

# МАНЧКИН 4

## ТЯГА К КОНЯГЕ

В этом наборе речь пойдёт в особенности о картах двух типов:

- Наёмнички (их уже было, но теперь просто толпа)
- Скакуны (вообще новые карты).

ТкК замешивается в базовый набор *Манчкина* вместе с другими расширениями (по вкусу). Если отказаться от всех прочих расширений, в игре будет *чёртова прорва* Скакунов и Наёмничков. Но это и не плохо: они все манчкины до мозга кости.

### НАЁМНИЧКИ

Наёмнички, Напарники (из *Звёздного Манчкина* и *Супер-Манчкина*), Бугаи (из *Манчкин Фу*) и Миньоны (из *Манчкин Кусь!*) не различаются между собой в свете этих правил.

Наёмнички в одних играх лежат в колодах Дверей (как здесь), в других относятся к Сокровищам. Наёмничка можно сыграть в любой момент, даже во время боя, если только у тебя в игре только всего одна такая карта. Если Наёмничек взят в открытую, можешь забрать его на руку, если не можешь (или не хочешь) ввести его в игру сразу. Сбросить Наёмничка можно в любой момент.

Наёмничек *не* шмотка, если только на его карте не проставлена цена, и только такого Наёмничка с ценой в годлах ты сможешь продать.

Наёмничек может пожертвовать собой ради тебя. Если ты проиграл бой, ты можешь сбросить Наёмничка вместе со всеми шмотками, которые на него навьючены, вместо броска на смывку. Ты автоматически смываешься от всех монстров в бою, даже если карта монстра говорит, будто от монстра смываться невозможно. Если кто-то помогал тебе в бою, ТЕБЕ решать, смоешься ли твой помощник вместе с тобой автоматически или ему придётся бросать кубик для смывки.

Некоторые Наёмнички дают тебе добавочную руку, увеличивают норму Больших шмоток или Агрегатов, которые ты можешь нести. В таких случаях Наёмничек на самом деле никаких шмоток не имеет, а просто расширяет твои личные возможности; если с Наёмничком что и случится, на тебя и на твои шмотки это не повлияет.

Но такие Наёмнички, как Эльф-Наёмничек, могут сами нести шмотки и применять их; Наёмничек сможет пользоваться даже тем, что тебе недоступно. Шмотки Наёмничка остаются твоими; Ловушки, Проклятия и Непотребства бьют по ним так же, как если бы ты сам нёс их.

- При самопожертвовании Наёмничек преданно сбрасывает шмотки, и ты сохраняешь их.

- Убитого Наёмничка ты обираешь сам и сохраняешь шмотки.
- Наёмничек забирает вверенные ему шмотки с собой, уходя от тебя к другому хозяину либо из-за Ловушки/Проклятия или Непотребства!

### Применение усилителей монстров

На Наёмничка можно сыграть любой усилитель монстра. Подложи усилитель под карту Наёмничка со сдвигом вверх, чтобы он стал, к примеру, Стариканом.

Только эти усилители для Наёмничков делают меньше, чем для монстров. Карта +5 даёт Наёмничку +1, а +10 увеличивает ваш уровень на +2.

Негативные модификаторы к Наёмничку применить нельзя, если только на него уже не наложен позитивный. Отрицательное значение вычитается из положительного: так, твой противник усилил на 2 своего Наёмничка картой Старикана, и теперь ты в любой момент можешь сыграть на него карту Детёныша (-1). Итоговый бонус к уровню Наёмничка +1.

### Наёмнички и бонусы монстров

Если у тебя, к примеру, Дварф-Наёмничек, а ты вступаешь в бой с монстром, у которого есть бонус против Дварфов, этот бонус будет работать, если только ты не сбросишь Наёмничка. Так же и монстр со штрафом против Дварфов будет слабее в бою с любым манчкином, у которого есть Дварф-Наёмничек. То же самое верно для любого монстра с бонусом или штрафом против любых класса, расы или пола.

Если Наёмничек никак не упомянут в описании непотребства, оно не

влияет на него. Определяя, что именно монстр творит с тобой, на расу, класс и пол Наёмничка не обращай никакого внимания.

### Наёмнички и отношения полов

Лучше бы нам об этом и не говорить...

Пол Наёмничка не играет роли, если речь не идёт о реакции монстра (уже обсуждали) или о вручении Наёмничку чисто мужской или чисто женской шмотки. В этом случае пол Наёмничка определяется по иллюстрации на его карте. Даже для законченных манчкинов должно быть очевидно, кто там мужчина, кто женщина, а у кого пола вообще нет. У роботов пола не бывает, хоть само это слово и мужского рода. Чудо-Ральф был когда-то псом, но мы отвели его к ветеринару.

Если ты захочешь сменить пол Наёмничка, тебе придётся напиться его Зельем Смены Пола.

### Наёмнички и жульничество

Карта «Чит!» может дать тебе право взять добавочного Наёмничка, а может дать Наёмничку право носить шмотку, которую он носить не может... но почему тогда не сыграть карту на себя самого? Ничто ни на земле, ни на небесах не в силах ничем нагрузить Экономничка.

### СКАКУНЫ

Нет никого ближе и дороже манчкинскому сердцу (вот с этого момента), чем его могучий Скакун. Прежде всего, из-за их кавалерийских бонусов! Скакуны гнездятся в колоде Дверей. Игрок может владеть только одним Скакуном, если не применять Чит! 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 есть и Скакуны, которые предел Больших шмоток в твоём инвентаре увеличивают). Надпись «Большая» на карте нужна, чтобы знать, как Ловушки и Проклятия влияют на Скакуна и чтобы не дать Ворам прикарманивать его и скрыться с места преступления.

Усилители монстров влияют на Скакунов так же, как на Наёмничков. Если ты сражаешься со Скакуном как с монстром, усилители работают обычным образом.

Есть шмотки, которые усиливают именно Скакунов. Сами Скакуны шмоток не применяют, если только на карте шмотки не стоит разрешение. Усилители шмоток не влияют на шмотки-усилители Скакунов.

Если у Скакуна есть бонус или штраф на Смывку, он заменяет бонусы наездника. У Эльфа и так есть бонус на Смывку, но на Черепaxe у него будет штраф! Если у тебя штраф из-за Скакуна, ты можешь его скинуть до броска на Смывку. От штрафа ты избавишься, но Скакуна потеряешь.

### Скакуны-монстры

Вытянув карту Скакуна в открытую, можешь не брать его себе, а биться с ним. Его уровень равен удвоенному боевому бонусу, и победа над ним приносит один уровень и одно сокровище. Непотребство любого Скакуна-монстра — потеря одного уровня.



STEVE JACKSON GAMES



Разработка Стива Джексона, иллюстрации Джона Ковалика и — местами — Шэнон К. Гаррити, проработка Джэйлса Шильдта, заказывала печать и давала вредные советы Моника Стивенс, издано в России ООО «СМАРТ».

Тестировали игру Wayne Barrett, Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Jan Hendriks (автор названия The Need for Steed), Birger Kraemer, Wil Upchurch, Thomas Weigel, Loren Wiseman и Erik Zane. Идея карт предложена Drew Beharelle, Drew Folta, Cory Haefner, Herb, Andrew Koehn, Patrick Konshak, J. Aaron McComb, Bobby Myers, Jacob Nelson и Burr Settles. С переводом на русский язык помогли пользователи форума hobbygames.ru Харальд, aBBaDoH, Drazhar, oranged, murphy, pr0FF.

Warehouse 23 is a registered trademark of Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin, The Need For Steed*, and the all-seeing pyramid are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. Copyright © 2006 by Steve Jackson Games Incorporated. Version 1.02 (October 2008).