



# Манчкин Б СЛЕДОПУТЫ

«Следопуты» — это 112 новых карт Дверей и Сокровищ для «Манчкина». Перед игрой перемешай их с такими же картами из обычного «Манчкина». Если хочешь, добавь карты из других дополнений. Когда после игры будешь разбирать колоды обратно, имей в виду, что карты «Следопутов» отмечены значком  $\lambda$ .

В этом наборе встречаются карты двух особых типов. Тем, у кого есть «Тяга к коняге», наши объяснения про скакунов и наёмничков ни к чему. Если же у тебя ещё нет 4-й серии «Манчкина», срочно беги за ней в магазин, не то клоундедов натравим! Ладно, не парься. Мы тебя любим, ты ж нам деньгами уже который год помогаешь. Вот тебе правила.

## Наёмнички

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

Наёмнички могут встретиться в колоде Дверей (как оба наёмничка из «Следопутов») 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. Но если на его карте стоит цена в голдах, ты вправе его продать.

Наёмничек умеет жертвовать собой. Проиграв бой, 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 смьгься). В бою тебе помогали? Решай, смоемся ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смьвку.

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 (в «Следопутах» их, правда, нет) могут нести и применять шмотки сами, а порой вправе 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 смьвки, 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 нанял наёмничка-дварфа (но как? у тебя же нет «Тяги к коняге»!) и встретил монстра с бонусом против дварфов, этот бонус будет действовать, если только ты тут же не сбросишь наёмничка. Аналогично, монстр со штрафом против дварфов будет биться с минусами против манчкина с дварфом-наёмничком. То же верно для всех прочих классов, рас, пола.

Если в тексте 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 реакции монстра. Тогда пол наёмничка определяется по иллюстрации. Даже законченный манчкин поймёт, кто там мужчина, а кто женщина. У Робота пола нет, хоть это слово и мужского рода. Чудо-Ральф был кобелём, но мы отвели его к ветеринару.

Если ты захочешь сменить пол наёмничка, тебе придётся напоить его Зельем смены пола.

## Наёмнички и жульничество

«Чит!» можно использовать, чтобы взять лишнего наёмничка или дать ему шмотку, которую он сам не вправе применять (но почему бы тогда не сыграть карту на себя?). Кстати, Экономничек ничего носить не может, как ни заставляй, как ни моли.

## 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!». 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 «Большая» на карте нужна, чтобы знать, как ловушки и проклятия влияют на скакуна, и чтобы не дать ворам прикарманить его и скрыться с места преступления.

Есть несколько шмоток, которые усиливают скакунов и только их. Скакун не может применить шмотку, если на карте шмотки не сказано особо, что она для скакуна. Усилители шмоток на скакунов не действуют.

Если скакун даёт бонус или штраф на смывку, замени этим значением свой бонус или штраф. Так, если ты эльф с обычным бонусом на смывку, верхом на Черепахе ты будешь смываться со штрафом. 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.

## Скакуны-монстры

Если ты вытянул скакуна в открытую, можешь вызвать его на бой как обычного монстра. В этом случае его уровень равен удвоенному боевому бонусу, а победа над скакуном-монстром приносит 1 сокровище и 1 уровень. Непотребство любого скакуна-монстра простое: теряешь уровень.

Это прелестное правило — путь к победе: про него все забудут до тех пор, пока ты не получишь с его помощью 10-й уровень. Ткни соперников носом в правила. Чтобы помнили.

## Автор игры Стив Джексон • Иллюстратор Джон Ковалик

Главнокомандующий: Филип Рид • Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард • Художники-постановщики: Алекс Фернандес и Бен Уильямс • Основоположник дизайна: Хизер Оливер • Арт-директор: Уилл Скуновер • Предпечатная проверка: Моника Стивенс  
Директор по маркетингу: Пол Чэпмен • Директор по продажам: Росс Джемсон

Игру тестировали: Джимми Брэгдон, Николас Вачек, Томас Вейгель, Фрея Джексон, Ричард Додсон, Эрик Зейн, Биргер Кремер, Уилл Скуновер, Лорен Уайзмен, Ян Хендрикс и Рэнди Шойнеманн.

Спасибо множеству отчаянных фанатов «Манчкина», чьи предложения попали в струю на этот раз: Фредрик Бьореман, Клаус Вестерхоф, Эндрю Гилс, Питер Джайлс, Миранда Джонс, Роберт Джонс, Грэм Дэвис, Кендел, Джеррод Кох, Биргер Кремер, Бенджамин Ларсен, Тимми Лоффредо, Скотт Макгилл, Джон Манневиц, Стивен Марш, Соня Мид, Пол Мур, Крис Оукли, Кит Рапп, Майк Ричардсон, Алекс Слоут, Аарон Харт, Кори Хефнер, Марек Чтернакт, Майкл Шен.

## Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод: Алексей Перерва • Редактура: Петр Тюленев • Вёрстка: Владимир Сергеев и Дмитрий Собянин • Вопросами издания игр заведует Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому

© 2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

*Munchkin, De-Ranged, Warehouse 23, e23*, 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. *Munchkin 5 — De-Ranged* © 2007, 2011 Steve Jackson Games Incorporated.

Версия правил 1.51 (Ноябрь 2011).