



**ЗНАЕМ  
ИГРАЕМ**  
[www.znaemigraem.ru](http://www.znaemigraem.ru)

**Магазин настольных игр,  
игрушек и подарков**



# МАНЧКИН ФУ

Разработка игры Стив Джексон  
Иллюстрации Грэга Хайлэнда

Развитие и покупка полиграфических услуг: Моника Стивенс.

Графический дизайн: Келлар Холл

Обкатка: Мишель Барретт, Уэйн Барретт, JHG Хендрикс,  
Эндрю Хакара, Миа Шерман, Муз Ван Дийк, Синди Вестрих,  
Эрик Зейн, Рэйчел Зейн.

Munchkin Fu, Munchkin, Star Munchkin, and the all-seeing pyramid are registered trademarks  
or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated.

Copyright © 2001-2003, 2005, 2007 by Steve Jackson Games Incorporated. Version 1.3 (February 2007).

Локализация в России: © 2008 ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов. Вёрстка: Андрей Морозов. Перевод и редакция: Алексей Перерва  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



## Сходили манчкины в кино...

и теперь они мчатся по переулкам Гонконга (или Токио? они не уверены). Теперь они ниндзя, якудза, самураи и монахи... но они по-прежнему убивают монстров и забирают ихклады.

**Манчкин Фу** основан на базовом **Манчкине** и может с ним сочетаться, как и со **Звёздным Манчкином** (см. стр. 4).

В этой игре 168 карт, эти правила и один кубик.

## Подготовка

Играют от 3 до 6 манчкинов. Каждому нужно 10 жетонов (монет, покерных фишек, чего угодно другого или какое-то приспособление, которое считает до 10).

Разделите карты на Двери (с дверью на рубашке) и Сокровища (с грудой добра на рубашке). Перетасуйте обе колоды. Сдайте по две карты из каждой колоды всем игрокам.

## Обращение с Картами

Для обеих колод заведите разные кучки сброса. Если карты в колоде кончились, перетасуйте сброс. Если колода кончилась, а сброса еще нет, никто не может брать карты такого типа!

«Рука»: карты вашей руки не участвуют в игре. Они вам не помогают, но и забрать их у вас можно только особыми картами, которые действуют именно на вашу руку, а не на шмотки, которые вы взяли. В конце вашего хода в вашей руке может быть не более 5 карт.

**Взятие шмотки:** Карты Сокровищ можно сыграть на стол перед собой, чтобы сделать их «взятыми шмотками» Смотри «Шмотки» ниже.

Когда б сыграть бы карту б? Карта определенного типа может быть сыграна в четко установленное время (смотри ниже).

Карты из игры нельзя вернуть на руку – их либо сбрасываются, либо обмениваются, если приходит нужда от них избавиться.

## Создание Персонажа

Все начинают игру с 1го уровня без класса и стиля (хе-хе-хе).

Посмотрите на 4 стартовые карты. Если вам пришла карта **Класса** (Ниндзя, Самурай, Монах, Якудза) или любого **Стиля**, вы можете (если хотите) выложить перед собой по одной карте каждого типа. Можете сыграть и карты, которые позволяют владеть двумя Классами или Стилями.

Также можно играть карты Шмоток и Бугаёв, если есть. Возникли сомнения, стоит ли играть карту? Читайте правила дальше. Но можете броситься вперед, очертя голову.

## Начало и Завершение Игры

Решите, кто ходить первым, любым приемлемым способом.

Игра продвигается по ходам, каждый состоит из ряда фаз (о них позже). Право хода передается по кругу справа налево.

Первый, кто достигает 10го уровня, побеждает, но достает до 10го уровня надо, убивая монстров. Если два игрока в паре убивают монстра и оба получают 10й уровень, оба и побеждают.

## Фазы Хода

(1) **Открываем Дверь:** вытяните и вскройте карту из колоды Дверей. С монстром вы должны биться. См. «Бой». Разберите бой до конца, прежде чем идти дальше. Если монстр убит, получите уровень (два за супермонстра – это понятно по карте).

Если карта оказалась Ловушкой (см. «Ловушки» ниже), она тут же оказывает свое действие (если может) и сбрасывается.

Если вы вытянули какую-то другую карту, можете взять ее на руку или немедленно сыграть.

(2) **Ищем Неприятности:** если вы еще НЕ столкнулись с монстром, открыв дверь, вы можете сыграть *со своей руки* карту Монстра (если он есть) и сразиться с монстром по описанным выше правилам. Не играйте карту Монстра, которого не можете одолеть, если не уверены, что можете рассчитывать на помощь!

(3) **Чистим Нычки:** убив монстра, возьмите столько Сокровищ, сколько предписано его картой. Если убивали монстра единолично, берите Сокровища, не открывая их другим игрокам, если вам кто-то помогал, тащите карты лицом вверх.

Если вы смылись от монстра, вы не получаете Сокровищ!

Если вы не встретили монстра вовсе или наткнулись на какое-то дружелюбное чудище, вы можете осмотреться на месте. Втёмную возьмите на руку вторую карту из колоды Дверей.

(4) **От Щедрот:** если у вас на руке больше 5 карт, отдайте излишки игроку с самым низким уровнем. Если таких игроков несколько, разделите карты между ними так ровно, насколько возможно. Вы определяете, кто получит больше карт. Если Вы самый слабый или один из слабаков, излишки сбрасываются.

Ход передается следующему игроку.

# Бой

Чтобы биться с монстром, посмотрите на Уровень сверху его карты. Если ваш Уровень и Бонусы от взятых шмоток больше Уровня монстра, вы его убили. У монстров бывают особые свойства, которые меняют расклады в бою, например, бонус против какого-нибудь класса. Не забудьте учесть их до боя.

В бою вы можете играть с руки одноразовые карты, вроде порошков или Великой Стены. На одноразовой карте написано «Применить Только Один Раз» или «Получи Уровень».

Если карты (Бродячая Тварь, Двойной Удар) втягивают в бой новых монстров, нужно превзойти их суммарный уровень. Подходящими картами вы можете прогнать из боя одного монстра, чтобы справиться со вторым; но вы не можете драться с одним и смываться от другого (или других). Прогнав монстра картой и смывшись от его друганов, Сокровищ вы не добудете.

Убив монстра, вы получаете уровень (убийство особо опасных монстров даёт 2 Уровня). Если вы убили ряд монстров (см. «Назойливое Вмешательство») за один бой, получите уровень за каждого убитого монстра! Но если вы победили монстра, не убив его, ваш уровень не растёт НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ!

Сбросьте карту (карты) монстра и наберите Сокровищ (см. ниже). Не забывайте, что некто может сыграть на вас враждебную карту или применить особое свойство, когда победа уже почти у вас в кармане. Когда вы убиваете или иначе одолеваете монстра, дайте соперникам приемлемое время (около 2,6 секунды), чтобы они могли высказаться. После этого вы действительно победили, получили уровень, если убили монстра, и забрали его Сокровища, а остальные могут спорить и вопить сколько влезет.

Если вы не можете победить монстра, у вас есть два выхода: звать на помощь или смываться.

## Зовем на Помощь

Вы можете просить игроков о помощи. Если один отказал, можете просить другого, и т.д., пока либо все вас не кинут, либо кто-то не поможет. Помочь может только один игрок.

Помощь приобретается подкупом. Вам даже придется идти на подкуп, если среди игроков нет Якудзы. Предлагайте ваши взятые Шмотки или Сокровища монстра за помощь. Если вы купили помощь Сокровищами монстра, договоритесь, кто выбирает Сокровища первым – вы или ваш помощник.

В бою добавляйте Уровень и Бонусы помощника к вашим.

Особые свойства и пороки монстра распространяются на ваших помощников, и наоборот. Так, если вы не Монах, но Монах вам помогает, Тигр-Призрак нападает на вас со штрафом -2. А вот Гонконгский Вьетконг атакует вас в паре с Самураем +4 бонусом. Такие модификаторы действуют только раз за бой: если Вьетконг атаковал двух Самураев, его уровень все равно растёт только на +4.

Если вам успешно помогли, монстр убит. Сбросьте монстра, возьмите Сокровища (это ниже) и выполните инструкции с карты монстра. Вы получаете один уровень за каждого убитого монстра. Помощники по уровням не растут.

Если никто не помог, или помощь одного игрока уступила вредительству остальных, и вы не справляетесь с монстром...



# Смываемся!

Смываетесь? Забудьте об уровнях и Сокровищах. И никаких нычек (Дверей, вытянутых втёмную). И смывться удастся не всем.

Бросьте кубик. Смываетесь вы на 5 и больше. Ниндзя смываются автоматом, если сбросит руку, в которой не меньше 2 карт. Некоторые шмотки и стили облегчают или затрудняют смывку. А быстрые монстры облагают ваш бросок штрафом.

Если вы смылись, сбросьте монстра. Сокровищ вам не дают. Скверных последствий у бегства нет, но карту все-таки прочтите. Есть монстры, умеющие навредить даже смывшемуся манчкину.

Если монстр ловит вас, он творит с вами Непотребство, описанное в его карте. Из-за этого вы можете потерять шмотки, уровни или даже жизнь.

Если два игрока совместными усилиями не смогли забить монстра (монстров), они должны смываться оба. Броски раздельные. Каждый монстр МОЖЕТ поймать обоих игроков.

Если вы смываетесь от нескольких монстров, вам нужно сделать бросок по каждому монстра в любом порядке и снести их Непотребства, как только они вас поймают (если поймают).

## Смерть

Умирая, вы теряете имущество. Вам остаются классы, стили и уровень: ваше новое воплощение не отличишь от прежнего.

**Мародёрство:** положите карты руки рядом с теми, что у вас в игре. Начиная с самого высокоуровневого героя, другие игроки по очереди выбирают по одной карте. При равенстве уровней у ряда игроков первого определит кубик. Если на трупе карт не осталось, оно и к лучшему. После того, как все получили по одной карте, остатки сбрасываются.

Тут же появляется ваш новый персонаж, и уже на следующем ходу он может помогать в боях, только вот карт у вас нет.

На следующем вашем ходу вам надлежит взять втёмную по две карты из каждой колоды и сыграть любые карты Класса, Стиля или Шмотки по желанию, как в начале игры.

## Сокровища

Убив монстра, вы получаете Сокровища. Внизу каждой карты монстра указано число Сокровищ. Ровно столько карт вам и надо взять. Берите карты втёмную, если убили монстра без помощи. Тяните карты открыто, если кто-то помогал вам в бою.

Карты Сокровищ можно играть сразу же, как только они пришли на руку. Карты Шмоток можно раскладывать перед собой. Карты «Получи Уровень» могут применяться сразу же.

## Показатели Персонажа

Каждый персонаж – это набор оружия, достижений и примочек с тремя показателями – Уровень, Класс и Стил. Так, вашего персонажа можно описать: «Грос-Фу-Ниндзя 9го уровня с Ногтями Пятилетней Выдержки и Катаной Зуб Дракона».

Пол вашего персонажа первое время совпадает с вашим.

**Уровень:** это мерило вашей крутости и полноценности (у монстров тоже есть уровни). Выкладываете перед собой жетоны, чтобы точно знать свой уровень. Уровни находятся в диапазоне от 1 до 10. В игре вы постоянно теряете и получаете уровни.

Вы получаете уровень, убивая монстра или играя особую карту. Можно ещё покупать уровни за шмотки (см. «Шмотки»).

Вы теряете уровень по распоряжению карты. Ваш уровень не может опуститься ниже 1 Во время боя ваш Уровень может быть отрицательным, если на вас сыграно достаточно скверных карт.

**Класс:** вы можете стать Монахом, Ниндзя, Якудза или Самураем с соответствующей классовой картой. В карте описаны свойства класса. Их вы получаете, выкладывая карту перед собой, и теряете, едва сбрасываете эту карту.

Ряд классовых свойств работает за счёт сброса. Сбросив с руки или из игры карту, вы активируете классовое свойство. Знайте, что БЕЗ КАРТ на руке «Сбросить всю руку» нельзя.

Вы можете сбросить классовую карту в любое время, даже в ходе боя. «Не хочу больше быть Ниндзей!»

Вы не можете принадлежать одновременно к двум и более классам, если не применили карту «Суперманчкин».

**Стиля:** их в игре 12, это уникальные боевые техники, которые дают владельцу преимущества. Эти преимущества вступают в силу, как только вы кладёте карту Стиля перед собой. Сброс карты Стиля влечёт за собой утрату всех его преимуществ.

Одновременно можно владеть одним стилем. Исключение: Монахи могут изучить два Стиля, и ещё есть карты, дающие право на добавочный Стиль. Карту Стиля можно сбросить в любой миг, даже в бою.

## Шмотки

У каждой Шмотки есть имя, сила и ценность в годдах.

Шмотка на руке бесполезна, пока не сыграна; сыграйте её - и она станет «взятой». Можно «взять» сколько угодно шмоток.

Некоторые Шмотки имеют ограничения в применении. Например, Маску Ниндзя могут носить только Ниндзя. Её бонус полезен только персонажу, который сейчас Ниндзя.

Надеть можно только один головник, один бронник, одну обувку и две «ручных» шмотки (или одну «двуручную» шмотку), если у вас нет карты или свойства, позволяющих носить больше, или другие игроки не могут вас поймать. Так, если вы взяли два шлема, приносит вам пользу только один из них. Вы должны отмечать шмотки, которые не могут вам помочь, или не надетые шмотки, поворачивая карты боком. Вы НЕ можете менять, к примеру, шлемы, во время боя или при смывке.

**Продажа Шмоток:** в свой ход можно скинуть шмотки на сумму в 1000 годдов и немедленно получить один уровень. Если вы продали шмотки на сумму в 1100 (допустим) годдов, сдачи не ждите. Но если вам удастся набрать шмоток на 2000 годдов, вы сможете подняться на два уровня за раз, и так далее. Вы можете обращаться в уровни как взятые шмотки, так и шмотки с руки.

Вы не можете продавать, менять или красть шмотки ВО ВРЕМЯ боя. Когда вы открыли карту монстра, вы должны завершить бой с именуемым снаряжением.

## Когда Применять Карты

Инструкции на картах всегда главнее общих правил. Однако ни одна карта не может свести игрока или монстра в 0 или ниже, равно как и ни один игрок не может получить 10й уровень, не убивая монстров.

## Монстры

Монстр, появившийся в фазе «Открываем Дверь», тут же идёт на вытянувшего его персонажа. Начинается бой.

Если монстр пришёл на руку любым другим образом, он может выйти на поле в фазе «Ищем Неприятности», а может быть направлен на другого игрока картой «Бродячей Твари».

Для правил карта Монстра - это одно существо, даже если в названии карты стоит множественное число.

## Усилители Монстров

Карты «В Дозе Лотоса», «Обжитой Демоном», «Выращенный Мастером» и «Злые Любимчики» поднимают уровень монстра (тогда как «Миниатюрный» уровень понижает). Карты «Бродячая Тварь» и «Двойной Удар» привлекают к бою еще одного монстра. Эти карты могут играть в любом бою.

Усилители складываются между собой, и все, что усиливает монстра, усиливает его двойника... если одновременно, в

любом порядке сыграны карты «В Дозе Лотоса», «Обжитой Демоном» и «Двойной Удар», вы сталкиваетесь с Обжитым Демоном монстром В Дозе Лотоса и его Обжитым Демоном двойником В Дозе Лотоса. Если в бою два монстра, один из которых вошел в игру по карте «Бродячей Твари», игрок, применяющий усилитель, должен выбрать, какого монстра он усиливает.

## Сокровища. Ввод

Большинство карт Сокровищ - Шмотки. Есть Шмотки с ценой, есть «Без цены». Шмотки могут быть выложены на стол сразу по получению или в любой миг вашего хода.

Есть и особые Сокровища (такие как «Получи Уровень»). Их применяют в любое время, если сама карта не предписывает чего-то иного. Следуйте инструкциям, а потом сбрасывайте карту.



## Трофеи. Применение

Любую одноразовую («Применить Только Один Раз») карту можно сыграть в любом бою как со стола, так и с руки.

Другие шмотки не применяются, пока не сыграны. В ваш ход можете сыграть эти карты на стол и тут же их применить. Если вы помогаете кому-то или деретесь вне очереди по какой-то другой причине, вам нельзя играть новые шмотки с руки на стол.

## Ловушки

Если Ловушка вытянута в фазе «Открываем Дверь», она тут же действует на взявшего карту игрока.

Вытянутая втёмную или полученная иным образом Ловушка может быть сыграна на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент игры. Ослабить игрока в разгар боя крайне весело.

Ловушка действует на жертву мгновенно (если может) и сбрасывается. *Исключение:* «Смена Пола» облагает штрафом ваш следующий бой. Если вы попали в эту ловушку не в бою, сохраните эту карту до следующего боя как напоминание.

Если проклятие может поразить больше одной шмотки, жертва решает, какие шмотки потеряны или изменены.

Если проклятие бьёт по чему-то, чего у вас нет, вам оно не страшно. Так, если вы вытянули «Потерю Головняка», а головняка у вас нет, ловушка сбрасывается без эффекта.

## Классы и Стили

Эти карты можно вывести на стол сразу по факту получения или в любой момент своего хода.

## Суперманчкин и Сверх-Стиль

Эти карты позволяют вам иметь два класса или дополнительный стиль соответственно.

«Суперманчкин» играет в любой момент, когда у вас в игре есть карта класса и еще одна карта класса для объединения с первой. Вы получаете все выгоды и пороки обоих классов. «Суперманчкин» сбрасывается, если вы теряете любой класс.

Сверх-Стиль можно играть, даже если у вас нет Стиля, чтобы на 1 увеличить число Стилей, которыми вы можете овладеть.

## Бугай

Вытянув Бугая, лицом вверх или вниз, вы можете тут же сыграть его или оставить на руке. Его можно сыграть даже в бою, но больше одного Бугая нанимать нельзя. Его можно сбросить в любой момент. Продать Бугая нельзя. Ну, он же не вещь, в конце концов.

Любой Усилитель монстра можно сыграть на Бугая, и он останется с Бугаём до конца его жизни. На каждого Бугая можно сыграть только одну такую карту.

Бугай может пожертвовать собой ради тебя. Если ты проиграл бой, вместо сброса на Смывку сбрось Бугая, и ты автоматически убежишь от всех монстров этого боя, даже если карта монстра утверждает, будто убежать нельзя. Если тебе помогали в бою, ты решаешь, будет помощник кидать кубик

на Смывку или тоже смоется автоматически.

## Другие Манчкинские Темы

Может сложиться ситуация, когда выгодно будет сыграть Ловушку или Монстра на себя или «помочь» другому игроку, чтобы лишить его Сокровищ. Это по-манчкински. Делайте это.

## Мена

Игроки могут меняться Шмотками (но не другими картами). Меняться можно шмотками со стола, но не из руки. Меняться можно в любой миг игры, кроме боя, а лучше всего меняться шмотками в чужой ход. Любая полученная обменом шмотка выходит на стол; продать ее нельзя до следующего хода.

Вы можете отдавать шмотки для подкупа других игроков – «Я отдам тебе Задущечную Струну Вечной Дружбы, если ты не будешь помогать Бобу в драке с Владычицей Драконов!»

Вы можете показать другим игрокам всю руку... мы не можем вам этого запретить...

## Назойливое Вмешательство

В чужой бой вы можете вмешаться несколькими способами.

*Примените одностороннюю карту.* Если у вас есть Порошок, вы можете метнуть его в монстра. То, что Порошок «случайно» обсыпал воюющего манчкина... вы же в этом не виноваты, да?

*Сыграйте карту для усиления монстра.* Эти карты делают монстра опаснее...но и дают ему больше трофеев. Вы можете сыграть такие карты во время своего или чужого боя.

*Выведите Бродячую Тварь.* Монстр из вашей «руки» присоединится к любому бою.

Подстраивайте *Ловушки*, если есть карты Ловушек.

## Гонконг

Когда в бой выходит Гонконгский (ГК) монстр, любой игрок может тут же сыграть любого другого ГК-монстра с руки в бой.

ГК-монстру игрок может отдать любую ГК-шмотку с руки или из собственного набора шмоток. Он должен уточнить, какому именно ГК-монстру отдаётся шмотка. К ГК-монстрам не относятся требования по числу рук, но и особые возможности и ограничения шмоток ими не применяются. ГК-монстры получают только бонус уровня от ГК-шмоток. После боя шмотка сбрасывается.

Пример: Маня вышибает дверь и налетает на Ганги Гонконга. Коварный Дрюн сбрасает в бой Гонконг Конга со своей руки. Юрик берёт с руки ГК-Бонг и отдаёт его Конгу; монстр получает +2 бонус. Даже Рита не пожалела Гонконгские Танги, в которых шеголяла сама, и тоже отдала их Конгу. Теперь Конг в Тангах (+2) и с Бонгом (+2) помогает Гангам с общим бонусом +4.

## Быстрые Правила

Хотите, чтобы игра шла быстрее? Для ускорения процесса каждый игрок начинает с четырьмя картами из каждой колоды и получает по четыре карты из каждой колоды после смерти.

Всякий раз, когда на вершине стопки сброса оказывается карта Расы, Класа, Стиля или карта, позволяющая иметь больше одного Класа, Стиля, Расы, любой игрок может сбросить карту «Получи Уровень» с руки и забрать карту. Если несколько игроков пытаются завладеть картой, они кидают кубик. Победитель получает карту, проигравший сохраняет карту Уровня.

## Противоречия и споры

Когда карты противоречат правилам, следуйте указаниям карт. Любые другие споры решаются громкой перебранкой между игроками, а последнее слово остается за хозяином игры.

## Совмещение с МАНЧКИНОМ и ЗВЕЗДНЫМ МАНЧКИНОМ

Вот это замес! Эльфийские Клирики-Ниндзя и Эльфо-Котейские Трос-Фу-Волашебники готовы выйти на зачистку подземелий далёкой планеты Новый Гонконг...

Сбейте все Сокровища и Трофеи в одну колоду. Все Двери, Подземелья и Шлазусы - в другую. Получилось две большие колоды. Если наборов много, вы получите две **ОЧЕНЬ** большие колоды.

Пользуйтесь «быстрыми» правилами (см. выше).

Ловушки и Проклятия считаются картами одного типа. Все, что относится к Ловушкам, касается и Проклятий, и наоборот. Да, Жестянщик может «ломать» Проклятия. Точно так же Кредиты и Голды – это одно и то же, их можно складывать для покупки уровней, уплаты налогов и т.д.

Все могут иметь классы, расы и стили!

Наёмнички, Напарники и Бугаи относятся к классу «Наёмников», и Бугай может пожертвовать собой, как Напарник, но каждая карта несёт шмотки или усиливается только так, как ей положено по правилам «родного» набора.

Любой демон из Манчкин Фу получает бонус +5 против Клериков Манчкина. Зато Клерики Манчкина могут изгонять Гаки так, будто это нежить.

В **Манчкин Фу** есть карты с указаниями на отсутствующие в этой игре элементы (кролики и лягушки из «В Дозе Лотоса», например), что связывает разные игры в одно целое. И, конечно, Меч Убивания Всего, кроме Кальмаров из **Неестественной Секиры** против Кальмалыша Каратеки беспомощен. Валим!

Большие шмотки из Манчкина и Агрегаты из Звёздного Манчкина - не одно и то же. Все правила обеих игр работают своим порядком. Обычные персонажи могут нести только одну Большую шмотку и пользоваться только одним Агрегатом.

