

Манчкин®

ТАЙНАЯ ДОБЫЧА

Хватай сокровища и подставляй друзей — без нудной возни с картами! Ну, почти без: в игре 16 карт — какая же это возня? Самое главное — никаких розовых соплей и поделуев с обнимашками из той другой игры...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В чём суть: в подземелье лежит без присмотра большая куча сокровищ; да что там большая — настолько огромная, что устоять невозможно. Просто признай: принцессы — это, конечно, круто и всё такое, но что за жизнь без кучи золота?

Тебе необходимо либо найти сокровища, либо победить самого сильного монстра в подземелье, либо пустить всех соперников на удобрения.

СОСТАВ ИГРЫ

16 карт

4 памятки

14 жетонов добычи (для демонстрации превосходства над жалкими, ничтожными оппонентами)

Правила игры

Промо-карта «...с огромной кучей золота» — для игры в базовый «Манчкин». В «Манчкин: Тайная добыча» её использовать нельзя!



КАРТЫ

В игре 16 карт. На каждой изображён монстр или полезная штукавина, которая пригодится для достижения цели.

В левом верхнем углу каждой карты указано числовое значение — чем оно больше, тем больше сокровищ карта позволяет вынести из подземелья. Число точек под числом показывает, сколько копий этой карты есть в колоде.

В нижней части карты описано её свойство, которое вступает в силу при сбросе карты.

ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

Нужны, чтобы отслеживать, у кого из игроков больше сокровищ.

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

Сложи 16 карт в колоду, перетасуй и положи лицевой стороной вниз. Убери из колоды верхнюю карту, не раскрывая.

При игре вдвоём сними ещё 3 верхние карты, раскрой их и отложи в сторону — в раунде они не участвуют.

Каждый игрок берёт 1 карту из колоды и держит её в тайне от соперников.

Первым ходит тот, кто последним поливал растение в горшке (либо младший игрок).

КАК ИГРАТЬ

Партия состоит из нескольких раундов. Каждый раунд символизирует один спуск в подземелье. В конце раунда одному из игроков достанется либо само сокровище, либо большая его часть. А может, он единственный уцелеет после серии «несчастливых случаев» с другими игроками.

Когда один из бесстрашных храбрецов спасёт из подземелья достаточно добра, всё королевство признает его заслуги и назначит правителем (или дарницей морскою). Новоиспечённый монарх быстренько прикроет все гильдии приключенцев и выдворит всех конкурентов из страны, после чего усядется пересчитывать свои богатства с чувством глубокого морального удовлетворения. Победа!



ХОД

В свой ход возьми верхнюю карту из колоды. Затем сбрось перед собой одну из двух карт с руки лицевой стороной вверх. примени свойство сброшенной карты. Ты обязан применить свойство карты, даже если оно тебе навредит.

Свойства карт подробно описаны на обороте правил. Там же описаны некоторые особые случаи.

Все сброшенные карты остаются лежать перед игроком, который их сбросил. Карты нужно складывать одну на другую со сдвигом, чтобы было видно, в каком порядке они сбрасывались. Это поможет игрокам догадаться, какими картами располагают соперники.

Применив свойство карты, передай ход игроку слева от себя.

ВНЕ ИГРЫ

Если игрок выбыл из раунда, он сбрасывает карту с руки лицевой стороной вверх, не применяя её свойство, и до следующего раунда права хода не получает.

ЧЕСТНОСТЬ

Если игрок жульничает при встречах с огоршённой травой или не сбрасывает плутониевого дракона, держа на руке газебо или сетевого тролля, мы не советуем с ним больше играть. Меньше надо общаться со всякими подлецами. К тому же возможностей подложить свинью соперникам в этой игре и без того предостаточно.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, если в конце хода игрока в колоде не осталось карт. Все монстры в подземелье побеждены, сокровища целиком не достались никому, но обладатель карты с наибольшим значением успел присвоить себе существенную их часть.

Все игроки, кроме оказавшихся вне игры, раскрывают карты. Победителем раунда становится обладатель карты с наибольшим значением. При ничьей побеждает игрок с наибольшей суммой значений на сброшенных им за раунд картах.

Также раунд завершается, если вне игры оказались все игроки, кроме одного. Он становится победителем раунда.

Победитель раунда получает жетон добычи. Затем нужно перетасовать все 16 карт и начать новый раунд в соответствии с правилами. Первым будет ходить победитель прошлого раунда, просто потому что он невероятно крут.

ПОБЕДА

Игрок побеждает, когда наберёт определённое количество жетонов добычи в зависимости от количества участников партии:

- 2 игрока — 7 жетонов
- 3 игрока — 5 жетонов
- 4 игрока — 4 жетона

ЧТО МОЖНО НАЙТИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ:

В этом разделе мы рассмотрим все карты подробнее.



Сокровища!

Золото, много золота, очень большая, просто громадная КУЧА сокровищ! Если ты закончил раунд с этой картой, то сорвал джек-пот.

Если ты сбрасываешь «Сокровища!» — не важно, как и почему, — они растворяются в воздухе и... не достаются никому. Ты оказываешься вне игры и выставляешь себя на посмешище до начала следующего раунда.



Плутониевый дракон

Если сокровищ нигде не видать, то ты знаешь, где можно точно разжиться добычей: разумеется, у плутониевого дракона. Есть, правда, одна загвоздка — драконы в принципе не особо любят делиться, а от этого ещё и фонит за версту. Если на глаза дракону попадает сетевой тролль или газебо, он собирает свои пожитки и улетает восвояси.

Свойства большинства карт вступают в силу при сбросе. Однако свойство плутониевого дракона вступает в силу, когда он находится у тебя на руке. Более того, при сбросе его свойство в силу не вступает.

Если у тебя на руке дракон окажется вместе с троллем или газебо, сбросить надо дракона. При этом ты не обязан раскрывать карту, оставшуюся на руке. Ты можешь сбросить дракона и в других случаях, даже если ни тролля, ни газебо у тебя нет, ведь драконы весьма коварны и хитры.



Газебо

Хоть в газебо и скопилось достаточно сокровищ, будить его (особенно стрелами) — себе дороже.

Сбросив газебо, обменяй свою карту с руки на карту с руки любого из соперников. Нельзя меняться с теми, кто оказался вне игры или находится под защитой отельного кольца. Если все прочие игроки защищены кольцами, ничего не происходит.



Сетевой тролль

Невзирая на то, что сетевой тролль годами издевался над приключенцами, особых свойств у него не появилось. Вообще ни одного, даже самого завалющего.

И да, это его всё ещё безумно бесит.

Сбросив тролля, выбери любого игрока, не находящегося вне игры (можно и себя). Этот игрок сбрасывает с руки карту, не применяя её свойства, и берёт новую. Если карт в колоде не осталось, игрок берёт карту, которая была отложена в начале раунда. Если все остальные игроки защищены отельными кольцами, тебе придётся выбрать себя.



Хотельное кольцо

Ничто не скажет: «Даже не думай!» лучше, чем отельное кольцо. Применяв кольцо, ты окажешься «в домике» и сможешь втихаря прикармить все сокровища.

Сбросив кольцо, ты до начала своего следующего хода защищён от всех свойств карт соперников.



Роковая утка

Жизнь тебя так ничему и не научила, да? Серьёзно, сколько ещё раз надо повторить, чтобы ты больше НИКОГДА не трогал подозрительных уток в подземельях?

Сбросив утку, выбери другого игрока, находящегося в игре. Тайно сравните карты на руках. Обладатель карты с меньшим значением оказывается вне игры. При равных значениях ничего не происходит. Если все остальные игроки защищены кольцами, утка бессильна — ничего не происходит.



Молотая крысotka

От бормотания этого адского отродья уши сворачиваются в трубочку. К счастью, шум стихнет, как только она вырубит тебя своим молотком.

Сбросив крысotку, можешь посмотреть карту любого из соперников, но не раскрывай её другим игрокам (неполный список того, чего делать нельзя: хихиканье, игра бровями и прозрачные намёки).



Огоршённая трава

На первый взгляд это растение, растущее почти в каждом подземелье, безобидно, но стоит лишь раз споткнуться о горшок, как твоя нога почернеет и отвалится, а сам ты умрёшь в страшных муках.

Сбросив огоршённую траву, выбери соперника и назови любую карту (кроме огоршённой травы). Если у этого игрока на руке есть названная карта, он оказывается вне игры. Если все прочие игроки защищены кольцами, ничего не происходит.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Разработчик: Сэйдзи Канаи

Развитие: Эдвард Болм, Марк Вуттон

Иллюстрации: Джон Ковалик

Графический дизайн: Калисса Фитцджеральд, Сабрина Гонсалес, Гэбби Руэнс

Текст: Эдвард Болм, Марк Вуттон

Редактура: Николас Бонгью, Джон Гуденаф

Верстка и типографский набор: Тодд Роуланд

Производство: Дэйв Лепор

Тестирование: Рейчел Болм, Талон Болм, Джефф Пламмер, Кортни Шелтон, Ли Шелтон



Munchkin, Munchkin Loot Letter, the Munchkin characters, and the pyramid logo are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, used under license by Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Love Letter and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

