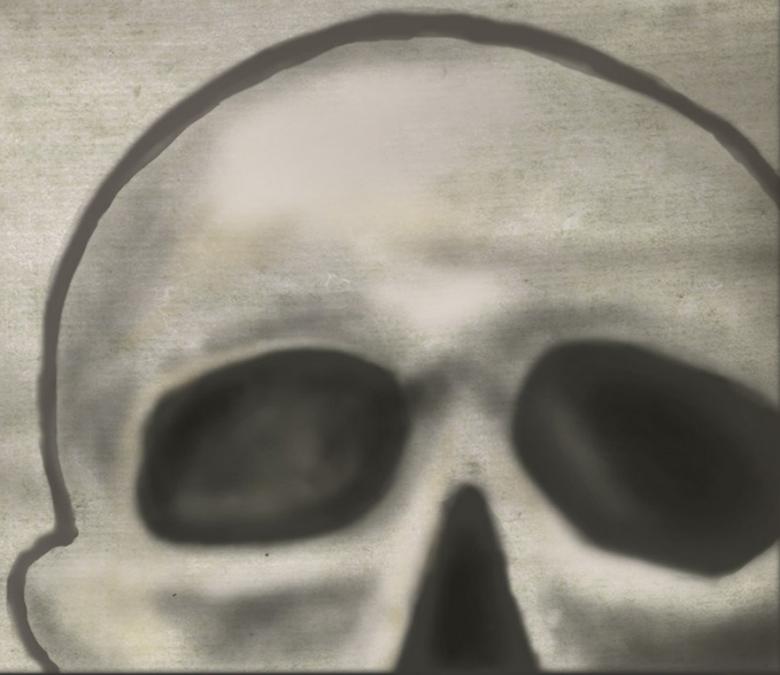


**РУКОВОДСТВО
ПО ВЫЖИВАНИЮ
НА ПУСТОШАХ**



MUNCHKIN FALLOUT

Версия 0.9.84
12.01.16

Если вы любите Манчкин так же, как любите Fallout, то эта игра для вас. Мы объединили эти игры в одном флаконе.

В состав игры входят 128 карт Дверей, 132 карты Сокровищ, 20 карт Перков, один шестигранный кубик и эти правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Исследовать Пустоши могут от трёх до шести игроков. Каждому понадобится по 10 фишек (монет, крышек, жетонов, патронов и т.п., в общем, любых штук, с помощью которых можно считать до 10), чтобы отмечать свой Уровень.

Перетасуй отдельно колоду Дверей, колоду Сокровищ и колоду Перков и положи их на игровой стол рубашкой вверх. Каждый игрок берёт по 4 карты Дверей и по 4 карты Сокровищ.

Перки пока не трогайте.

Противоречия между картами и правилами

Здесь описаны общие правила. Карты могут вводить специальные правила, поэтому в большинстве случаев надо следовать тому, что написано на карте. Но карты не могут перекрывать четыре нижеследующих правила, если только на карте не сказано явно, что нарушается именно это правило.

1. Ничто не может сделать Уровень игрока меньше 1, хотя различные карты могут снизить Боевую Силу игрока или Монстра до 0 и ниже.

2. После боя ты получаешь уровень, только если ты убил Монстра, то есть превзошёл его по Боевой Силе, а не просто избавился от него каким-либо способом.

3. Ты не можешь получить награду (Сокровища, уровни и т.п.) за побеждённого Монстра в середине боя. Перед получением любого вида награды бой нужно завершить. Кроме того, если ты проиграешь, ты не получишь вообще ничего.

4. Чтобы получить 10-й Уровень нужно *убить* Монстра.

Все спорные моменты решаются при помощи громких криков и агрессивной жестикуляции, но последнее слово остаётся за хозяином колоды.

ОБРАЩЕНИЕ С КАРТАМИ

В игре - это карты, которые лежат перед тобой на столе лицом вверх. Обычно они показывают характеристики твоего персонажа, его снаряжение, а также действующие на него позитивные или негативные эффекты. Некоторые другие карты тоже могут лежать перед тобой на столе, если ты их сыграешь.

«Рука» – это карты, которые игрок держит в руках. Они пока не находятся в игре и тебе не помогают, но и потерять их ты можешь только под действием карт, которые влияют именно на «руку». В конце твоего хода у тебя на «руке» должно оставаться не более пяти карт. Не путай «руку» игрока (в кавычках), в которой ты держишь карты, и Руку персонажа (с большой буквы), в которой персонаж держит Оружие.

Карты из игры обратно в «руку» не возвращаются (если только этого не требует какая-либо карта или правило).

Сброс карт. Если ты должен сбросить карту – положи её в сброс лицом вверх. Заведите отдельный сброс для каждой колоды. Видеть ты можешь только верхнюю карту в сбросе. Сброс можно просматривать только если какая-то карта или способность позволяет тебе сделать это.

Если кому-то нужно взять карту, а колода этого типа закончилась – перетасуй соответствующий сброс и сформируй из него новую колоду. Если колода закончилась, а в сбросе ничего нет – увы, карты этого типа никто не получит!

Для активации некоторых способностей необходимо сбросить карту. Если нет никаких дополнительных указаний, то сбрасывать можно как с «руки», так и из игры, но ты не можешь сбросить для активации способности карту действующей на тебя Ловушки, Радиации или Монстра. Кроме того, нельзя сбрасывать для активации способностей Перки.

Сыграть карту. Чтобы ввести карту в игру, ты должен её сыграть с «руки».

Использование карт. Все карты с постоянным Бонусом или свойством, которые ты ввёл в игру (кроме Шмоток, убранных в Рюкзак), ты используешь. *Пример: любое Оружие, Суперманчкин, Чит!*



Применение карт. Для получения разового эффекта карты ты должен применить эту карту. *Пример: любая Взрывчатка, классовые способности, Антирадин, Обознался.* Разовые Шмотки можно применять как с «руки», так и из Рюкзака.

Для разовых не-Шмоток сыграть карту означает применить её. *Пример: если ты играешь Ловушку, то ты автоматически её применяешь на кого-либо.* Обычно после применения карта сбрасывается. Применение способностей обычно требует сброса других карт для активации.

ДЕЙСТВИЕ КАРТ

Действие карт подразделяется на три типа: **длительное** (например Бонус или способность от постоянной Шмотки), **мгновенное** (например получение уровня или потеря Шмотки) и **до конца боя** (например Бонус от гранаты или Модификатора монстров).

Все постоянные карты имеют длительное действие, но некоторые также могут быть использованы и для мгновенного действия. *Пример: Гипнотрон даёт постоянный Бонус +2, но кроме того обладает способностью мгновенного действия, позволяющей убрать Монстра из боя.* Эффект длительного действия прекращается, как только карта сброшена. *Пример: ты теряешь Бонус Гипнотрона, как только сбрасываешь его, чтобы воспользоваться его мгновенным действием.*

Эффект мгновенного действия выполняется немедленно, как только применена карта или способность. После чего карта сбрасывается (если у неё нет других свойств). Отменить такой эффект можно только специальными картами и только непосредственно в момент срабатывания этого эффекта. *Пример: Ментаты могут отменить мгновенное (и не только) действие Ловушки, что, в свою очередь, является мгновенным действием.* Если никто не отменил мгновенный эффект сразу, то позже это сделать невозможно никакими картами. *Пример: Бродячая Тварь мгновенно вводит Монстра в бой и сбрасывается, отменить этот эффект можно картой **Красноречие**, но только сразу же, после применения **Бродячей Твари**, после этого отменить этот эффект невозможно, хотя Монстра можно удалить другими действиями.*

Карты, с эффектом до конца боя, в большинстве своём играют во время боя. Чаще всего это карты, дающие Бонус какой-либо стороне в бою. Их эффект учитывается до конца боя, а в конце боя такие карты сбрасываются (если не имеют других свойств). Если каким-либо образом убрать эту карту до окончания боя, то её эффект пропадёт. *Пример: Штраф -5 от Троеглазия пропадёт, если убрать эту карту Радиации при помощи Антирадина.* *Пример: Монстров можно рассматривать как эффект до конца боя, если убрать Монстра из боя, то его Боевая Сила и все его особенности перестанут влиять на бой.*

Многие карты сочетают в себе эффекты различного действия, в том числе длительное действие может заключаться в том, что оно вызовет мгновенное действие при срабатывании некоторых условий. *Пример: Постепенное Облучение действует длительно и даёт тебе Штраф к Боевой Силе. В начале каждого хода происходит мгновенное действие по увеличению этого длительного Штрафа. А в конце хода, на котором Штраф достигнет трёх, происходит мгновенное действие твоей смерти.*

Про карты длительного действия, находящиеся в игре, говорят, что ты их *используешь* (кроме Шмоток, находящихся в Рюкзаке). Про мгновенный эффект или эффект до конца боя говорят, что ты их *применяешь*.

ШМОТКИ

Шмотка – это любая карта с ценой в Крышках или надписью «Без цены». Сыграть, то есть ввести в игру, любую Шмотку можно сразу же при получении (даже во время чужого хода, но только если ты сам не в бою и это не нарушает состояние других твоих Шмоток), либо позже во время своего хода и не в бою.

Ты не можешь получать Бонус или использовать свойство Шмотки, находящийся у тебя в «руке», пока ты не введёшь её в игру, после чего считается, что ты *несёшь* эту Шмотку. Ты можешь нести любое количество маленьких Шмоток.

Большие Шмотки. На Больших Шмотках внизу слева есть надпись «Большая». Если на Шмотке не написано, что она Большая – значит она маленькая.

Ты можешь нести только одну Большую Шмотку, независимо от того используешь ты её или нет.

Если что-то позволяет тебе нести больше одной Большой Шмотки, и ты теряешь эту способность, то ты должен либо немедленно вернуть себе такую способность, либо избавиться от «лишних» Больших Шмоток. Если ты не в бою, ты можешь попробовать обменять Большие Шмотки на мелкие у других игроков, а если это твой ход, то «лишние» Шмотки можно продать за уровень (если Шмоток наберётся на 1000 Крышек). В противном случае придётся отдать их самому низкоуровневому игроку из тех, кто может их нести. Если даже отдать Большую Шмотку некому – сбрось её.

Шмотка может давать постоянный Бонус или способность, а может быть Разовой.

На **Разовых Шмотках** должно быть написано «Разовая Шмотка». Разовые Шмотки можно применять, как с «руки», так и из игры, в любой момент, если это не противоречит тексту карты.

Ограничение на использование Шмоток. Любой игрок может нести любые Шмотки, но некоторые Шмотки имеют ограничения в использовании. *Пример: Пушку «Тесла» могут использовать только Учёные Анклава.*

Кроме этого, ты можешь использовать только один Головняк, один Броник, одну Обувку и одну Двуручную или две Одноручных Шмотки. Например, ты можешь нести сколько угодно Головняков, но использовать можешь только один из них, если только особые карты не позволяют тебе игнорировать эти ограничения.

Рюкзак. Те Шмотки, которые ты не можешь или не хочешь использовать в данный момент, нужно положить в Рюкзак. Чтобы отличать Шмотки в Рюкзаке от используемых, поверни карты неиспользуемых Шмоток горизонтально. Все Разовые Шмотки, которые ты хочешь выложить на стол, тоже клади в Рюкзак. В Рюкзак можно складывать только Шмотки.

Ты НЕ МОЖЕШЬ убирать или доставать Шмотки из Рюкзака во время чужого хода, боя или Смывки, но ты можешь применять Разовые Шмотки прямо из Рюкзака.

Сброс Шмоток. Нельзя сбрасывать Шмотки «просто так». *Пример: нельзя сбросить одну Большую Шмотку, чтобы сыграть другую Большую Шмотку.* Ты можешь продать их за уровни, обменять или отдать игрокам, которые захотят этого, можешь сбросить их для активации каких-либо способностей, либо в результате действия других карт.

Если у тебя есть несколько Шмоток, подходящих под действие Ловушки, Радиации или Непотребства, то ты сам решаешь, какой именно Шмоткой пожертвовать.

Оружие. Всё Оружие в игре помечено как Холодное, Лёгкое, Тяжёлое или Энергетическое. Тип Оружия важен только для взаимодействия с другими картами. Согласно законодательству Пустошей Кастеты не считаются Оружием.

Кроме того тебе может попасться **Взрывчатка** – это Разовые Шмотки, такие же как другие разовые карты, кроме того, что их применение должно сопровождаться громким БУМ! Взрывчатка тоже не считается Оружием.

Хлам. Тебе частенько будут попадаться Шмотки, помеченные как Хлам. Обычно эти Шмотки бесполезны, но могут пригодиться в некоторых ситуациях. Хлам имеет цену и подчиняется всем правилам постоянных Шмоток, за исключением того, что обычно не даёт ни Бонуса, ни способностей.

Всякий раз, вытянув из колоды Хлам, ты должен взять ещё одно Сокровище в виде компенсации. Если ты взял Хлам втёмную, ты должен всем показать карту и взять компенсацию втёмную. Если же Хлам достался тебе в открытую, то компенсацию тоже бери в открытую. Но если новая карта тоже окажется Хламом, то тебе придётся смириться – больше замен тебе не положено.

Суровые правила

Если выживание на пустошах даётся вам слишком легко, можете усложнить правила и не брать замену Хламу ни при каких условиях.

Обмен Шмотками. Ты можешь меняться Шмотками (но не другими картами) с другими игроками. Меняться можно только Шмотками, находящимися в игре (не в «руке»). Меняться можно в любое время, пока ты не в бою, и лучше, если это будет не твой ход. Все Шмотки, которые ты наменял, остаются в игре и попадают в твой Рюкзак.

Можно отдавать Шмотки и просто так, например, что бы подкупить других игроков – «Я отдам тебе мой **Антирадиационный Костюм**, если ты не будешь помогать Лёне против этих Супермутантов!». Считайте это обменом на ничто.

А ещё можно вымогать Шмотки – «Я сыграю на тебя **Чёрную Полосу**, если ты сейчас же не отдашь мне **Дезинфектант для Пищи**».

Продажа Шмоток за Уровни. Во время своего хода и не в бою ты можешь сбросить Шмотки на сумму не менее 1000 Крышек и тут же получить уровень. Если ты сбрасываешь Шмотки на сумму, скажем, 1100 Крышек – сдачи не будет. Но если получится набрать Шмоток на 2000, то ты получишь сразу два уровня, и т.д. Можно продавать Шмотки как из «руки», так и из игры. Купить победный Уровень таким образом нельзя.

МОДИФИКАТОРЫ ШМОТОК

Некоторые карты помечены как «Модификатор». Такие карты могут быть присоединены к постоянной Шмотке, чтобы модифицировать её. После того, как Модификатор присоединён к Шмотке, его нельзя снять или переложить на другую Шмотку. Стоимость модификатора прибавляется к стоимости модифицированной им Шмотки. К любой Шмотке можно присоединить любое количество Модификаторов.

Если модифицированная Шмотка меняет владельца, Модификатор остаётся со Шмоткой. При сбросе модифицированной Шмотки, Модификатор сбрасывается вместе с ней и отсоединяется.

Модификаторы являются Шмотками и подчиняются всем правилам Шмоток. *Пример: ты можешь выложить Модификатор Шмоток в Рюкзак, если не хочешь прикреплять его к Шмотке.* Но даже с картой **Чит!** ты не сможешь использовать Модификатор без Шмотки, зато с **Читом!** ты можешь игнорировать указанные на Модификаторе ограничения по Шмоткам.

КАРТЫ "ПОЛУЧИ УРОВЕНЬ"

Карты **Получи Уровень** можно применить в любой момент и на любого игрока (если на карте не сказано иное).

С помощью такой карты нельзя получить победный Уровень.

МОНСТРЫ

Вытянутый в открытую на фазе Вышибания Дверей, либо сыгранный при Поиске Неприятностей, Монстр сразу же нападает на игрока.

Полученный любым другим способом – идёт в «руку», откуда его можно сыграть на себя во время фазы Поиска Неприятностей или на соперника, при помощи карты **Бродячая Тварь** или других особых свойств.

Каждая карта Монстра считается одним Монстром, даже если в названии стоит множественное число.



МОНСТРЫ РОБОТЫ

Некоторые Монстры помечены как Роботы. Никаких особых преимуществ Роботы не получают, это важно только для взаимодействия с другими картами.

РАДИОАКТИВНЫЕ МОНСТРЫ

Некоторые Монстры помечены как радиоактивные. Сила их радиоактивности указана на карте под названием.

Встретив такого Монстра, ты должен сделать бросок на Защиту от Радиации. Если ты не смог защититься, то ты получаешь Радиоактивный Штраф, равный силе радиоактивности монстра.

Если в бою с радиоактивным Монстром есть Помощник, то Помощник тоже должен сделать бросок на Защиту от Радиации и тоже может получить Радиоактивный Штраф.

МОДИФИКАТОРЫ МОНСТРОВ

Модификаторы монстров дают Монстру Бонус +10, +5 или Штраф -5. Положительные Модификаторы кроме того добавляют Монстру Сокровища, а отрицательные уменьшают их количество (но не могут совсем лишить Монстра Сокровищ).

Модификаторы монстров может играть любой игрок во время любого боя. На каждого Монстра может быть сыграно любое количество Модификаторов.

Модификаторы монстра играют на конкретного Монстра, и действуют только на него. Если в бою несколько Монстров, то игрок должен выбрать, на кого именно он играет Модификатор. Все Модификаторы, сыгранные на одного Монстра, суммируются. Если Монстр выходит из боя, сыгранные на него Модификаторы сбрасываются (если способ устранения Монстра подразумевает получение за него Сокровищ в случае победы, запомните, сколько именно Сокровищ было у Монстра на момент устранения).

НАПАРНИКИ

Путешествуя по Пустошам, ты можешь обзавестись Напарником, который будет помогать тебе в боях и поддерживать морально в трудную минуту.

Если ты вытащил Напарника из колоды, неважно в открытую или втёмную, ты можешь сыграть его немедленно или придержать в «руке» на потом. Ты можешь сыграть его в любой момент своего хода, даже в бою, но одновременно в игре у тебя может быть только один Напарник. Ты можешь сбросить Напарника в любой момент, например, чтобы сыграть другого. Напарниками нельзя меняться.

Каждый Напарник имеет некую способность, которая будет тебе полезной. Они не могут делать ничего, что не указано на их карте или в правилах, например, они не могут нести Шмотки, если не сказано, что могут, но любым Напарником можно пожертвовать ради смывки, т.к это сказано в правилах.



Напарник может пожертвовать собой ради тебя. Если ты проиграл бой, то вместо броска на Смывку ты можешь оставить одного Напарника прикрывать отступление. Ты автоматически смываешься от всех Монстров в этом бою, даже если карта Монстра говорит, что Смывка невозможна. После этого сбрось карту Напарника. Если у Напарника были какие-то Шмотки – сбрось и их тоже. Если у тебя в бою был Помощник, то ты сам решаешь, Смывается ли он с тобой, или должен бросать кубик как обычно.

Монстры реагируют на Напарников как на обычных персонажей, но Напарник не считается Помощником в бою. *Пример: Монстры реагируют на Высшего Паладина Кресс как на обычного Паладина Братства, но Супермутант Пустошей не получит за неё Бонус.*

Если ты умрёшь, то Напарники вряд ли сохранят верность тебе – они сразу же отправляются по своим делам. Сбрось Напарника и Шмотки, которые у него были, до того, как твои друзья начнут мародёрство.

ЛОВУШКИ

Ловушка, взятая в открытую в фазе Вышибания Дверей, сразу же действует на игрока, который в неё попал. Кроме того, тебя могут заманить в Ловушку твои друзья, сыграв на тебя Ловушку с «руки».

Как только ты попал в Ловушку, ты не можешь совершать никакие действия, кроме попыток избежать Ловушки, до тех пор, пока Ловушка на тебя не подействует либо ты её не отменишь.

Карту Ловушки, взятую втёмную или полученную иным путём, игрок забирает на «руку». Сыграть Ловушку с «руки» можно на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент игры. Ты можешь сыграть Ловушку даже на себя (если ты можешь углядеть в этом какую-либо выгоду, значит это очень манчквинский поступок – так и делай).

Обычно Ловушка действует (если может) на жертву немедленно, после чего сбрасывается. Но некоторые Ловушки могут оказывать продолжительный или отсроченный эффект. В этом случае карту Ловушки нужно держать при себе до тех пор, пока ты от неё не избавишься или пока её действие не закончится. (Такую карту нельзя сбросить, чтобы активировать какую-либо способность. А было бы круто.)

Помни, что смерть снимает с тебя эффекты всех Ловушек.

Если Ловушка действует на что-то, чего у тебя нет, то ничего не происходит. *Пример: если ты попал в Ловушку! Теряешь Надетый Броник, а надетого Броника у тебя нет – просто сбрось эту Ловушку.*



РАДИАЦИЯ!

Радиация, взятая в открытую в фазе Вышибания Дверей, сразу же действует на игрока, который её вытащил. Кроме того Радиацию могут сыграть на тебя твои друзья.

Попав под действие Радиации, ты должен сделать бросок на Защиту от Радиации. Если тебе удалось защититься – просто сбрось карту Радиации без последствий.

Как только тебе угрожает Радиация, ты не можешь совершать никакие действия, кроме попыток защититься от Радиации, до тех пор, пока Радиация на тебя не подействует либо ты от неё не защитишься.

Карту Радиации, взятую втёмную или полученную иным путём, игрок забирает на «руку». Сыграть Радиацию с «руки» можно на ЛЮБОГО игрока в ЛЮБОЙ момент игры. Ты можешь сыграть Радиацию даже на себя (настоящий манчкин даже из вредного излучения может извлечь пользу).

Иногда Радиация действует (если может) на жертву немедленно, после чего сбрасывается. Другие эффекты Радиации могут действовать продолжительно или спустя какое-то время. В этом случае карту Радиации нужно держать при себе до тех пор, пока ты от неё не избавишься или пока её действие не закончится. (Такую карту нельзя сбросить, чтобы активировать какую-либо способность. И не надейся.)

Помни, что смерть очищает тебя от всех эффектов Радиации.

Если Радиация действует на что-то, чего у тебя нет, то ничего не происходит. *Пример: если на тебя действует Лучевая Болезнь, а ты 1 Уровня – просто сбрось карту Радиации.*

ПРОЧИЕ КАРТЫ

Остальные карты применяются в соответствии с текстом на самой карте.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Каждый манчкин начинает игру с первого Уровня без Класса, без Перков и без мутаций.

Посмотри на карты, которые ты получил в начале игры. Если там есть карта Класса, можешь тут же дать своему персонажу этот Класс (если хочешь, конечно), выложив карту на стол. Если там есть Шмотки – можешь сыграть и их. Если задумался, стоит ли играть карту – читай дальше (или сыграй её, не задумываясь, авось кривая выведет).



ПОКАЗАТЕЛИ ПЕРСОНАЖА

Любого персонажа можно описать несколькими показателями: Уровень, Класс (или его отсутствие), Перки (если они есть), а также набор оружия, брони и прочих полезных Шмоток. *Пример: Одинокий Странник 4-го Уровня, с Перком Робототехник, в Почти Новых Ботинках и Антирадиационном Костюме, с Дротикомётот.*

В начале игры Пол персонажа совпадает с твоим.

Уровень: Это мерило твоей крутости (а так же крутости Монстров). Когда правила или карты ссылаются на Уровень (с большой буквы), они имеют в виду эту цифру. Уровень измеряется в уровнях (с маленькой буквы).

Ты получаешь уровни в строго определённых случаях: когда убиваешь Монстра, когда это сказано на какой-либо карте или за продажу Шмоток.

Ты теряешь уровни только когда это сказано на карте. Но Уровень никогда не может быть ниже 1, хотя Боевая Сила может принимать даже отрицательные значения, если ты получил достаточно Штрафов.

Класс: Персонаж может быть Одиноким Странником, Учёным Анклава, Рейдером или Паладином Братства. Если перед тобой не лежит карта Класса, значит, Класса у тебя нет.

Карту Класса можно играть как в момент получения, так и в любой момент своего хода. Это же относится и к карте **Суперманчкин**, но, чтобы её сыграть, у тебя уже должен быть Класс.

Каждый Класс обладает различными способностями, описанными на карте Класса. Ты получаешь эти способности, как только играешь карту Класса и теряешь их, когда карта идёт в сброс.

Чтобы узнать, когда можно применять способности – прочитай карту.

Класс можно сбросить в любой момент, даже во время боя: «Не хочу больше быть Рейдером».

Ты не можешь принадлежать сразу нескольким Классам, если не сыграл карту **Суперманчкин**. Но даже с ней нельзя дважды принадлежать одному Классу.

Перки: при получении уровней у тебя будет возможность прокачать своего персонажа в соответствии с твоими предпочтениями.

Каждый раз при получении чётного Уровня, ты должен взять из колоды Перков три карты и выбрать себе одну. Остальные положи в сброс Перков. Карты Перков не могут находиться в «руке» – положи выбранную карту перед собой.

Каждый Перк обладает различными способностями, описанными на карте Перка (сверху в кавычках идёт художественный текст, он не даёт никаких способностей). Ты получаешь эти способности, как только играешь карту Перка и теряешь их, когда карта идёт в сброс.

Ты можешь получать Перки даже во время боя.

Максимальное количество Перков у каждого персонажа равно двум, но при этом количество твоих Перков не может превышать половины твоего Уровня.

Таким образом, на 1 Уровне у персонажа не может быть Перков, на 2 и 3 Уровне может быть 1 Перк, а на 4 Уровне и выше – 2 Перка.

Карта **Мегамозг** позволяет иметь на 1 Перк больше, то есть, достигнув 6 Уровня ты сможешь взять себе третий Перк. Ты можешь сыграть **Мегамозг** в любой момент своего хода.

Если в результате потери уровней у тебя оказывается больше Перков, чем ты можешь иметь, ты должен сбросить лишние Перки. Если ты в состоянии немедленно восстановить свой Уровень, ты можешь не терять Перк, но и выбирать новый Перк ты не будешь.

Если при получении чётного Уровня у тебя уже есть максимальное количество Перков, то ты всё равно берёшь карты из колоды Перков, смотришь их, а затем решаешь, хочешь ли ты сменить один из старых Перков на новый.

При получении чётного Уровня после боя, ты должен сначала получить все награды за победу в бою, и только после этого приступить к выбору Перка.

У Перков нет недостатков, поэтому ни один манчкин добровольно с ними не расстанется. Сбрасывать Перки нельзя. Потерять Перк ты можешь только при замене на новый, или когда какая-либо карта требует потерять Перк.

Защита от Радиации: Когда тебе угрожает Радиация или Радиоактивный Монстр – брось кубик: если выпало меньше 6, значит, ты не смог защититься. Эффект Радиации зависит от её источника: карты Радиация! действуют в соответствии со своим текстом, а от Монстров ты получаешь Радиоактивный Штраф, равный показателю Радиации, указанному на карте Монстра.

Специальные карты могут улучшить твою Защиту от Радиации. Не забудь прибавить действие всех таких карт к результату броска. *Пример: если ты используешь **Дезинфектант для Пищи**, то для успешной защиты тебе достаточно, чтобы выпало не меньше 4, т.к. к результату броска ты прибавляешь +2.*

НАЧАЛО И ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

После получения стартовых карт все игроки могут сыграть те карты, которые считают нужным (в пределах правил, разумеется). Затем решите, кто будет ходить первым, любым приемлемым способом, например, броском кубика или, если среди игроков нет женщин, при помощи линейки...

Игра состоит из ходов, каждый ход состоит из нескольких фаз. Когда первый игрок заканчивает ход, начинает ходить игрок слева и т.д. по часовой стрелке (или против часовой, если вы играете в южном полушарии).

Игрок, первым достигший 10-го Уровня побеждает... но получить 10-й Уровень можно только убийством Монстра, если только у вас нет карты, явно позволяющей победить другим способом.



ФАЗЫ ХОДА

В начале своего хода у тебя есть возможность подготовиться к опасностям пустоши. Ты можешь сыграть карты с «руки», убрать Шмотки в Рюкзак или надеть Шмотки из Рюкзака, обменяться Шмотками с другими игроками или продать Шмотки за уровни. Когда тебе покажется, что ты готов – приступай к первой фазе хода.

(1) Вышибаю Дверь: Открой одну карту из колоды Дверей и положи её перед собой.

Если это Монстр – немедленно начинается драка. Закончи бой перед тем, как делать что-то ещё.

Если это Ловушка или Радиация, они тут же действуют на тебя (если могут). Пока не разберёшься с эффектом Ловушки или Радиации ты не можешь делать ничего, кроме попыток их отменить.

Если это какая-то другая карта – ты берёшь её в «руку», если текст карты не требует иных действий.

(2) Ищу Неприятности или Чищу Нычки: Если ты НЕ вытащил Монстра, когда вышибал Дверь, ты можешь *либо* Искать Неприятности, *либо* Чистить Нычки.

Искать Неприятности, значит сыграть Монстра с «руки» (если он там есть) и сразиться с ним, как если бы ты встретил его в фазе «Вышибаю Дверь». Внимательно прочитай карту Монстра, чтобы убедиться, что ты способен его победить!

Чистить Нычки, значит взять карту Дверей втёмную себе в «руку».

Даже если это Монстр, драться с ним в этот ход ты уже не можешь. Придётся подождать другой возможности.

(3) Благотворительность: Если у тебя на «руке» более пяти карт, ты должен либо сыграть излишки, либо отдать их игроку с наименьшим Уровнем. Если таких игроков несколько – распредели карты между ним настолько ровно, насколько возможно, причём кому именно достанется больше – решай сам. Если же ниже тебя по Уровню никого нет, то излишки просто сбрасываются.

Если ты начал раздавать излишки, то ты не можешь совершать никакие действия, пока не закончишь раздачу. После Благотворительности ход немедленно переходит к следующему игроку.

БОЙ

Чтобы понять, кто круче, сравни **Боевую Силу** Монстра со своей. Боевая Сила – это Уровень плюс сумма всех действующих Бонусов и Штрафов от Шмоток и других карт. Чтобы убить Монстра, твоя Боевая Сила должна быть больше, чем у него. Если же она меньше или равна Боевой Силе Монстра, то тебе лучше поскорее что-нибудь предпринять, чтобы исправить ситуацию.

Некоторые карты или способности позволяют победить Монстра, не убивая его. Это тоже считается победой, но не даёт уровня. Впрочем, в зависимости от способа, Сокровища тоже удаётся получить не всегда.

У некоторых Монстров есть особые свойства, влияющие на исход боя – например, Бонусы против какого-либо Класса или возможность подкинуть других Монстров. Не упускай это из виду.

Разовые Шмотки (например, мины и гранаты) могут быть применены в бой прямо из «руки». Можно применять и Разовые Шмотки, которые уже находятся в игре. После боя все использованные Разовые Шмотки идут в сброс, вне зависимости от исхода боя.

Во время боя нельзя продавать, снимать, надевать или менять Шмотки, а так же играть Шмотки с «руки» (за исключением Разовых). Ты должен закончить бой тем снаряжением, которое было у тебя на момент начала боя (плюс сыгранные Разовые Шмотки).

ПОБЕДА В БОЮ

Бой заканчивается победой, если ты превзошёл Монстра по Боевой Силе (то есть убил его), либо избавился от него каким-либо иным способом. Но помни: пока ты думаешь, что победа у тебя в кармане, кто-то может сыграть на тебя какую-нибудь злобную карту или применить какую-нибудь гадкую способность. Ты должен подождать *некоторое приемлемое время* (например, 2.6 секунды), что бы дать высказаться другим игрокам. Только после этого ты можешь действительно праздновать победу, а соперники могут продолжать кричать и спорить сколько влезет.

Сбрось карту Монстра со всеми сыгранными в бою Модификаторами монстров и Разовыми Шмотками и Разовыми приёмами.

За каждого убитого в бою Монстра ты получаешь уровень (или два, если это указано на карте Монстра).

За любую победу ты получаешь Сокровища поверженного Монстра (если это не противоречит сыгранным картам). Количество положенных Сокровищ указано на карте Монстра. Не забудь прибавить Сокровища, добавляемые Модификаторами монстров.

Если ты победил Монстра в одиночку – бери карты Сокровищ втёмную, если же у тебя в бою был Помощник – бери их в открытую, так, чтобы все видели, что ты получаешь.

БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ МОНСТРАМИ

Некоторые карты (**Бродячая Тварь** в частности) позволяют твоим соперникам (да и тебе самому) добавлять Монстров в твой бой. В этом случае Боевая Сила всех Монстров складывается, а все особые условия распространяются на весь бой. *Пример: в бою с Яо-Гаем ты не можешь пользоваться Оружием против других Монстров, даже если они не имеют никаких свойств на этот счёт.*

Если у тебя есть соответствующие карты, можно вывести одного Монстра из боя и биться с оставшимися, но нельзя драться с одним и Смываться от остальных. Если тебе пришлось убежать хотя бы от одного Монстра, то награды тебе не видать, что бы ты ни сделал с остальными.

ЗОВЕМ НА ПОМОЩЬ

Если у тебя не получается победить в бою своими собственными силами, то можно попросить о помощи другого игрока. Можешь просить пока все не откажутся, либо кто-то всё-таки согласится.

Боевая Сила Помощника добавляется к твоей. Помощник может быть только один, но играть карты, влияющие на бой, может любой игрок, и это не считается помощью в бою! Напарники тоже не считаются Помощниками.

Чтобы уговорить кого-нибудь тебе помочь, тебе, скорее всего, придётся как-то подкупить его. Ты можешь предлагать Шмотки, которые уже ввёл в игру или какое-то количество Сокровищ, которыми владеет Монстр. В последнем случае вам нужно заранее договориться, как вы будете делить Сокровища.

Особые свойства Монстра распространяются на твоего Помощника, и наоборот. *Пример: огненная атака твоего Помощника уничтожит Робота Паука. Но если ты столкнулся с Робомозгом, а тебе помогает Учёный Анклава, то Боевая Сила Монстра увеличивается на 4 (если, конечно, ты сам не Учёный Анклава, а значит, Боевая Сила Монстра уже увеличилась).* Однако, всё, что касается Смывки и Непотребства, действует на каждого игрока в отдельности.

Если совместными усилиями вам удалось победить, то всю награду за поверженных врагов получаешь ты, даже если действия Помощника увеличили количество Сокровищ Монстра или если Монстр был побеждён за счёт способности Помощника. *Пример: Помощник может увеличить количество Сокровищ Монстра, сыграв Модификатор монстров. Пример: если Помощник одет в Большой Броник, то он автоматически убьёт Болотника.* Бери Сокровища в открытую, чтобы все остальные игроки видели, что тебе досталось. После этого ты должен поделиться полученными Сокровищами с Помощником согласно договорённости.

Уровней Помощник не получает в любом случае.

Если Помощник обладает какими-либо способностями, позволяющими получить дополнительную награду за помощь, не связанную с вашей договорённостью и общим количеством Сокровищ Монстра, то эту награду он получает самостоятельно. *Пример: Паладин Братства получает Сокровище за помощь сам.*



Вмешательство в бой

Ты можешь вмешаться в чужой бой следующими способами:

Разовые Шмотки. Ты можешь применить гранату или мину как в помощь манчкину, так и в помощь Монстру.

Модификаторы монстров. Эти карты, как правило, делают Монстра сильнее... и дают ему больше Сокровищ. Такие карты можно применять как во время своего, так и во время чужого боя.

Бродячая Тварь. Сыграй Бродячую Тварь вместе с Монстром с «руки», и этот Монстр присоединится к бою. У некоторых Монстров есть особые свойства, позволяющие добавлять других Монстров в бой без карты **Бродячая Тварь**, не забывая пользоваться этим.

Ловушки и Радиация. Замани игрока в Ловушку или сыграй на него Радиацию, если у тебя на «руке» есть такая карта.

Прочие карты и способности, которые можно применять во время боя.

СМЫВКА

Если тебе никто не помог... или если даже с подмогой тебе не хватило сил, чтобы победить Монстров – придётся Смываться.

Если ты смываешься из боя, то не получаешь ни уровней, ни Сокровищ, ни шанса Чистить Нычки. Тем более что и убежать удаётся не всегда...

Брось кубик. Выпало 5 или больше – ты смылся. Некоторые Шмотки упрощают или затрудняют бегство. К тому же Монстры бывают быстрыми или медленными, на карте таких Монстров указан штраф или бонус к Смывке.

Если ты смылся – сбрось карту Монстра. Сокровищ ты не получаешь. Как правило, больше ничего плохого не случается... но карту, всё же, прочти. Некоторые Монстры умудряются подгадать даже после удачной Смывки.

Если Монстр тебя всё же поймал, он подвергает тебя Непотребству, описанному на карте. Это может быть потеря Шмоток или уровней, какой-либо штраф, а то и Смерть. Да, Пустоши – жестокое место.

Если эффект Непотребства должен действовать на тебя некоторое время или спустя какое-то время – оставь карту Монстра перед собой, как напоминание.

Если в бою участвовали два игрока, смываться должны оба. Порядок Смывки определите любым приемлемым способом, например, проверьте, кто быстрее пробежит стометровку. Каждый кидает кубик за себя сам, и, да, Монстр МОЖЕТ поймать обоих.

Если ты смываешься от нескольких Монстров, то делаешь отдельный бросок для каждого Монстра в выбранном тобой порядке и подвергаешься Непотребству каждого, как только он тебя поймает. Исключение: если ты умер, то Монстры перестают тебя преследовать: их не интересует мертвечина.

Если у тебя есть Напарник, ты можешь пожертвовать им, чтобы отвлечь Монстров и смыться автоматически от них всех. Ты должен сделать это до того, как начнёшь Смывку.

СМЕРТЬ

Смерть наступает только если на какой-либо карте сказано, что ты умираешь.

Смерть очищает тебя от Радиации – сбрось все действующие на тебя карты Радиации. Кроме того сбрось все карты действующих на тебя эффектов Ловушек и Непотребств, на которых не сказано, что они действуют до конца игры.



Если ты умер, то твой Напарник не будет дожидаться, пока ты воскреснешь, он уходит по своим делам – сбрось его вместе со Шмоткой, если он что-то нёс.

Умерев, ты теряешь всё своё имущество, но сохраняешь Уровень, текущий Класс и Перки. Если у тебя были сыграны карты **Мегамозг** или **Суперманчкин** – они тоже остаются с тобой. Твой новый персонаж будет иметь такие же характеристики, как и погибший.

Мародёрство: Выложи карты «руки» рядом с твоими картами в игре (кроме тех, которые указаны выше и должны остаться при тебе). Все соединённые карты разъединяются и считаются отдельными картами. Каждый игрок (кроме тебя, естественно) берёт по одной карте себе на «руку», начиная с игрока с наибольшим Уровнем (спорная ситуация решается броском кубика). Если кому-то карт не досталось – увы. Если после того, как все соперники получили свою долю, ещё что-то осталось – остатки сбрасываются.

Если кто-то по какой-то причине берет при Мародёрстве больше одной карты, то сначала все берут по одной, а затем счастливичики начинают следующий круг в том же порядке.

Если в бою участвовало два манчкина, то Мародёрство начинается только после того, как второй закончит смывку от всех монстров. Если он выживет, то тоже получит часть карт, наравне с остальными игроками.

Мертвецы не могут получать карты ни по какой причине, включая Благотворительность, и не могут получать уровни.

В начале хода следующего игрока ты воскресаешь (у тебя появляется новый персонаж). Ты можешь помогать другим в бою, правда у тебя пока нет карт.

В начале твоего следующего хода возьми втёмную **три** карты из колоды Дверей и **три** карты из колоды Сокровищ. Далее игра продолжается по обычным правилам.

КАК ПЕРЕСТАТЬ БЕСПОКОИТЬСЯ И НАЧАТЬ ИГРАТЬ

Просто раздайте карты, как описано в разделе ПОДГОТОВКА К ИГРЕ и выполняйте ходы по фазам, описанным в разделе ФАЗЫ ХОДА пользуясь АЛГОРИТМОМ ИГРЫ, совершая действия, описанные в разделе ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

В любой* момент игры можно:

- Играть карты **Получи Уровень** на любого игрока.
- Играть карты Ловушек и Радиации на любого игрока.
- Сбросить свой Класс или Напарника.
- Применять Разовые Шмотки как с «руки» так и из Рюкзака, если это не противоречит тексту карты.
- Применять Разовые приёмы «руки», если не противоречит тексту карты.
- Применять свои способности, если это не противоречит тексту способности.
- Получить или сменить Перк, если ты получил чётный Уровень.
- Воспользоваться свойством Хлама, если есть такая возможность.

В любой* момент игры, когда ты не в бою, можно:

- Обмениваться Шмотками с другими игроками.
- Убрать Шмотки в Рюкзак или достать их оттуда и начать использовать.

В любой* момент своего хода можно:

- Сыграть Напарника, Класс или карту **Суперманчкин** или **Мегамозг**.
- Применять прочие карты, если не противоречит тексту карты.

В любой* момент своего хода кроме боя можно:

- Ввести в игру любые Шмотки.
- Продать Шмотки за уровень как с «руки» так и со стола.

Суровые правила

Чтобы игроки более серьёзно относились к своей экипировке, можете запретить убирать/доставать Шмотки из Рюкзака вне своего хода.

* Если это не прерывает другое действие.

Смешивание Munchkin Fallout с другими играми из серии Munchkin

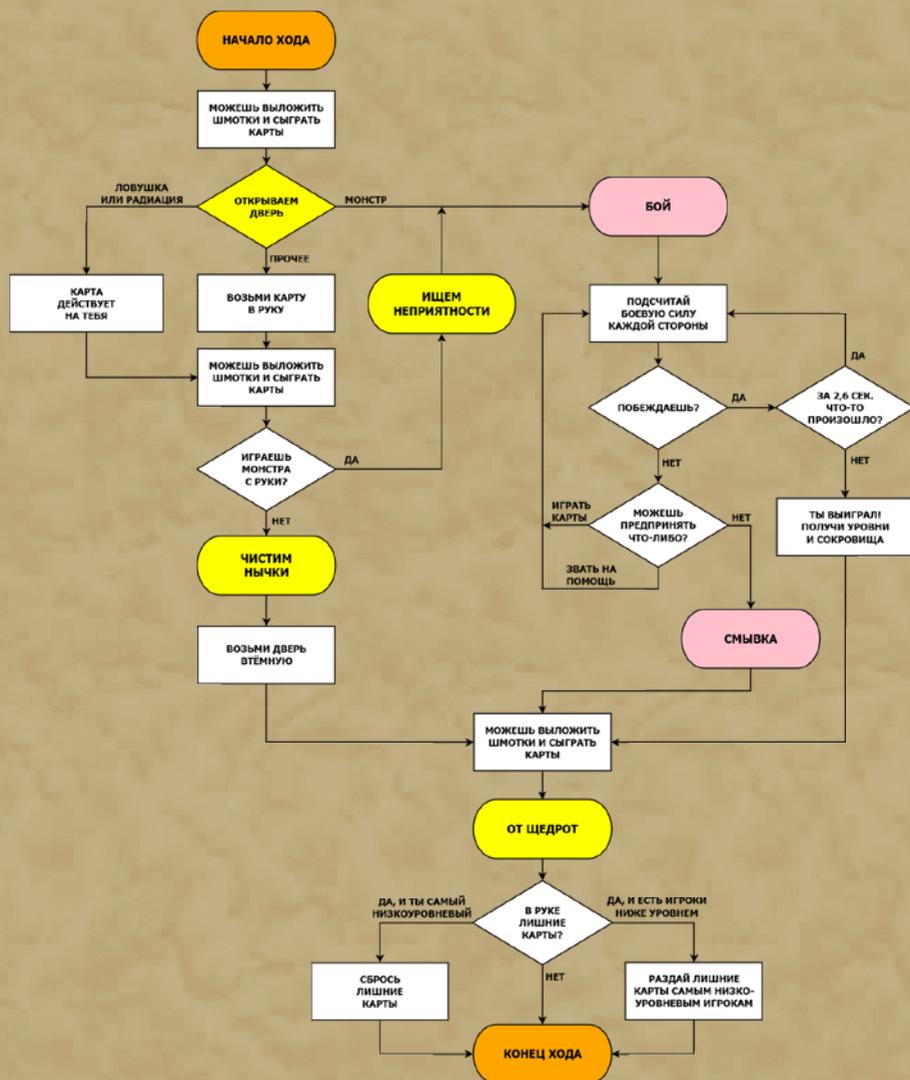
Манчкин Fallout настолько уникален, что совершенно недопустимо его смешивание с другими манчкинскими играми.

Игра разработана Леонидом Юскевичем на основе игр Munchkin и Fallout при содействии Дмитрия Мольдона. Иллюстрации Леонида Юскевича на основе изображений Fallout.

Munchkin и названия других продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated.

Fallout и связанные продукты являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Bethesda Softworks LLC (изначально Interplay Entertainment / Black Isle Studios)

АЛГОРИТМ ИГРЫ



Обозначения

 - Манчкинист, внимание! Эти строки могут быть интересны даже знатокам манкина.

 - Стой, манчкинист! Эти правила противоречат обычным правилам манкина, либо добавляют что-то новое.

Munchkin Fallout
v 0.9
2016