

МАНЧКИН В СТРАНЕ ЧУДЕС

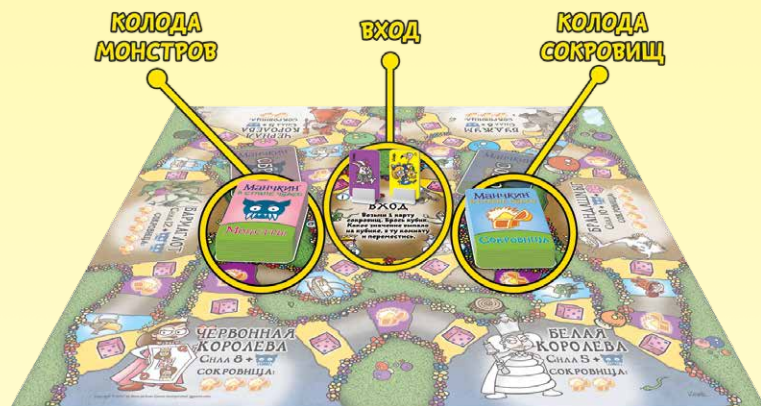
*И тянется неспешно нить
Моей волшебной сказки,
К закату дело, наконец,
Доходит до развязки.*

Льюис Кэрролл «Приключения Алисы в стране чудес»



СОСТАВ ИГРЫ

100 карт (30 монстров, 70 сокровищ)
6 жетонов манчкинов и 6 пластиковых подставок
2 кубика
Игровое поле
Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает себе жетон манчкина, вставляет его в подставку и помещает на клетку входа (выполнять то, что написано на клетке, не нужно, об этом позже). Перемешай карты сокровищ и выдай 3 карты каждому игроку. Оставшиеся сокровища положи лицевой стороной вниз на место для колоды сокровищ. Перемешай карты монстров и положи их лицевой стороной вниз на место для колоды монстров. Обрати внимание на пустые места для сброса у каждой колоды — сюда будут сбрасываться карты во время игры: сокровища к сокровищам, монстры к монстрам.

Первым игроком становится участник, который последним видел что-нибудь странное.

КАРТЫ

Карты в игре бывают двух типов: монстры и сокровища.

Карты монстров

Карты монстров используются, когда тыходишь в комнату и сражаешься с монстром (подробнее в разделе «Битва с монстром» на стр. 3).

Карты монстров всегда помогают монстрам. На некоторых написано: «Потяни 2 монстров!», а то и «Потяни 3 монстров!». Если попадутся такие карты, то потяни столько карт, сколько написано. Ведь даже у самого слабого монстра могут быть друзья!



Карты сокровищ

Сокровища помогают тебе побеждать монстров, чтобы получить ещё больше сокровищ. Всё страньше и страньше.

Многие сокровища в игре **разовые**. Одни помогают в битвах с монстрами, другие позволяют проделывать всякие полезные штуки: перебрасывать кубик, выбирать результат броска или возвращать сыгранные сокровища на руку. Сыграв разовую карту сокровища, отправь её в сброс.

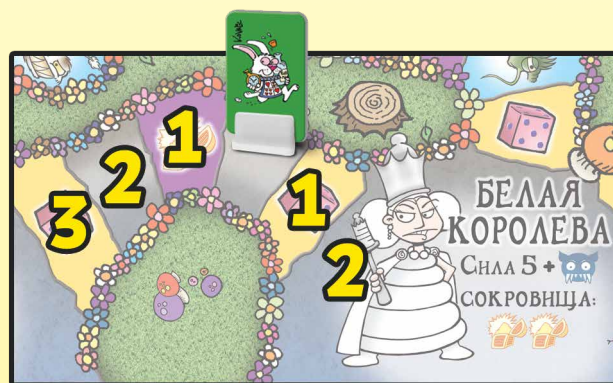
Дружба — это тоже сокровище. Поэтому среди карт сокровищ ты найдёшь **друзей**. Сыграв карту друга, выложи её перед собой. Она даёт бонус всё время, пока лежит перед тобой. Одновременно у тебя **может лежать только два друга**. Если захочешь сыграть третьего друга, одного из имеющихся придётся сбросить.

На всех сокровищах, кроме друзей, указана цена в галдах. В конце игры побеждает тот, чьи сокровища на руках дороже стоят (подробнее в разделе «Конец игры» на стр. 4).



ХОД ИГРОКА

В начале своего хода брось кубик. Выбери, в какую сторону пойдёшь, и передвинься на выпавшее количество клеток. У некоторых клеток есть особые эффекты, которые срабатывают, когда ты заканчиваешь на них движение. Если ты вернулся к входу или вошёл в одну из комнат, **остановись**, даже если не прошёл всё расстояние, выпавшее на кубике.



Зелёный игрок бросает кубик, выпадает 3. Манчкин может передвинуться либо на три клетки влево, либо на две вправо и остановиться в комнате Белой Королевы.



Ещё бросок

Если ты остановился на клетке с нарисованным кубиком, бросай кубик снова, выбирай направление и ходи ещё раз.



Клетки с монстрами

Если ты остановился на клетке с изображением монстра, переместись в его комнату и сразись с ним (см. раздел «Битва с монстром» на стр. 3).



Клетки с сокровищами

Если ты остановился на клетке с сундуком, возьми из колоды карту сокровищ. Круто!

Вход

Если ты вернулся на клетку входа, возьми из колоды 1 карту сокровищ и брось кубик. Переместись в комнату монстра в соответствии с результатом броска (во время этого броска карту «Пирог „Съешь меня”» использовать нельзя).



Красный игрок берёт карту сокровищ и бросает кубик, на котором выпадает 6. Придётся ему помериться силой с Бармаглотом!

Комнаты

На игровом поле расположены шесть комнат, в которых сидят монстры. Если зашёл в комнату к монстру, **остановись** и сразись с ним. Ой, мамочки!

БИТВА С МОНСТРОМ

У каждого монстра и манчкина есть сила.



Суммарная сила Чёрной Королевы и Шалтая-Болтая: $5+4=9$.

Сила монстра

Войдя в комнату, возьми из колоды карту монстра, чтобы определить, какой монстр придёт на помощь тому, что в комнате. В примере слева игрок вытащил карту «Шалтай-Болтай», так что ему придётся биться с Чёрной Королевой и Шалтаем-Болтаем. Вот это не повезло!

Посмотри, какая сила указана в комнате монстра, и сложи её с силой на карте монстра — так ты получишь силу монстров. В примере сила суммарная сила Чёрной Королевы и Шалтая-Болтая равна 9.

Чтобы определить силу Брандашмыга, нужно не только взять карту монстра, *но и бросить кубик*.

Чтобы определить силу Бармаглота, нужно взять аж **две** карты!

Если в колоде монстров не осталось карт, а тебе надо взять новую карту, перетасуй сброс, и ты получишь новую колоду.

Сила манчкина

Чтобы узнать, насколько ты силен, брось кубик и добавь к выпавшему результату бонусы твоих друзей. Если хочется стать ещё сильнее, можно сыграть разовые сокровища. Если не хочется тратить карты или дело плохо, попытайся позвать кого-нибудь на помощь (см. раздел «На помощь!» на стр. 4).

Твоя сила:
 $4+2+4=10$.
Ты победил!



Кто победил?

Сравни силу монстра со своей. У кого сила больше, тот и победил (если одинаково — победил ты!).

Когда ты победил Чёрную Королеву, возьми 2 сокровища.



Если ты победил, возьми столько сокровищ, сколько сундуков изображено в комнате. Показывать взятые карты никому не нужно — если, конечно, тебе не помогли.

Если ты проиграл, придётся **смываться**. Брось кубик и убеги на выпавшее число клеток прочь от комнаты, а затем **сбрось** одного из друзей, лежащих перед тобой (если таких нет, сбрось 1 карту с руки). Неважно, на какую клетку ты попал после смывки, — **не выполняй то, что на ней написано**.

Независимо от исхода боя сбрось карту напавшего на тебя монстра. И передай ход следующему игроку.

На помощь!

Сражаться с монстром можно и сообща! Чтобы другой игрок мог тебе помочь, он должен находиться **в шести клетках или меньше** от комнаты, в которой ты находишься. Попроси одного из таких игроков помочь тебе. Если игрок согласится, перемести его жетон в комнату монстра. Обрати внимание, что **помогать в бою может только один игрок**.

Помощник бросает кубик, добавляет к результату бонус от своих друзей и при желании играет разовые сокровища. Затем сложи силу своего манчкина с силой помощника. Если ваша общая сила больше или равна силе монстра, вы

побеждаете! После победы покажи всем полученные сокровища, а затем дай помощнику выбрать одно из них в награду.

Если вы проиграли, смываться должен только ты. Помощник не смывается и остаётся в комнате монстра.



Помощник переходит в твою комнату.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то берёт последнее сокровище. Если тебе нужно взять больше сокровищ, а в колоде не хватает карт, перемешай сброс и добери из него необходимое количество сокровищ. Но игра всё равно заканчивается.

Сложи цену всех сокровищ на твоей руке. Твои соперники делают то же самое. У кого сокровища на руке стоят дороже, тот и победил. При равенстве претенденты побеждают вместе.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Эндрю Хэкард

Иллюстратор: Джон Ковалик

Директор, главный редактор и создатель оригинального «Манчкина»: Стив Джексон

Генеральный директор: Филип Рид

Исполнительный директор: Сэм Митчке

Выпускающий редактор: Миранда Хорнер

Редакторы: Эндрю Хэкард, Девин Льюис

Производство: Сабрина Гонсалес,

Бриджит Вестерман, Рэнди Шёнеманн

Директор по маркетингу: Рея Фризен

Директор по продажам: Росс Джепсон



munchkin.sjgames.com

«Манчкин в стране чудес» сделан на основе игры «Манчкин:

Тащи сокровища». Её тестировали: Тайлер Бек, Джонатан Биллет, Donovan Кокс, Дилан Кокс, Брайан Энггард, Марк «Эндрю» Фолкнер, Алекс Фернандес, Рейчел Лонкар, Мэтью Мевис, Кэмерон Орвин, Фил Рид, Дэррил Сильва, Кэрри Спиллер, Челси Сёрфус, Кети Томпсон и Энн Уивер.

Выражаем особую благодарность ученикам миссис Рунес из начальной школы Саммит, г. Остин, за помощь в тестировании игры «Манчкин: Тащи сокровища» после уроков. Было весело!



Играть интересно

hobbyworld.ru

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Кристина Союзар

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Munchkin, Munchkin Wonderland, персонаж «Манчкин», Warehouse 23, всевидящая пирамида и названия других 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. Все права защищены. Версия правил 1.0 (ноябрь 2016).

Русское издание © 2017 Steve Jackson Games Incorporated.