой собственный ход

---

В начале хода можете переэкипироваться: сбросить со стола или повернуть что-то из шмоток, выложить вместо них шмотки с руки. Можете сыграть на других игроков проклятие-другое, если они у вас есть (но и другие игроки могут сделать это на вас!). Можете повисить свой уровень, сбросив шмоток на 1000 голдов или применив соответствующую карту.

Можете поменяться или поторговаться с другими игроками. Если вы Вор, то можете попытаться чего-нибудь стурить. Другие тоже могут (в том числе у вас!).

Вас ничто не ограничивает во времени, зато ваши действия ограничивают других. Как только вы решительно объявляете «Хожу!», всякое воровство и торговля прекращаются. Без разговоров и возражений. Если какие-то игроки продолжают торговаться между собой, то это их дело... пусть себе торгуются сколько влезет, но в этот ваш ход они уже *не могут предпринимать никаких действий ни против вас, ни в помощь вам*.

Вытащите в *открытую* одну карту Двери. Прочитайте её вслух.

Если это карта расы или класса, то вы можете взять её на руку или же сразу сыграть себе на стол (конечно, при наличии такой возможности).

Если это карта проклятия, то оно падает на вас. Выполните то, что на ней написано. Возможно, что оно на вас не подействует (например, требует сбросить обувку, а обувки у вас нету) — тогда ничего не происходит. Просто сбросьте карту проклятия. Также может случиться, что у вас на руке имеется карта, позволяющая отменить действие проклятия (например, «Хотельное Кольцо»), которой вы желаете воспользоваться. Тогда откройте её, объявите вслух и сбросьте вместе с проклятием.

Если это какой-то модификатор, то просто возьмите карту на руку. Возможно, потом окажется полезным.

Если это монстр, то с ним придётся драться. См. раздел «Бой». Впрочем, монстр может оказаться и «дружелюбным» — например, Плутониевый Дракон не трогает персонажей с низким базовым уровнем, а Амазонка не трогает женщин. Тогда просто сбросьте карту монстра. Можно, конечно, попробовать подраться и с дружелюбным монстром... это уж вам решать.

Если вы не вытащили карту монстра, но такая карта есть у вас на руке, то можно попробовать поискать приключений на свою задницу. Уверены в себе? Объявляйте, что выпускаете монстра против себя, открывайте его карту и читайте вслух. Далее опять же см. раздел «Бой».

Если вы ещё не дрались, и не хотите драться, или вам не с кем драться, то возьмите на руку *вёмную* одну карту Двери. Можете повторить начальную фазу хода: покидаться проклятиями, поторговаться, поворовать и т.п. Другие тоже могут.

Закончили? Посмотрите на карты в вашей руке. Их не должно быть больше пяти (шести, если вы Дварф). Отберите излишки и отдайте игроку с самым низким базовым уровнем. Если такой игрок не один — поделите между ними по возможности поровну. Если поровну не делится — сами решайте, что, кому и сколько достанется. Если это *вы* являетесь игроком с самым низким базовым уровнем (или одним из таких игроков), то просто отправьте излишки в сброс.

Теперь объявляйте, что ваш ход окончен, и пусть ходит следующий игрок.

## Ваши действия в чужой ход

---

Во-первых, вы можете *в любой момент* сыграть проклятие, имеющееся у вас на руке, против *любого* игрока (хоть против себя — иногда возникает и такая необходимость). Можно также в любой момент сыграть карту повышения уровня — *не обязательно на себя*. (Например, игрок вытащил карту монстра, который не обратил на него внимания по причине низкого базового уровня. Вы повысили этот уровень игроку, и теперь монстр будет с ним драться!)

Во-вторых, пока ходящий в свою очередь игрок не вытащил в открытую карту Двери, вы можете переэкипироваться, меняться шмотками с другими игроками, заключать с ними договоры, воровать (если вы Вор) и т.п. Можете продолжать заниматься этим (кроме воровства — оно не разрешается, когда идёт бой!) и после, однако при этом вы теряете право мешать ходящему игроку и помогать ему.

В-третьих, во время боя можно играть любые карты, дающие бонус сражающемуся игроку или монстру, против которого он вышел. (Обычно на таких картах написано «применяется один раз».)

В-четвёртых, вы можете откликнуться, если сражающийся игрок попросил помощи против монстра. Это делается не задаром, однако в определённых обстоятельствах вы будете просто вынуждены помогать. С другой стороны, никто не мешает помогать так, чтобы призвавший вас на помощь горько пожалел об этом! См. раздел «Бой».

В-пятых, если у вас есть карта какого-нибудь монстра и карта «Бродячая Тварь», вы можете выложить их во время боя. Ваш монстр присоединится к бою против текущего игрока (и того, кто ему помогает).

Наконец, после того, как ходящий игрок подрался, вы иногда можете поучаствовать в дележе результатов. Например, игрок погиб в бою и вам достаётся одна из его карт (см. раздел «Смерть

персонажа»). Или монстр сотворил с игроком такое, в чём вы должны поучаствовать согласно указаниям на карте монстра.

В конце чужого хода вы можете ещё переэкипироваться, поменяться, поторговаться и т.п. Всё то же самое, что и в начале. До тех пор, пока *следующий* игрок не вытащит карту Двери.

## Бой

---

Основной принцип боя очень прост. Каждый монстр имеет свой уровень, который вы для победы должны превзойти (если вы Воин — то сравняться с ним). Ваш уровень силы складывается из базового уровня, к которому вы прибавляете бонусы от вашего класса и ваших шмоток, за всеми вычетами, указанными в их картах и карте монстра. Вы также можете играть себе в помощь разовые карты с руки.

Считая вслух, вы кладёте на стол всё, что находите нужным, и объявляете результат, например: «Мои 8 против его 6, я его валю!». Выждите несколько секунд (обычно около трёх), чтобы дать другим игрокам возможность вмешаться. Если никто не вмешивается, то вы громко объявляете: «Завалил!», и после этого возражения не принимаются. А вот в случае чужого вмешательства придётся как-то отвечать... играйте на стол что-нибудь ещё.

Если вы завалили монстра, то скиньте его карту и добавьте себе на единичку базовый уровень (за некоторых опасных монстров — два уровня, это написано на их картах). Возьмите себе *тёмную* столько карт Сокровищ, сколько было указано на карте монстра. Всё, бой окончен.

Но что, если ваш уровень силы недостаточен? У вас есть несколько выходов: попробовать что-то сделать с монстром, не убивая его, попробовать смыться или попросить о помощи.

Некоторые карты, например, «Зелье Попуморфа», позволяют отделаться от монстра. Вы не получите уровня за такое окончание боя и, возможно, не получите сокровищ — но зато и не пострадаете. Все указания смотрите на карте.

Если вы объявили, что попробуете смыться, то все остальные игроки больше не могут играть карты в помощь вам или монстру. Вы бросаете кубик, и в случае 5 или 6 очков объявляете, что смыться удалось. Некоторые расы более подвижны (Эльф добавляет к показанию кубика единичку, т.е. смывается на 4, 5, 6), некоторые менее (Хафлинг вычитает единичку, т.е., смывается только на 6) — всё это расписано на расовых картах. Если смыться не удалось, то монстр ловит вас и творит с вами какое-нибудь непотребство — карта описывает, какое именно. Внимание: некоторые монстры очень опасны и могут сотворить гадость вдогонку, даже если смыться удалось! Читайте текст на картах внимательно.

Если вы попросили о помощи, то придётся что-то пообещать. Например, отдать сколько-то сокровищ из наследства убиенного монстра (по вашему выбору или выбору помогающего — это оговаривается отдельно) или в течение нескольких боёв никак не мешать помогавшему игроку. Проще всего, если на вас надеты Наколенники Развода. С ними можно развести на помощь кого угодно: вы просто тычете в игрока пальцем и объявляете, что он будет вам помогать. Тот обязан подчиниться и помочь, ничего не требуя взамен. Но на тёплые чувства после этого можете не рассчитывать... *Кстати, помогать может только один игрок!*

Итак, кто-то согласился вам помочь. Он также считает свой уровень силы, выкладывает дополнительные карты, и результат складывается с вашим. Если объединённых сил достаточно, чтобы завалить монстра, то вы объявляете: «Моих 6 и Фединых 7, итого 13 против его 11, мы его валим!», после чего ждёте реакции остальных игроков и всё продолжается как прежде.

Если вы вдвоём завалили монстра, то помогавший игрок не получает уровня (конечно, если не является Эльфом, о чём написано на соответствующей карте). Карты Сокровищ тянутся в *открытую* и делятся между вами, как было условлено.

Если вы и вдвоём не можете завалить монстра, и отделаться от него никак не получается, то опять-таки остаётся смыться. Каждый бросает кубик отдельно. *Монстр может догнать обоих игроков, и тогда каждый из них подвергается непотребству.*

По ходу боя на вас могут сыграть проклятие, которое меняет ваш уровень силы и возможности. Общее правило таково, что *проклятие обратной силы не имеет*. Например, будучи Воином, вы

скинули две карты в боевом буйстве и получили за это бонус +2. Затем кто-то проклял вас потерей класса, и карту Воина пришлось скинуть. Тот бонус +2 сохраняется, но вы уже не можете скинуть ещё одну карту и получить дополнительно +1.

Возможно, вам придётся биться с несколькими монстрами разом. Здесь всё обстоит так: если это несколько *разных* монстров, то каждая карта в помощь или в ущерб монстру должна играть с пояснением, на кого именно. Если же монстр «раздвоился» картой «Гадкая парочка», то все модификаторы *вне зависимости от их порядка*, сыгранные на монстра, автоматически действуют и на его напарника. А вот смываться от них придётся отдельно.

Ещё одно правило: *монстров можно избирательно выводить из боя зельями и заклинаниями, но избирательно убивать их нельзя*. Либо ваш персонаж воистину крут и заваливает всех монстров кучей, либо он слабак, и тогда все монстры кучей будут иметь его, как хотят. Третьего не дано. Например, против вас дерутся два монстра, один 8 уровня, другой 6. Их общая сила 14, а вы смогли наскрести лишь 7. Но у вас есть «Зелье Попуморфа», убиравшее одного монстра из боя. Вы кидаете этим зельем в более сильного монстра, и он уходит. Второго, слабого, вы валите «7 против 6». А если бы никаких зелий не было? Тогда вы *не можете* сказать, что завалили слабого монстра, получить за него уровень и сокровища, после чего попытаться как-то распорядиться ими против сильного! Оба монстра вместе одолевают вас, и вам придётся смываться от них.

Смываясь от нескольких монстров, вы кидаете кубик *на каждого из них*, объявляя, от кого именно пытаетесь смыться в данный момент. Если не удалось — монстр ловит вас и творит с вами непотребство. Возможно, придётся снести несколько непотребств от разных монстров. Конечно, если какой-то монстр вас убил, то остальным монстрам, ждущим своей очереди, уже ничего не достаётся... далее см. разделы «Смерть персонажа» и «Возрождение персонажа». Очередность бросков на разных монстров выбираете вы сами.

Если вы прогнали или как-то вывели из боя монстра, и этот способ позволяет взять что-то из сокровищ, то их можно брать *только в случае успешного окончания боя*. Если пришлось смываться, вы ничего не получите. Вам, типа, некогда было прихватить с собой всё это в спешке.

## **Окончание игры и продвижение к нему**

---

Цель игры заключается в том, чтобы поднять свой базовый уровень с 1 до 10. Игрок, которому удалось это сделать, немедленно побеждает. Возможны ситуации, когда 10 уровня достигают несколько игроков одновременно, тогда победителями считаются все они.

Ни при каких обстоятельствах *базовый уровень* не может опускаться ниже единицы. Например, если персонаж второго уровня подвергается непотребству или проклятию, которое снимает два уровня, то он теряет только один. Если же это персонаж первого уровня, то он вообще ничего не теряет. Заметим, что это совершенно не связано с *уровнем силы* — тот в бою вполне может становиться даже и отрицательным.

В начале игры базовый уровень всех игроков равен 1. Уровень игрока повышается по ходу игры, когда:

- Игрок убивает монстра. Повышение на единицу. За некоторых особо опасных монстров на двойку. Эльф также получает уровень за помощь другому игроку в убийстве монстра.
- На игрока применяется карта повышения уровня им самим или кем-то другим.
- Игрок покупает уровень. Чтобы купить один уровень, нужно скинуть шмоток на 1000 голдов. Сделать это можно в любой момент, кроме боя. Скидывать можно как со стола, так и с руки. Сдача не предусматривается, так что если вам позарез нужен уровень, а ровно на 1000 голдов набрать не удаётся, то скидывайте на 1100, 1200 и т.д. С другой стороны, никто не мешает доложить шмоток до 2000 и купить два уровня разом.

Уровень может понижаться огромным множеством способов. Все они перечислены на картах. Например, в результате действия проклятия.

Есть одно важное правило. Последнее, решающее повышение уровня, которым непосредственно выигрывается игра, может быть достигнуто *только победой над монстром* (или несколькими монстрами). Никакие другие способы в этом случае сработать не могут. Единственным исключением является карта Божественного Вмешательства, на которой прямо сказано, что она *может* закончить игру.

## Комментарии к некоторым картам

---

### Карты немедленного действия «Ура, клад!» и «Божественное вмешательство»

---

Если вы вытащили одну из этих карт, то откройте её *немедленно*, выполните предписанные действия и затем сбросьте. Даже если карта вытащена втёмную.

Особый случай представляет карта Божественного Вмешательства, вытасченная в «стартовой руке» при начале игры. В этом случае нужно предъявить карту и подождать, не выложит ли кто-нибудь на стол карту Клирика. Выложившие такую карту тут же поднимаются на уровень, и «Божественное Вмешательство» сбрасывается.

### Проклятие «Смена Пола»

---

На карте говорится, что это проклятие необратимо. Снять его можно только картами типа Хотельного Кольца. Пол меняется обратно, а если вы ещё не успели подраться, то и «-5 в следующем бою» также отменяется. Если вы *опять* вытащите то же проклятие, то опять получите «-5 в следующем бою» и смените пол.

Кстати, про следующий бой («next combat») переведено неточно. Правильнее было бы говорить про *ближайший бой*. Иными словами, если кто-то сыграл на вас проклятие Смены Пола прямо в бою, то свои «-5» вы получаете *немедленно*.

### Комбинирующие карты «Расовый коктейль» и «Суперманчкин»

---

С картой «Суперманчкин» вы можете иметь два класса одновременно (*разных* класса!). Сыграть её на стол можно лишь когда у вас уже есть один класс в игре и ещё один — другой — в руке. Положите все три карты вместе. Потеря одного или обоих классов автоматически ведёт к потере карты «Суперманчкин». Перемена хотя бы одного из классов на какой-то другой тоже требует сброса карты.

Напротив, имея карту «Расовый Коктейль», вы можете комбинировать и перекомбинировать свои расы как угодно. На столе она может лежать *только совместно с одной или двумя расовыми картами*, хотя сама ни с какой расой не связывается. Но если вы уже имеете *две* расы и вдруг по каким-то причинам «Расовый Коктейль» у вас исчезает, вы должны немедленно скинуть одну из рас и привести в небоевое положение все специфичные для неё шмотки!

Одновременно можно иметь лишь одну карту «Расовый Коктейль» и/или одну карту «Суперманчкин». То есть максимум две расы и два класса. Не более.

### Карта «Наёмничек»

---

Эта карта куда хитрее, чем кажется на первый взгляд. Её применение очень своеобразно и требует внимания.

Наёмник может нести большую шмотку. Очевидно, что он с равным успехом может нести и маленькую. (Кладите карты наёмника и несомой им шмотки рядом.) Но при этом он не дерётся за своего персонажа. Что это значит?

Если наёмник тащит шмотку, которая *не требует использования рук*, то бонусы от неё *учитываются*. Такова, например, хоббитская Боевая Стремянка.

Если наёмник тащит шмотку, которая для своего использования требует руки, но эта шмотка *служит не для боя*, то бонусы от неё также *учитываются*. Такова Чарующая Дуда, употребляемая только при бегстве.

Во всех остальных случаях наёмник просто таскает шмотку. Её можно пожертвовать за уровень, поменять, откупиться от монстра и т.п., но в бою она не работает и соответствующая карта должна лежать боком.

Когда кто-то играет карту «Расчёт наёмника», карта наёмника сбрасывается *вместе с носимой им шмоткой*.

Также карту наёмника можно сбросить в любой момент по любой причине, пришедшей в голову её хозяину.

Конечно, наёмник вполне может следовать за вами, и не нося на себе никаких шмоток. Если в данный момент у вас ничего лишнего нет, карта наёмника лежит на столе просто сама по себе.

#### Карта «Чит»

---

Эта карта позволяет пользоваться одной любой шмоткой в нарушение правил. *Любых* правил. Причём такая шмотка вполне может нарушать и несколько правил одновременно. Например, с ней вы носите и применяете Посох Напалма, не будучи волшебником и уже имея обе занятые руки.

Карта «Чит» и её шмотка кладутся вместе и считаются неразрывно связанными. Нельзя иметь эту карту на столе без привязанной к ней шмотки. Нельзя переложить на неё другую шмотку. Связанные карты сбрасываются, теряются, крадутся, меняются и т.п. только вместе.

#### Карта «Читерский кубик»

---

Эта карта предъявляется другим игрокам *после* броска кубика. Иными словами, перед броском вы *не обязаны* никого предупреждать о наличии у вас такой возможности и своём желании воспользоваться ей в случае чего.

#### Монстр «Газебо»

---

На карте написано, что с этим монстром можно биться только в одиночку. Так что если вы сражаетесь и вам кто-то помогает, а затем на вас играют «Бродячую Тварь» + «Газебо», то помогающий игрок со всеми своими бонусами тут же автоматически выходит из боя. Считайте, что его помощь вам приснилась. Но вышедший из боя помощник не вправе забрать назад уже сыгранные им *разовые* карты бонусов и зелий, они считаются!

#### Карта «Помоги себе сам»

---

Эта карта разрешает вам забрать любую шмотку у любого игрока, *только если она обеспечивает победу в бою*. Это важное условие. Если вы так и сделали, а потом против вас сыграли что-то ещё и победы уже не получается, то вы обязаны вернуть хозяину эту шмотку, а бой автоматически считается проигранным. Убегайте.

#### Зелье Стрелочника

---

Эту карту можно сыграть, чтобы перевести бой на любого игрока (в том числе и чужой бой на себя!). Её текст не очень внятен, но на самом деле всё просто. Игрок, на которого был переведён бой, сражается с монстром (в том числе может просить помощи) совершенно как обычно, и в случае победы берёт себе уровни с сокровищами. По окончании боя тот, кто перевёл его данной картой, вне зависимости от исхода сражения берёт одну карту Двери втёмную.

#### Класс «Вор»

---

В последних редакциях правил содержится уточнение про Воров и воровство. Воровать можно *любые* маленькие шмотки, которые лежат на столе, а не только те, которые *надеты* на персонажа или используются им. Разумеется, при условии, что персонаж не имеет иммунитета к воровству.



## Модификатор монстра «Гадкая парочка»

---

Если «Гадкая парочка» играется на монстра, то все модификаторы, сыгранные в помощь или в ущерб этому монстру, *автоматически действуют и на его двойника*, вызванного этой картой. Вне всякой зависимости от того, в каком порядке они игрались — до или после «Гадкой парочки». Например, на монстра уровня 10 сначала сыграли +2, потом «Гадкую парочку», потом ещё +3. В результате появляются два монстра, каждый с силой  $10+2+3=15$ , вместе 30. Смываться от них (в случае чего) придётся *отдельно*.

## Карта «Реально Крутой Титул»

---

Эта карта не является шмоткой. Соответственно, она не дарится, не меняется, не крадётся, не скидывается при необходимости скинуть шмотку и т.п. При смерти персонажа она уходит в сброс и не участвует в мародёрстве.

## Замеченные опечатки

---

В русском издании игры может присутствовать ряд опечаток. Некоторые из них появились в результате перевода исходных опечаток оригинала, другие лежат на совести переводчиков. Возьмите свои колоды и проверьте в них следующие карты:

- Швейцарская Армейская Алебарда — является *двуручной большой* шмоткой.
- Г-н Кости — этот монстр является неупокоенным (*андед*).
- Сопливый Нос — неспособность от этого монстра *снимает с игрока три уровня*.
- Кривящее Зеркало — следует читать «...*ты не можешь получить Бонусы от оружия (кроме Броника)*...»
- Курица на Башне — карта является *проклятием*.
- Реально Крутой Титул — на карте не должно быть надписи «Нет цены».
- Крыска на Палочке — следует читать «...*сбрось эту карту*...»
- Белые Братья — следует читать «...*не преследуют никого, чей уровень 3 или ниже*...»

Вполне возможно, что в вашем экземпляре игры не окажется всех или некоторых опечаток из этого списка. В таком случае вам повезло.

## Особенности игры вдвоём

---

Правила говорят, что игра предназначена для 3–6 игроков. Конечно, их может быть и больше (но 8 — это уже абсолютный максимум). Можно играть и вдвоём, но для этого полезно слегка изменить правила. Будет лучше, поверьте.

Во-первых, при возрождении персонажа (см. [соответствующий раздел](#)) берите из каждой колоды не по две, а по четыре карты. Вам ведь придётся по большей части биться с монстрами самому, не рассчитывая на чужую помощь, так что совсем нелишним будет с самого начала вооружиться чуть получше. Если этого не делать, игра может чересчур затянуться.

Во-вторых, нужно что-то сделать с Наколенниками Развода. Если из двух игроков один вынужден будет постоянно помогать другому, то это внесёт в игру сильный дисбаланс. Я предлагаю вам остановиться на одном из следующих вариантов:

- Игнорировать карту Наколенников Развода. Каждый раз, как она достаётся одному из игроков, он показывает её сопернику, сразу перекладывает в сброс и берёт одну карту взамен. Или, ещё проще, удалите её из колоды.
- Считать, что Наколенники Развода действуют *лишь два раза*. Положите на их карту два жетона и при каждом применении снимайте один. Когда жетонов не останется, сбросьте карту. Разумеется, если она потом будет вытащена кем-то ещё раз, то всё начнётся по новой.

- Считать, что Наколенники Развода дают своему обладателю боевой бонус, равный  $1/3$  базового уровня соперника, округлённый вверх. То есть, счастливый обладатель Наколенников получает +1, если соперник имеет уровень 1–3; +2, если у соперника уровень 4–6; +3, если у соперника уровень 7–9.

В-третьих, на некоторых картах есть указания типа «пусть игрок, сидящий слева от вас, сделает с вами то-то, а затем то же самое пусть сделает игрок справа». При игре вдвоём у вас только один соперник, так что будет вполне достаточно, если он сделает это лишь единожды.

### **Немаловажное примечание**

---

В последних оригинальных англоязычных редакциях игры авторы отказались от карты «Наколенники Развода». Теперь она заменена одной дополнительной картой «Бродячая Тварь»...

---

# Звёздный Манчкин

---

Игра использует ту же механику, что и «классический» Манчкин. Соответственно, правила практически не изменяются. Имеются незначительные терминологические отличия, а именно:

- вместо термина «Дверь» используется «Шлюз»;
- вместо термина «Сокровище» используется «Трофей»;
- вместо термина «Проклятие» используется «Ловушка»;
- вместо термина «Голды» используется «Кредиты»;
- карты, дающие разовые бонусы, не имеют какого-либо общего названия.

## Дополнения к правилам

---

Лазерное оружие (шмотки, название которых оканчивается на «-азер») может соединяться вместе, образуя *одну* шмотку с суммарным бонусом. Эта шмотка *всегда является двуручной*. Если среди составляющих её компонентов есть хотя бы один Агрегат, то результат также является Агрегатом. При этом карты, составляющие такое комбинированное оружие, продолжают считаться *отдельными* картами и символизируют собой *отдельные* шмотки. Составное оружие при необходимости может *в любой момент* разбираться.

В игре имеется некоторое количество Напарников. *Любой* напарник может пожертвовать собой в случае проигрыша в бою. Сброс его карты означает автоматическую смывку даже в том случае, когда карта монстра утверждает, что смываться невозможно. Если в бою участвовало два игрока, то *хозяин напарника* решает, смывается ли другой игрок автоматически, или должен бросать кубик. Допускается также сброс напарника в любой момент по любым соображениям, пришедшим в голову его хозяину. Если карты на столе не разрешают иного, то можно иметь лишь одного Напарника.

В игре нет больших шмоток, зато есть Агрегаты. Персонаж может *нести* сколько угодно Агрегатов, но *пользоваться* только одним (если, конечно, не имеет в игре карты, которая разрешает иное).

## Комментарии к некоторым картам

---

См. в разделе про «классический» Манчкин ([здесь](#)) пояснение к карте «Читерский кубик».

### Карта «Напарник: Краснорубах»

---

По идее, эта карта должна была называться не «Краснорубах», а «Рубаха-Парень» (и в буклете правил она называется именно так!), но дело не в названии. Этот напарник не даёт боевого бонуса и может *только жертвовать собой*, позволяя хозяину автоматически смываться из боя. Однако, даже если очередной бой *выигран*, нужно кидать кубик, и на выпавшую шестёрку этот напарник подлежит сбросу.

### Карта «Бомба-Пиявка»

---

Если эта карта принесла победу игроку, сражавшемуся *в одиночку* против *одного* монстра, то он не получает за свою победу трофеев. Зато получает уровень (или уровни, в зависимости от мощи монстра).

## Раса «Киборг»

---

Персонаж этой расы *ни при каких условиях* не может иметь базовый уровень ниже двойки. Если Киборгом становится персонаж первого уровня, то он автоматически повышается до второго. Когда персонаж перестаёт быть Киборгом, ограничение исчезает, однако уровень он *не теряет*.

Таким образом, если в начале игры вы взяли две расовые карты, одна из которых Киборг, то можете положить Киборга на стол, подняться до второго уровня, затем снести Киборга в сброс и выложить другую расовую карту, *сохранив второй уровень*. Это очень по-манчкински, и не стесняйтесь так делать.

## Карта «Рундук Рук»

---

Предъявляется остальным игрокам и действует немедленно, вне зависимости от того, как и при каких обстоятельствах была вытянута.

## Карта «Пых-пушка»

---

Хозяин Пых-пушки сам решает, будет ли он применять её в бою. Своё решение о применении он должен объявить вслух. Применение даёт ему бонус, но *не означает немедленную победу*. Чтобы победить, всё равно нужно превзойти монстров своим уровнем силы. Если это не удалось — монстры побеждают, и далее всё как обычно. Если же удалось, то монстры считаются телепортированными.

Помогая другим, вполне можно воспользоваться Пых-пушкой, даже если её бонус не критичен для победы. Это очень по-манчкински, не стесняйтесь.

## Замеченные опечатки

---

В русском издании игры может присутствовать ряд опечаток. Некоторые из них появились в результате перевода исходных опечаток оригинала, другие лежат на совести переводчиков.

Возьмите свои колоды и проверьте в них следующие карты:

- Пых-пушка — следует читать «*Не* применяется Голохотником»;
- Вибромеч — следует читать «*Не* применяется Купцом»;
- Безмозган — следует читать «*Не* применяется Психо»;
- Лучшая Доля — на карте на должно быть указано никакой цены;
- Все Твой Тварь Принадлежать Нам — на карте не должно быть указано никакой цены;
- Бионическая Крошка — за победу над этим монстром должен даваться лишь *один* уровень;
- Коробок-с-Парадокс — следует читать «...переходит к игроку, которого ты выберешь — считается, что это он вскрывает карту...»
- Пси-Псшериф — если в наборе оказалось две карты с таким именем, то налицо опечатка; одна из них (та, что «-4 против Мутантов») должна называться «Пси-Червинатор».

Вполне возможно, что в вашем экземпляре игры не окажется всех или некоторых опечаток из этого списка. В таком случае вам повезло.

---

# Манчкин Фу

---

Игра использует ту же механику, что и «классический» Манчкин. Соответственно, правила почти не изменяются. Имеются незначительные терминологические отличия, а именно:

- вместо термина «Проклятие» используется «Ловушка»;
- вместо термина «Зелье» используется «Порошок».

## Дополнения к правилам

---

В данной версии игры отсутствуют Расы (все персонажи всегда являются людьми), однако присутствуют Стили. Персонаж может принадлежать лишь к одному Классу и иметь лишь один Стиль (если, конечно, на столе у игрока нет карт, прямо разрешающих иное). При смерти персонажа его Стиль (или Стили) *сохраняются*.

Можно иметь в игре *сколько угодно карт*, разрешающих игроку дополнительные стили. Эти карты могут лежать на столе даже в отсутствие стилей как таковых: разрешение ни к чему не обязывает. Они не являются шмотками, так что *не теряются* со смертью персонажа.

Когда в бою участвует монстр гонконгского происхождения, *любой* может играть любую «гонконгскую» карту в помощь ему — будь то шмотка или другой монстр (в этом случае «Бродячая Тварь» *не требуется*), с руки или со стола. Играть гонконгские *шмотки* в помощь *игроку* не допускается. Указанные на картах ограничения по применению игнорируются. После боя, вне зависимости от его исхода, все гонконгские карты уходят в сброс.

Кроме того, в этой версии отсутствует понятие больших шмоток. Кроме формулы «одна обувка, один броник, один головняк, две руки», других ограничений на ношение и применение шмоток нет.

## Комментарии к некоторым картам

---

См. в разделе про «классический» Манчкин ([здесь](#)) пояснение к карте «Читерский кубик».

### Карта «Дары Предков!»

---

Предъявляется остальным игрокам и действует немедленно, вне зависимости от того, как и при каких обстоятельствах была вытянута.

### Карта «Великая Стена»

---

*Не позволяет* смываться от монстра, на карте которого сказано, что смываться от него нельзя.

### Карта «Бугай»

---

Бугай может пожертвовать собой в случае проигрыша в бою. Сброс его карты означает автоматическую смывку *даже в том случае, когда карта монстра утверждает, что смываться невозможно*. Если в бою участвовало два игрока, то хозяин Бугая решает, смывается ли другой игрок автоматически, или должен бросать кубик.

Допускается также сброс Бугая в любой момент по любым соображениям, пришедшим в голову его хозяину.

На Бугая можно сыграть карту усиления монстра, и она действует до конца его жизни. Однако можно сделать это *лишь один раз*, и впоследствии *менять эту карту нельзя*.

## Замеченные опечатки

---

В русском издании игры может присутствовать ряд опечаток. Некоторые из них появились в результате перевода исходных опечаток оригинала, другие лежат на совести переводчиков. Возьмите свои колоды и проверьте в них следующие карты:

- Пудра Идола — следует читать «+2 любой стороне...»
- Обжитой Демоном — правильный перевод звучит как «Одержимый демоном». По идее, не должна бы применяться к монстрам, которые сами являются демонами... однако *демон, одержимый демоном* — это очень по-манчжински. Официальная позиция создателей игры заключается в том, что «как бы логично это не звучало, но если в правилах и на картах нет оговорок — значит, оговорок нет!» Решайте сами, как трактовать этот момент.

---

# Супер Манчкин

---

В основном механика этой игры совпадает с «классическим» Манчкином. Вместе с тем, имеются и определённые различия. В части терминологии отличия следующие:

- вместо термина «Монстр» *может* использоваться «Злодей»;
- вместо термина «Проклятие» используется «Ловушка»;
- карты, дающие разовые бонусы, не имеют какого-либо общего названия.

---

## Дополнения к правилам

---

В данной версии игры отсутствуют Расы, зато имеются Силы и Истоки (см. далее). Также отсутствует понятие Больших Шмоток.

Персонаж может иметь любое количество Сил и Истоков, однако действует правило: в любой момент сумма рангов его Сил не может превышать базовый уровень с учётом добавочных возможностей от Истоков. Если по каким-то причинам оно нарушается, то игрок должен сбросить все или часть своих Сил. При смерти персонажа его *Силы сохраняются*, однако *Истоки теряются*, уходя в сброс. (Возможно, из-за этого придётся сбросить все или часть Сил!)

Силы и способности, дающие Полёт, *не объединяются*, сколько бы их у персонажа не было.

Силы и способности, дающие Воровство, *объединяются*. Каждая лишняя сила либо способность на единицу повышает вероятность успеха. Так, если *одна* способность обеспечивает успех воровства на 4,5,6 кубика, то *две* способности обеспечивают его на 3,4,5,6; *три* — на 2,3,4,5,6; *четыре* — гарантируют его в любом случае.

Способность Личины помогает избегать ловушек. Имея Личину и столкнувшись по любой причине с ловушкой, игрок может бросить кубик. На 1,2,3 ловушка не срабатывает. На 4,5 ловушка срабатывает. На 6 ловушка не только срабатывает, но игрок ещё и теряет Личину. За один ход одну Личину можно применить *лишь один раз против одной ловушки*.

В данной версии игры на некоторых картах напарников указана цена. Такие карты можно продавать и обменивать, как обычные шмотки. Допускается сброс любых напарников в любой момент по любым соображениям.

---

## Комментарии к некоторым картам

---

См. в разделе про «классический» Манчкин ([здесь](#)) пояснение к карте «Читерский кубик».

---

### Карта «Скрытая лаборатория»

---

Предъявляется остальным игрокам и действует немедленно, вне зависимости от того, как и при каких обстоятельствах была вытянута.

---

### Карта «Завязка сиквела»

---

Эту карту можно применять после *любого* боя. Даже того, который был только что проигран владельцем карты (если, конечно, он выжил). Или после боя, в котором владелец карты вообще не участвовал.

---

### Класс «Мистик»

---

Возможность Управления Реальностью может применяться для переброски кубика *несколько раз подряд*, при условии что игрок имеет в руке достаточное количество карт.

### Карты «Подонки», «Снова подонки», «Возвращение подонков»

---

Эти монстры вводятся в чужой бой самостоятельно, применение карты «Бродячая Тварь» не требуется. Можно делать это оптом и в розницу.

### Замеченные опечатки

---

В русских правилах неверно переведено Мародёрство при смерти персонажа. Как и в «классическом» Манчкине (см. раздел «Смерть персонажа»), другие игроки могут брать любые карты шмоток, находившиеся у владельца погибшего персонажа как на столе, так и в руке.



---

# Объединение разных версий игры

---

Несколько игровых наборов разных версий объединяются в одну игру простым объединением соответствующих колод с тщательным перемешиванием.

Если смешиваются три или более набора, то колоды получается огромными. Для интереса можно ввести правило «опрокинувший колоду теряет один уровень».

Имеется несколько типов правил. Одни устанавливают, что ряд понятий из разных игр означают одно и то же (являются синонимами). Другие устанавливают различие понятий при их внешнем сходстве. Третьи определяют, как реалии одних игровых миров влияют на другие при смешивании. Наконец, четвертые модифицируют базовую игровую механику.

В дальнейшем используются следующие обозначения:

- «М» — обычный («классический») Манчкин;
- «ЗМ» — «Звёздный Манчкин»;
- «МФ» — «Манчкин Фу»;
- «СМ» — «Супер Манчкин».

---

## Принципы сходства

---

**Двери** из «М»/«МФ»/«СМ» и **Шлюзы** из «ЗМ» считаются синонимами.

**Голды** из «М»/«МФ»/«СМ» и **Кредиты** из «ЗМ» считаются синонимами.

**Проклятия** из «М» и **Ловушки** из «ЗМ»/«МФ»/«СМ» считаются синонимами.

**Зелья** из «М» и **Порошки** из «МФ» считаются синонимами.

**Нежить** из «МФ» и **Андед** из «М» считаются синонимами.

**Бугай** из «МФ», **Напарник** из «ЗМ»/«СМ» и **Наёмничек** из «М» считаются существами одной природы. Любая карта, действующая на Напарника, действует также на Бугая, и т.п. При этом существа сохраняют свои «родные» особые свойства (Наёмничек из «М» не дерётся за своего хозяина, играть усилитель монстра можно только на Бугая, и т.п!).

Способность **Воровства**, даваемая Вору из «М» его Классом, и способность **Воровства**, даваемая Силами из «СМ», означают одно и то же. Вор может красть *любые* маленькие шмотки, находящиеся у другого игрока на столе. Несколько способностей к **Воровству** *усиливают* друг друга (см. [правила к «СМ»](#)).

---

## Принципы различия

---

Понятие **Стиля** из «МФ» не подменяет собой ни одно из понятий других вариантов игры, а добавляется к ним.

Понятия **Сил** и **Истоков** из «СМ» не подменяют собой ни одно из понятий других вариантов игры, а добавляются к ним.

**Большие Шмотки** из «М»/«МФ» и **Агрегаты** из «ЗМ» считаются разными категориями. Можно одновременно *носить* не более одной большой шмотки и *пользоваться* не более чем одним агрегатом, если только у игрока на столе нет карт, которые прямо разрешают другое.

Класс **Мистик** из «СМ» и классы **Клирик**, **Волшебник** из «М» — это разные классы.

**Раса Мутант** из «ЗМ» и одноимённый **класс Мутант** из «СМ» — это разные понятия. Можно быть «дважды мутантом» как по расе, так и по классу. Если монстр имеет особую силу/слабость против мутантов, то она срабатывает независимо от того, как именно (по расе или по классу) игрок стал мутантом. Против «дважды мутантов» эта сила/слабость *удваивается*.

Карта «**Супер-Чит**» из «СМ» и карты «**Чит**» из «М»/«ЗМ»/«МФ» — это *разные* карты. Карта «**Супер-Чит**» позволяет пользоваться в нарушение правил как шмотками, так и Силами. Карта «**Чит**» — только шмотками.

Умение «летать» в бою, даваемое стилем «**Трос-Фу**» из «МФ» — это не то же самое, что способность Полёта.

Одноразовые карты из «ЗМ» и «СМ» не являются ни **зельями** (по терминологии «М»), ни **порошками** (по терминологии «МФ»).

## Принципы взаимодействия

---

Монстр «Космический Вампир» из «ЗМ» в рамках мира «М» считается *неупокоенным* (*андед*). В более поздних выпусках «ЗМ» это указано прямо на его карте.

Лазерное оружие из «ЗМ» в рамках других вариантов игры считается *огненным*.

Любой демон из «МФ» имеет бонус +5 против Клириков из «М». С другой стороны, Клирики из «М» могут изгонять Гаки из «МФ» так, как будто те являются неупокоенными (*андед*) монстрами.

## Модификация правил

---

При генерации персонажа и возрождении после смерти игрок берёт *по четыре карты* из каждой колоды (вместо двух). Однако по-прежнему действует правило «в конце своего хода — не более пяти карт на руке, если только другие карты не разрешают превысить этот лимит».

Когда сверху сброса оказывается любая карта Класса, Расы, Стиля, Силы или карта «Суперманчкин» — любой желающий игрок может забрать её, сбросив взамен любую карту повышения уровня. Если таких желающих несколько, то они бросают между собой кубик.

При всём этом другим игрокам запрещается сбрасывать свои карты с целью быстро перекрыть доступ к верхушке сброса. Как и в бою, следует подождать около трёх секунд, чтобы дать другим шанс.

Разумеется, если игрок сбрасывает несколько карт, то порядок сброса (а как следствие — и карту, что окажется наверху) определяет только он сам.

---

# Эпические правила

---

Эти правила предназначены для удлинения игры при объединении нескольких различных версий. Ими также можно пользоваться при объединении игровых наборов *одинаковых* версий.

## Изменения в правилах

---

Игра ведётся не до 10, а до 20 уровня. 10 уровень теперь может достигаться продажей шмоток, картами повышения, и т.п. Ограничения действуют лишь на достижение уровней 19 и 20 — это возможно лишь одолением монстра.

Персонаж, достигший 10 (или более высокого) уровня, становится *эпическим*. Этот статус даёт ему дополнительные возможности по сравнению с теми, которые он имеет благодаря своей Расе и своему Классу. Перечень эпических способностей см. далее. Если эпический персонаж опускается ниже 10 уровня, то он теряет свои эпические способности.

В начале хода при открывании Дверей *эпический* игрок берёт из соответствующей колоды *не одну, а две карты в открытую*. Эти карты играют по следующим правилам:

- 1) Срабатывают ловушки и проклятия. Если обе карты оказались таковыми, то порядок срабатывания определяет сам игрок.
- 2) Всё, кроме монстров и усилителей монстров, играет обычным порядком. Сюда относятся Классы, Расы, Стили, Силы, Истоки, Напарники и т.п. Здесь же и усилители, которые не работают на монстров, а только на игрока.
- 3) С монстрами нужно драться. Если эпический игрок вытащил двух монстров, то он дерётся с обоими. Если открыты монстр и усилитель монстра (т.е., любая карта, которая может быть сыграна в помощь монстру против игрока), то игрок сражается с *усиленным* монстром. Здесь же карты, клонирующие монстров. Здесь же карты, *ослабляющие* монстров.

## Эпические возможности

---

### «Классический» Манчкин

---

**Эльф: Целеустрелённость.** Во время боя можно стрелять из лука в монстра или любого сражающегося участника. Помощью в бою это не считается. Сброс одной карты приносит названной стороне штраф «-2»; можно делать это до двух раз за ход. Если Эпический Эльф является заодно и Вором, то вдобавок он может подрезать сражающегося игрока.

**Дварф: Божья Длань.** Количество карт на руке не ограничено. Если данный персонаж перестаёт быть эпическим, то он должен сбросить лишние карты.

**Хафлинг: Тотальная распродажа.** Можно продавать две шмотки за ход по двойной цене.

**Человек: Ручная Зверюга.** Открыв монстра уровня 5 или ниже, с ним можно не драться, а вместо этого приручить (однако одновременно допускается иметь лишь одну ручную зверюгу). Монстр кладётся себе на стол и в дальнейшем может быть применён как *одноразовая* карта. Если он играет *в помощь* игроку, то даёт разовый бонус, равный указанному на карте уровню. Если он играет *против* игрока, то его применение в точности эквивалентно использованию комбинации «Монстр + Бродячая Тварь» со всеми последствиями — теперь на монстра можно играть усилители и т.п. Когда игрок теряет эпический статус или перестаёт быть человеком, его ручная зверюга уходит от него в сброс.

**Клирик: Мольба о Чуде.** В любой момент (даже в бою) можно сбросить две карты (либо обе с руки, либо обе со стола!) и взять втёмную верхнюю карту колоды Сокровищ. Её допускается сыграть на стол немедленно, если, конечно, это не противоречит правилам.

**Вор: Крадущая Тень.** Можно сбросить одну карту с руки и вытащить себе наугад одну карту из руки любого игрока. Бросок кубика не требуется. Это допускается делать *лишь на своём ходу*, лишь однажды за весь ход и не в бою.

**Воин: Омифигительная Сила.** Двуручными шмотками можно пользоваться как одноручными. Можно нести и использовать две большие шмотки одновременно. Потеряв эпический статус или перестав быть Воином, придётся сбросить часть шмоток до обычных требований.

**Волшебник: Избегание Проклятий.** Столкнувшись по любой причине с проклятием, можно сбросить одну карту с руки и попытаться смыться самым обычным образом, как от монстра. Если не удалось и на руке есть ещё карты, то можно продолжать в том же духе сколько угодно.

## Звёздный Манчкин

---

**Киборг: Ассимиляция.** Вместо того, чтобы драться с монстром, можно сбросить три шмотки и ассимилировать его. Карта монстра кладётся на стол. За это не полагается ни уровней, ни трофеев, но монстр будет ходить за Киборгом и им можно будет пожертвовать — либо чтобы автоматически смыться, либо чтобы избежать ловушки. Пожертвованный ассимилированный монстр уходит в сброс. Также он уходит в сброс, если игрок теряет эпический статус или перестаёт быть Киборгом. *В правилах ничего не сказано о том, сколько ассимилированных монстров можно иметь одновременно!* ☺

**Котейка: Сверхлюбопытство.** На любую из двух карт Шлюзов, открытую в начале хода и не являющуюся монстром, можно проявлять свою способность Любопытства. Можно и на обе. Причём *перед боем*, если среди открытых карт есть один монстр. Если обе открытые карты не являются монстрами, то можно открыть ещё две двери. Причём можно сначала открыть третью дверь, подумать, и только потом решать, открывать ли четвёртую.

**Человек: Ручная Зверюга.** Всё то же самое, что и для Эпического Человека в «классическом» Манчкине.

**Мутант: Тотальное Саморазветвление.** Можно выбрать один из следующих вариантов:

- три Головняка;
- три Обувки;
- два Головняка + две Обувки;
- две лишних Руки;
- два Головняка + лишняя Рука;
- две Обувки + лишняя Рука.

Можно менять свой выбор в любой момент (следя, конечно, за соответствием экипировки).

**Голохотник: Лучший из Лучших.** Оказав другому игроку помощь в одолении монстра, можно вытянуть втёмную либо две карты Шлюзов, либо одну карту Сокровищ. Кроме того, выиграв бой в одиночку, можно взять одну карту Шлюза втёмную.

**Гаджестянец: Мастер Ловушек.** Можно ломать ловушки, играемые на Эпического Гаджестянца, другими игроками. Более того, скинув три карты, можно перенаправить ловушку на кого угодно.

**Псих: Убеждение в Невкусности.** В бою, сбросив всю руку, можно убедить одного монстра в своей невкусности. Этот монстр переходит к игроку слева, которому в свой ход придётся иметь с ним дело в дополнение к тому, что он вытащит сам. Сражаясь с несколькими монстрами, можно самому выбрать, которого из них убедить в своей невкусности. Уровней и трофеев за этого монстра не полагается. Кроме того, при использовании этой способности нельзя просить помощи и бонус +2 за сражение в одиночку не применяется.

**Купец: Торговля с Обсчётом.** Можно использовать свою способность Торга для извлечения шмоток из трёх (а не одной, самой верхней) карт сброса. Порядок, в котором они лежат, не имеет значения: можно «выкупить» хоть самую нижнюю из них. Никто не запрещает «выкупать» таким образом и более одной шмотки.

## Манчкин Фу

---

На эпическом уровне каждая карта класса, находящаяся у игрока на столе, разрешает ему владеть одним дополнительным Стилем.

**Ниндзя: *Сразись, Но Не Сейчас*.** При столкновении в бою более чем с одним монстром, если их общая сила более чем вдвое превышает силу персонажа (вместе с его союзником, если кто-то согласился помочь), то можно ускользнуть из боя. При этом союзнику придётся продолжать драться.

**Монах: *Ясновидение*.** В любой момент можно смотреть карты на руках у игроков слева и справа. Кроме того, они должны показывать Эпическому Монаху всё, что тянут втёмную.

**Якудза: *Преступный Лорд*.** Можно иметь в игре любое число Бугаёв (и/или их эквивалентов из других игр).

**Самурай: *Рубка Сплетча*.** Во время боя можно сбросить всю руку (минимум три карты), чтобы убрать одного монстра из боя. Это считается за убийство монстра. Однако, если монстр был не один, и Эпическому Самураю приходится смываться от остальных, за этого убитого монстра он не получает сокровищ — только уровень.

## Супер Манчкин

---

**Экзот: *Приспособленчество*.** Потеряв Силу из-за ловушки или неpotребства, можно посмотреть сброс и забрать себе взамен первую попавшуюся Силу с рангом меньше, чем у потерянной.

**Мутант: *Неуязвимая Мощь Силы*.** Эпический Мутант не теряет Силы в результате неpotребств.

**Технарь: *Король Металлолома*.** Когда кто-то теряет, сбрасывает или продаёт шмотку, можно сбросить три карты и забрать её себе. Если два Эпических Технаря высказывают такое намерение, то они бросают между собой кубик. (Да, все возможности по читерству с кубиком допускаются!)

**Мистик: *Космический Контроль*.** Для переброски кубика достаточно скинуть одну карту.