


# Манчкин™ Тяга к коняге

«Тяга к коняге» — это 112 новых карт Дверей и Сокровищ для «Манчкина». Среди них ты найдёшь:

- наёмников (в базовой игре уже был один, но теперь их целые толпы!);
- скакунов (в предыдущих выпусках они не встречались).

Перед игрой перемешай карты «Тяги к коняге» с картами из обычного «Манчкина»: Двери вместе с Дверьми, Сокровища — с Сокровищами. Если хочешь, добавь карты из других дополнений. Можешь и не добавлять — но тогда в игре будет полным-полно наёмников и скакунов. Кому-то не нравится, зато очень по-манчкински.

Если после игры будешь разбирать колоды обратно, имей в виду, что карты «Тяги к коняге» отмечены значком .

## 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 в этом выпуске) 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, если только на нём не стоит цены в голдах. Меняться можно только наёмничками с ценой.

Наёмничек умеет жертвовать собой. Проиграв бой, вместо броска на смывку можешь сбросить одного наёмничка со всеми его шмотками, и тогда автоматически смоешься от всех монстров в бою (даже если карта монстра говорит, будто от него не смыться). В бою тебе помогал? Решай, смоеся ли помощник вместе с тобой автоматически или будет бросать кубик на смывку.

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 (например, Эльф-наёмничек из этого выпуска) могут нести и использовать шмотки сами, а порой даже 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 смывки, 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 Дварфа-наёмничка 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 бонусе монстра (см. выше). Тогда пол наёмничка определяется по иллюстрации. Даже законченный манчкин поймёт, кто там мужчина, а кто женщина, а кто ни то, ни сё. У роботов пола нет, хоть это слово и мужского рода. Чудо-Ральф был кобелём, но мы сводили его к ветеринару.

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

## Наёмнички и жульничество

«Чит!» можно использовать, чтобы взять лишнего наёмничка или дать наёмничку 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 являются шмотками и 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 «Большой» на карте нужна, чтобы знать, как ловушки и проклятия влияют на скакуна, и чтобы не дать ворам прикарманыть его и скрыться с места преступления.

Есть несколько шмоток, которые усиливают скакунов и только их. В отличие от наёмничков, скакун не может носить и использовать обычные шмотки. Усилители шмоток не действуют на шмотки, которые усиливают скакунов.

Если скакун даёт бонус или штраф на смывку, замени этим значением свой бонус или штраф. Так, если ты эльф верхом на Черепаше, ты будешь смываться со штрафом (а не с эльфийским бонусом). 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.

## Бой со скакуном

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 забывают до тех пор, пока ты не получишь с его помощью десятый уровень. Ткни соперников носом в правила. Чтобы помнили.

## Усилители шмоток

В этом выпуске встречаются карты, которые делают шмотки лучше. Даже если у таких усилителей есть цена, их нельзя сыграть просто так — только на шмотку в игре. Усилители добавляют шмоткам боевые бонусы или новые свойства. Сыгранный усилитель нельзя переместить с одной шмотки на другую.



## Автор игры Стив Джексон • Иллюстратор Джон Ковалик

Гостевую карту «Скаковой тушкан-переросток» нарисовала Шэннон К. Гаррити.  
Развитие: Джэйс Шильдт • Помощь в производстве и вредные советы: Моника Стивенс

Главнокомандующий: Филип Рид • Царь-Манчкин: Эндрю Хэкард • Наёмничек: Леондарт Бальзера • Художники-постановщики: Алекс Фернандез и Бен Уильямс • Менеджер производства: Сэмюэл Митчкэ • Директор по продажам: Росс Джемсон

Игру тестировали: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Jan Hendriks (автор названия The Need for Steed), Birger Kraemer, Wil Upchurch, Thomas Weigel, Loren Wiseman и Erik Zane.

Идеи карт предложили: Drew Beharelle, Drew Folta, Cory Haeffner, Herb, Andrew Koehn, Patrick Konshak, J. Aaron McComb, Bobby Myers, Jacob Nelson и Burr Settles.

## Русское издание: ООО «Мир хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов • Перевод: Алексей Перерва • Редактура: Петр Тюленев • Вёрстка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес [info@hobbyworld.ru](mailto:info@hobbyworld.ru) с темой письма «Издание игры».  
Особая благодарность выражается Ильё Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Дмитрий Мольдон. С переводом на русский язык помогли пользователи форума [hobbygames.ru](http://hobbygames.ru) Харальд, aBBaDoH, Drazhar, oranged, murphy, pr0FF.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

*Munchkin, The Need For Steed, персонаж «Манчкин», Warehouse 23, e23, всевидящая пирамида и названия всех продуктов Steve Jackson Games Incorporated являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated либо используются по лицензии.*

*Персонажу Dork Tower © John Kovalic.  
Munchkin 4 — The Need For Steed  
© 2006, 2010, 2011, 2013 Steve Jackson Games Incorporated.  
Версия правил 1.6 (январь 2013).  
[www.worldofmunchkin.com](http://www.worldofmunchkin.com)*