

Манчкин®

ENCOUNTER EDITION

Правила игры

«Манчкин. ENcounter edition.» — это лихая пародия на настольную игру Манчкин. Игра представляет собой полу-штурмовую игру (открыты все уровни, но не все могут быть пройдены в начале игры) с появляющимися время от времени бонусами. В игре тебя ждут виртуальные задания, фоточки, поисковые и поисково-логические уровни (нетупокоды). Схваточных локаций не жди, но и каблуки на игру надевать не стоит.



Глава 1. Основная информация об игре.

Цель игры: достичь 25 уровня. Манчкин, который сделает это первым, — побеждает, но для остальных игра на этом не останавливается. Остальные манчкины должны тоже попытаться достичь 25 уровня. Если же сделать это за 6 часов не получилось, то такие манчкины будут отсортированы в итоговой таблице по их уровню (если манчкинов с одинаковым уровнем будет несколько, выше будет находиться тот, кто раньше получил последний свой уровень).

В начале игры твой манчкин — человек 1-го уровня без класса (хе-хе-хе).

Характеристики манчкина

Манчкин — это ходячая коллекция оружия, доспехов и артефактов. Помимо шмоток, у него есть три характеристики: уровень, класс и раса.

Уровень: мера боеготовности и общей крутизны персонажа. Уровни можно получить только за выполнение заданий или бои с дополнительными монстрами (исключение — карточка Божественное вмешательство — подробности в Главе 15).

Класс: манчкин может иметь один из классов (воин, волшебник, вор или клирик) либо не иметь класса.

Раса: персонаж может быть эльфом, дварфом или хафлингом. Если у тебя нет карты расы, твой манчкин — человек.

Каждый класс и раса имеют пассивные и активные навыки (подробнее в Главе 9).

Смена (в том числе сброс) расы/класса, а также получение уровня происходит через Телеграм-бота (подробности в Главе 3).



Шмотки

За выполнение заданий основных монстров ты будешь получать не только уровни, но и шмотки. Надевая шмотки, ты усиливаешь свою боевую силу.

Правила надевания шмоток

Шмотки бывают следующих типов: Одновременно на манчкина можно надеть: не больше одного Головняка, одного Броника, одной Обувки и одного Оружия в 2 руки (либо двух Оружий в 1 руку). Таким образом, ты можешь иметь несколько Головняков, но надеть может быть только один из них.

Кроме того, надевать на себя можно не более одной большой шмотки. Большой считается шмотка, у которой на карточке написано “Большая”.



Все твои полученные шмотки остаются с тобой навсегда (если сам не захочешь продать их — Глава 14). Ты можешь их снимать, надевать, и снова снимать, и снова надевать, когда захочешь. Снятие/надевание шмоток происходит через Телеграм-бота (подробности в Главе 3).

Монстры

Чтоб получать уровни, нужно сражаться с монстрами и решать задания (нетупокоды).

Перед началом игры каждая команда получит набор карточек с основными монстрами (27 штук). На каждой карточке имеется **код монстра**, который даст возможность с ним сразиться (когда ты этого захочешь) через Телеграм-бота (Глава 3).



Глава 2. Ход игры: описание EN движка.

Поговорим немного о EN движке.

Основная часть игры состоит из уровня с **расами**, уровня с **классами** и 27 уровней с **основными монстрами**.

Пример того, как это выглядит в движке (в примере 10 уровней с монстрами вместо 27):

		сложность		уровень монстра					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
технический	elves	warriors	*(1)	*(2)	*(3)	*(4)	*(5)	*(6)	*(7)
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
**(10)	**(11)	**(12)	проклятия	важные вещи	слова	виртуалки	организации	сокровища	хитрожопые карты
21	22	23	24	25					
Гарольфы	Ворюшки	Обуюки	Оружия в 1 руку	Оружия в 2 руки					

Уровень расы/классы содержит бонусы, один бонус=одна раса/класс.

1	2	3	4	5
технический	расы	классы	*(1)	*(2)

Бонус 1: Эльф
5 кодов на детской площадке во дворе дома ...

Соедини 4 из 5 кодов в алфавитном порядке для открытия расы Эльф

Бонус 2: Дварф
5 кодов на стене слева от ...

Соедини 4 из 5 кодов в алфавитном порядке для открытия расы Дварф

Бонус с расой/классом представляет собой полевой уровень: выдается адрес точки, на этой точке находится 5 кодов. Собери любые 4 из них, соедини их в алфавитном порядке и вбей в движок. После этого тебе откроется карточка с кодом указанной расы/класса. Этот код ты можешь использовать для смены расы/класса манчкина через Телеграм-бота.



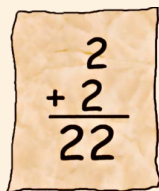
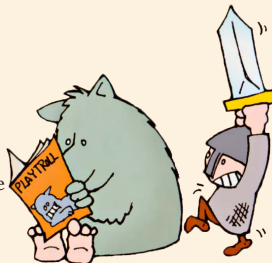
Уровень с монстром можно разделить на несколько этапов(пример уровня со скриншотами можешь найти в Главе 16):

1. Бой с монстром.
2. Открытие и решение поисково-логического задания(нетупокода).
3. Получение награды.

Бой с монстром

Используй **код монстра** с карточки чтоб сразиться с ним.

В случае победы над монстром Телеграм-бот выдаст **код победы**. Вводи этот код в движок(в уровень с монстром соответствующего уровня), и тебе откроется местоположение нетупокода.



Нетупокод

Ты приезжаешь на локацию, находишь то, что обозначено в движке, и решаешь логическую задачу.

Правильно решив задачу и вбив ответ в движок, ты получишь **код награды**. Также ты откроешь некоторое количество шмоток.

Награда

Код награды вбивай в Телеграм-бота, чтобы получить уровень и возможность надевать открывшиеся шмотки.



Схема игры, если кратко

- в начале игры тебе выдается набор монстров
- побеждая монстров, ты получаешь доступ к заданиям
- решая задания, ты повышаешь уровень и получаешь новые шмотки
- это позволяет тебе становиться сильнее и побеждать других монстров
- и так далее, пока не станешь 25ым уровнем

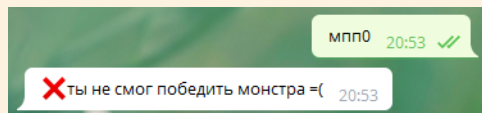
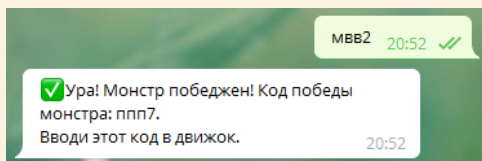
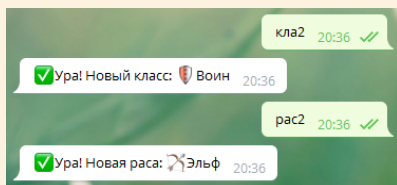
Глава 3. Ход игры: описание основных функций Телеграм-бота.

Телеграм-бот служит для:

- боя с монстрами
- надевания/снятия шмоток
- смены расы/класса
- получения уровней
- и кое-чего ещё, но об этом попозже

Смена расы/класса

Для того, чтоб сменить расу, просто введи **код расы** боту. В ответ бот должен прислать сообщение об удачной смене расы. Для класса — аналогично, просто введи **код класса** боту.



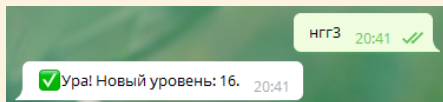
Бой с монстром

Когда накопишь достаточно боевой силы, чтобы победить монстра (Глава 5), введи **код монстра** боту.

В случае проигрыша ничего плохого не произойдет (почти). В случае выигрыша получишь **код победы**, с помощью которого откроется местоположение нетупокода.

Получение награды (уровня и доступа к шмоткам)

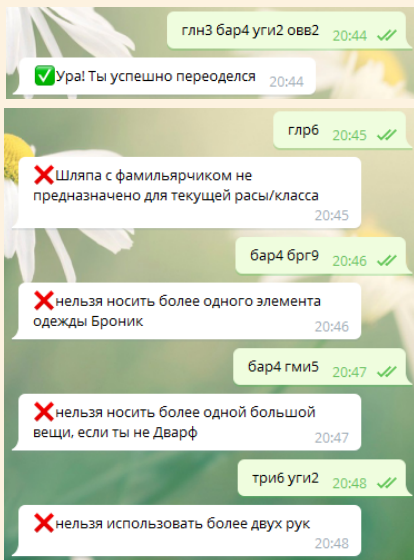
Просто введи боту **код награды**, который ты получил после решения задания.



Надевание шмоток

Выберите шмотки, которые хочешь надеть с учетом требований, описанных в разделе Шмотки главы 1. Запиши коды этих шмоток через пробел и отправь сообщение.

Бот проверит требования к шмоткам (в том числе текущие расу и класс). В случае неудовлетворения условиям, бот обязательно скажет, что именно не так в твоём наборе.

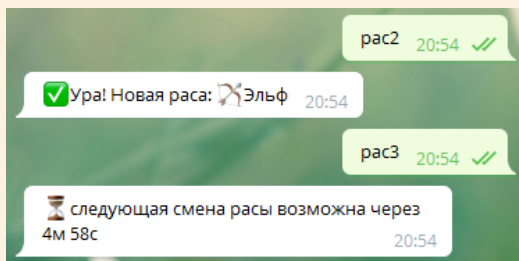


Важно

- При смене расы или класса с манчкина снимаются все шмотки.
- Нельзя к уже надетым шмоткам добавить какую-то другую шмотку; нужно обязательно указывать коды всех шмоток, которые хочешь надеть.

Ограничения

Для всех вышеописанных функций существуют ограничения по времени. В случае, если попробуешь совершить действие раньше, чем это разрешено, бот скажет сколько осталось времени.

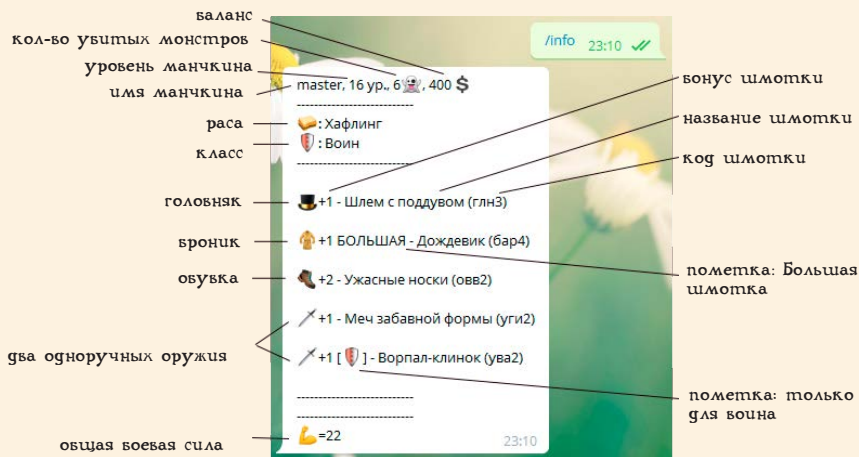


- Бой с монстром: после неудачного боя действует запрет в 5 минут на бои с монстрами
- Смена/сброс класса: не чаще чем раз в 5 минут
- Смена/сброс расы: не чаще чем раз в 5 минут
- Переодевание и получение награды: без ограничений

Глава 4. Дополнительные команды бота.

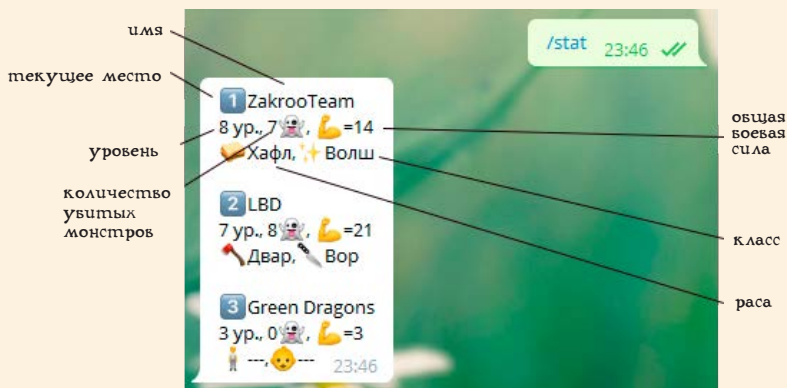
Информация о персонаже

/info - выводит информацию о манчине: имя, уровень, количество голды, раса, класс, надетые шмотки, защита от проклятий(если есть), бонус/штраф в следующем бою(от разовых вещей), проклятия(+ тайминг каждого) и, под конец, общая боевая сила на текущий момент с учетом всех бонусов/штрафов. Также в сообщении содержится информация о текущем ограничении на бой с монстрами и на смену расы/класса.

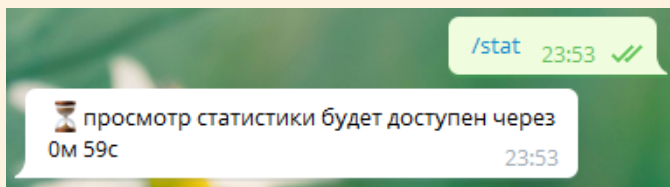


Статистика

`/stat` — выводит информацию о всех манчкинах в игре: их текущее место, имя, уровень, количество побежденных монстров, расу, класс и общую боевую силу.



Вызывать статистику по манчкинам можно не чаще чем раз в минуту.



Глава 5. Бой.

Когда бьёшься с монстром, сравни его и свою силу. Если твоя боевая сила больше боевой силы монстра, ты выигрываешь бой. Если равна или меньше — проигрываешь бой.

Боевая сила монстра

У монстров есть особые свойства, влияющие на расклад сил, к примеру бонусы против определённого класса, расы. Боевая сила монстра равна его уровню + бонусы/слабости против определенной расы/класса.

Боевая сила манчкина

Стандартно боевая сила манчкина равна его уровню + бонусы с надетых шмоток. Кроме этого, на силу манчкина оказывают влияние разовые вещи(глава 6) и проклятия(глава 7).

Предисловие к главам 6-8

В определенное время в игре (в отдельных уровнях) будут открываться задания, за выполнение которых ты получишь одну из плюшек:

- разовую вещь (Глава 6)
- проклятие, накладываемое на выбранного противника (Глава 7)
- некоторое количество голды (Глава 8).

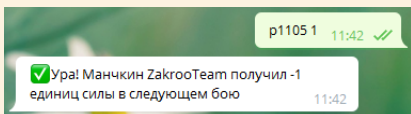
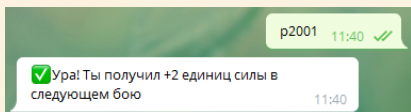
Глава 6. Разовые вещи.

Разовые вещи увеличивают твою боевую силу либо уменьшают боевую силу противника в следующем бою с монстром.

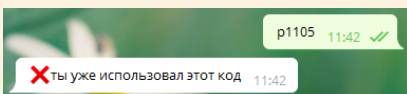


Использование:

- Если хочешь увеличить свою боевую силу, то просто введи код разовой вещи богу.
- Если хочешь уменьшить боевую силу противника, то введи код разовой вещи и через пробел номер манчкина противника



В любом случае, учти, что второй раз использовать ту же самую разовую вещь не получится.



Разовая вещь считается использованной, даже если ты провалил бой с её помощью.

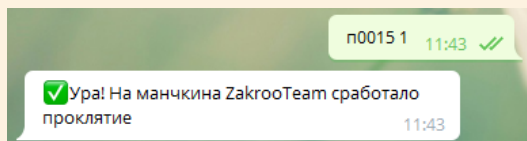
Где можно найти номера манчкинов противника?

- В движке на техническом уровне
- На бумажке в раздаваемом материале

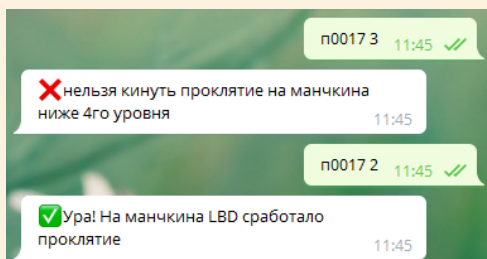
Глава 7. Проклятия.

Проклятие — уменьшение боевой силы манчкина противника на единицу на 30 минут.

Использование: также как использование разовой вещи для уменьшения силы противника: введи код проклятия и через пробел номер манчкина противника.



Нельзя применить проклятие на манчкина ниже 4го уровня!
При попытке бот выдаст ошибку, проклятие не сгорает.



Предисловие к главам 8-9

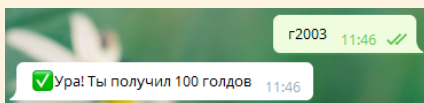
Организатор почти всю игру будет находиться на месте брифинга для:

- выдачи сокровищ за голду(Глава 8)
- выполнения активного навыка расы/класса(Глава 9)
- использования Особой карточки(вторая половина Главы 12)

Глава 8. Голда и покупка карт.

Голда

Голда(золото) — ресурс для покупки карт у организатора. Голду можно получить за коды голды, местоположение которых будут появляться во время игры.



Покупка карт

У организатора будет находиться 3 колоды с картами:

- колода дверей(Глава 11)
- колода сокровищ(Глава 12)
- колода розовых вещей(Глава 13)

За 1000 голдов ты можешь вытянуть одну карту из любой колоды. Когда вытянул карты, ты должен показать организатору, что тебе выпало.

Получение подсказок

Также за голду ты можешь купить подсказки к загадкам. Стоимость подсказки равна уровню монстра * 100. Подробности в Главе 14.

Глава 9. Навыки рас и классов.

Каждая раса и каждый класс имеют активный навык (применяется у организатора) и пассивный навык (действует всегда либо автоматически при каком-то условии).

Использование активного навыка: покажи текущую расу/класс организатору, чей активный навык собираешься применить. Кинь кубик; если выпало 1-2 — активный навык будет иметь низкую силу, 3-4 — среднюю, 5-6 — высокую. Активный навык можно применять не чаще, чем раз в 1 час.

После того, как подтвердил свою расу/класс организатору, твоя команда может сразу их менять, не дожидаясь окончания выполнения активного навыка.

Навыки описаны на карточке расы/класса. Активный навык описан с пометкой "Активный навык", пассивный навык описан перед активным, без пометок.

Навыки классов

<p>ВОНН Warrior</p> <p>Ты побеждаешь при равестве сил в бою. Активный навык: сбить заложённые проклятия. [1][2] - 2 проклятия; [3][4] - 4 проклятия; [5][6] - все проклятия.</p>  <p>EN Класс</p>	<p>ВОЛШЕБНИК Wizard</p> <p>Когда становишься Волшебником, длительность всех заложённых проклятий уменьшается на 5 минут. Активный навык: сбросить класс или расу противника. [1][2] - 1 раз; [3][4] - 2 раза; [5][6] - 3 раза.</p>  <p>EN Класс</p>	<p>ВОР Thief</p>  <p>+1 сила на следующий бой после неудачного боя с монстром Активный навык: кинуть проклятие на противника. [1][2] - 1 проклятие; [3][4] - 2 проклятия; [5][6] - 3 проклятия.</p> <p>EN Класс</p>	<p>КАРНК Cleric</p> <p>После применения своего активного навыка выбери(если хочешь) одну из подсобранных карт (либо верхнюю карту любой колоды). Можешь переключить эту карту на верх любой колоды (бесплатно) или купить её за 2000 годов. Активный навык: посмотреть несколько верхних карт из колоды. [1][2] - 3 карты; [3][4] - 4 карты; [5][6] - 5 карт.</p>  <p>EN Класс</p>
---	--	---	--

Навыки рас

<p>ЭЛЬФ Elf</p> <p>+1 сила на следующий бой после удачного боя с монстром Активный навык: активировать защиту от проклятий. Время действия: [1][2] - 15мин; [3][4] - 20мин; [5][6] - 30мин.</p>  <p>EN Раса</p>	<p>ДВАРФ Dwarf</p> <p>Ты можешь надеть любое количество больших пантоф.</p>  <p>Активный навык: открыть третью руку.</p> <p>EN Раса</p>	<p>ХАФЛИНГ Halfling</p> <p>Каждый раз, когда меняешь расу на Хафлинга, получаешь 400 годов.</p>  <p>Активный навык: получить дополнительное годов. [1][2] - 1000 годов; [3][4] - 1500 годов; [5][6] - 2000 годов.</p> <p>EN Раса</p>
--	--	--

Пояснения по навыкам

Волшебник, активный навык

Если тебе выпала возможность сбросить расу или класс противника как минимум два раза, то вместо того, чтобы сбросить расу или класс двум противникам, можешь сбросить и расу, и класс одному противнику.

Также ты можешь сбросить расу и/или класс себе.

Клирик, активный навык

Ты можешь подсмотреть верхние карты не только из одной колоды. Например, у тебя выпала возможность подсмотреть 5 карт: ты можешь подсмотреть, к примеру, 3 верхних из одной колоды и 2 верхних из другой.

Клирик, пассивный навык

Этот навык дает возможность "сохранить" для себя какую-то ценную карту либо подосрать другому манчкину, подложив плохую или бесполезную карту. Ты выбираешь одну из подсмотренных карт, либо просто не глядя любую верхнюю карту (даже из колоды, в которую не подсматривал). Можешь бесплатно её переложить на верх любой колоды и, к примеру, купить её за 1000 голдов в следующую свою очередь. Либо, если видишь, что стоящие за тобой манчкины уже положили на неё глаз, можешь купить её немедленно за 2000 голдов (исключение для покупки — карточки проклятия/сброса расы/сброса класса из колоды дверей: они попросту не принесут тебе никакой пользы).

Дварф, активный навык

Ты гарантированно получаешь третью руку (кубик кидать не надо). Третья рука дает возможность брать оружия в три руки: теперь ты можешь носить одновременно двуручное и одноручное оружие, либо три одноручных. Третья рука остается до конца игры (даже если ты сменишь расу) и никто не может лишить тебя ее. Очевидно, что этот навык можно применить только один раз за игру.

Эльф, активный навык

Если кто-то кинет в тебя проклятие во время действия защиты, то проклятие на тебя не подействует. Более того, проклятие сгорит (то есть для кинувшего проклятие манчкина оно будет считаться использованным).

Глава 10. Очередь.

Для начала вспомним, что ты можешь сделать у организатора:

1. купить карточки
2. выполнить активный навык
3. сыграть Особую карту

Когда ты подошел к организатору, чтобы сделать что-то из списка выше, но там другой манчкин уже занял организатора — подожди своей очереди. В свою очередь ты можешь совершить одно из трех описанных действий (карточек можно купить несколько за раз, а вот сыграть Особые карточки только по одной).

Когда ждешь своей очереди, можешь находиться рядом с организатором и другими игроками, но ты не можешь подсматривать в карты из колод, в том числе и в карты, которые покупает другой игрок.

Учти, что даже если ты случайно увидишь код на карточке, то не вправе его использовать.

Глава 11. Колода гверей.

В этой колоде находятся:

- карточки с монстром (31шт)
- карточки с проклятием (5шт)
- карточки сброса расы (5шт)
- карточки сброса класса (5шт)

Карточка с монстром

Эту карточку ты забираешь себе. Можешь биться с монстром когда захочешь. За победу над монстром положена награда: уровень и некоторое количество голды. После победы ты автоматически получаешь уровень и голду (ехать куда-то или вбивать что-то в движок не нужно).

Важно! Ты не можешь получить победный уровень за убийство дверного монстра!

Ещё важно! Ты можешь убить максимум четверых дверных монстров (но при этом покупать можешь сколько угодно карточек с ними).

Остальные карточки

Эта колода была бы слишком хорошей, если бы не карточки с негативным воздействием.

Вытаскивая одну из трех других типов карт, на тебя автоматически применяется проклятие/сброс расы/сброс класса. Длительность проклятия стандартная (30 минут). После сброса расы(класса) действует стандартное ограничение на смену расы(класса) — 5 минут. Если у тебя активирована защита от проклятий, то проклятие не срабатывает.



Глава 12. Колода сокровищ.

В этой колоде находятся карточки:

- Тюбик клея(10шт)
- Читерский кубик(10шт)
- Суперманчкин(6шт)
- Реально впечатляющий титул(6шт)
- Ура, клад!(6шт)
- Дупельгангер(6шт)
- Печенье с подсказанием(10шт)
- Хотельное кольцо(6шт)
- Утка отпущения(6шт)
- Помоги, чем можешь!(10шт)
- Чит!(6шт)
- Подходящий налог(6шт)
- Штырь лозоходца(10шт)

Тюбик клея: пояснение

У тебя есть 2.6 секунд на применение карты.

Если ты не успел за 2.6 секунд, то придется ждать следующей очереди(т. е. как минимум вперед остальных манчкинов в очереди ты точно проскочишь).

Любое действие — это одно из трех стандартных действий у организатора.



Читерский кубик и Тюбик клея

Этой картой можно перебить предыдущую сыгранную карту. Например, твой противник во время применения активного навыка использовал Читерский кубик, чтоб поменять выпавшую единицу на шестерку. Ты можешь воспользоваться Читерским кубиком, чтоб перевернуть кубик обратно на единицу(или любое другое число).

Аналогично для Тюбика клея. Используй Тюбик клея в ответ на эту же карту, чтоб снова стать первым в очереди.

СУПЕРМАНЧКИН

Super Munchkin

С этой картой можешь применять активный навык расы или класса даже не являясь этой расой или классом. Показывай эту карту организатору каждый раз, когда хочешь применить активный навык. Действует постоянно.



ЭН

Суперманчкин: пояснение

Вместо того, чтобы показать свою расу/класс перед применением активного навыка, просто покажи эту карту. Также ты можешь применять эту карту, даже если ты ещё не открыл определенную расу или класс. Эта карточка остается с тобой навсегда, ты можешь применять её неограниченное количество раз (но только физическую карточку, а не её фотографию).

РЕАЛЬНО ВПЕЧАТЛИВЫЙ ТНТУА

Really Impressive Title



Когда игра закончится, отдай эту карточку организатору, чтобы получить +1 очко в свое личное дело.

ЭН

УРА, КЛАД!

Hoard!

+1500 голды

Г1234



ЭН

ДУПЕЛЬГАНГЕР

Doppelganger

Увеличивает твою боевую силу на значение текущего урона в следующем бою.

Д1234



ЭН

Ура клад и Дупельгангер: пояснение

На этих картах указаны коды для получения плюшек: при вводе кода с карты Ура клад, ты получишь 1500 голды; действие карты Дупельгангер аналогично действию разовой вещи (например, будучи 10 уровнем после ввода кода ты получишь в следующем бою дополнительно +10 силы — то есть как будто ты ввел код разовой вещи на +10).

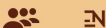
Осовые карты

Это карты, которые ты можешь сыграть у организатора, по одной штуке в порядке очереди. Такие карты помечены значком "очередь" в левом нижнем углу.

ПЕЧЕНЬЕ С ПОДСКАЗАННЕМ

Hints Cookies

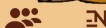
Получи халвиную подсказку. Распространяется в том числе и на ****-монстров.



ХОТЕЛЬНОЕ КОЛЬЦО

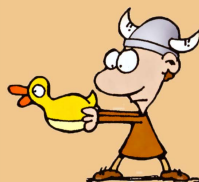
Wishing Ring

Ты можешь: сыграть любой активный навык; вытянуть две карты из любых колод; взять бутылочку пивка.



УТКА ОТПУЩЕНИЯ

Scapeduck



Вызываешь утку отпущения, которая принимает на себя все проклятия. Другими словами, тебе дается защита от проклятий. Действует 30 минут.



ПОМОГН. ЧЕМ МОЖЕШЬ!

Help Me Out Here



Ты выбираешь противника и шмотку, которую ты хочешь получить. Организатор выдает код выбранной шмотки.



ЧНТ!

Cheat

Выбери шмотку из имеющихся у тебя и скажи организатору ее код.

Теперь можешь использовать эту шмотку, даже если иначе ты этого делать не вправе.



ПОДОХОДНЫЙ НАЛОГ

Income Tax

Ты выбираешь количество годды (от 0 до 2000), которое потеряют все манчкины в игре, в том числе и ты. Если у манчкина меньше годды, чем выбранная сумма, его баланс становится равным нулю.

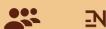


ШТЫРЬ ЛОЗОХОДЦА

Wand of Dowsting

Посмотри верхние карты колод.

Из этих карт одну карту можешь передождать в другую колоду.



Помоги, чем можешь!

Бот напишет сообщение в твой чат, какие шмотки в данный момент надеты на выбранного тобой манчкина. Если вдруг на манчкине ничего не надето — увы, тебе не повезло.

Чум!

Теперь выбранная шмотка не будет учитываться в проверке правил надевания шмоток (1 глава). Таким образом, выбранная тобой шмотка может быть вторым надетым Головняком или, к примеру, взятым оружием в 3ю и 4ю руки. Можно иметь несколько "считерённых" шмоток.

Хотельное кольцо

Ты можешь выбрать один вариант из трех предложенных.

Хотельное кольцо нельзя сыграть после получения 25го уровня.

Печенье с подсказанием

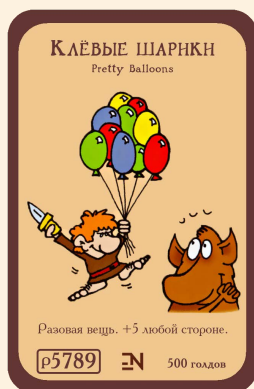
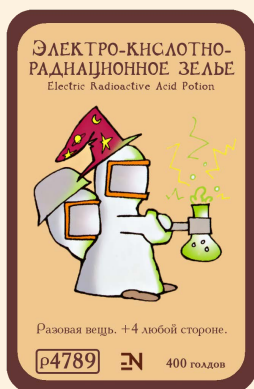
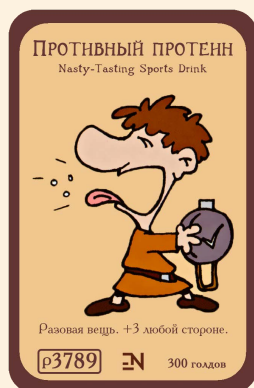
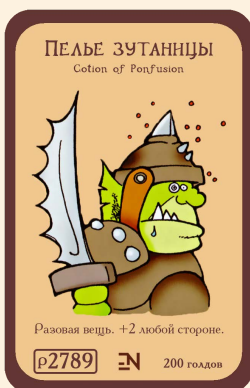
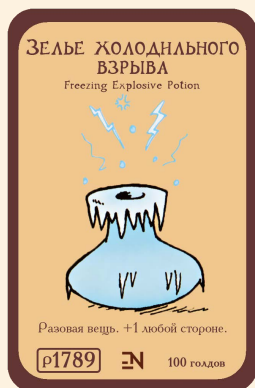
Для применения этой карточки соответствующий монстр должен быть обязательно побежден.

Подсказка, выдаваемая при использовании этой карточки помогает сильнее, чем подсказка купленная за голду.

Глава 13. Колода разовых вещей.

В этой колоде находятся:

- карточки с разовыми вещами +1 (10шт)
- карточки с разовыми вещами +2 (8шт)
- карточки с разовыми вещами +3 (6шт)
- карточки с разовыми вещами +4 (4шт)
- карточки с разовыми вещами +5 (2шт)

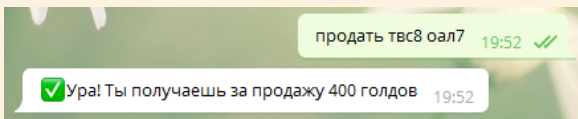


Глава 14. Ещё немного про бота.

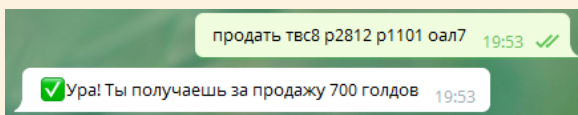
Продажа шмоток

Если тебе уже не нужны какие-либо из добытых шмоток, ты можешь их продать и получить определенное количество голды (указано справа внизу каждой шмотки). Учти, что после этого ты не сможешь использовать эти шмотки. Также выкупить шмотки обратно нельзя.

Использование: введи слово "продать" и шмотки, которые хочешь продать, через пробел.

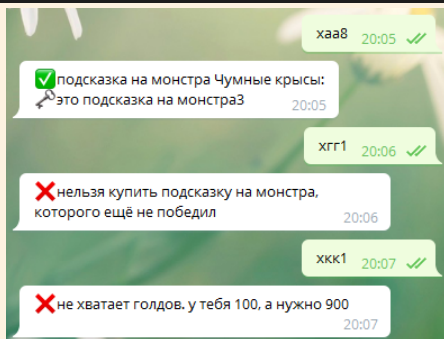
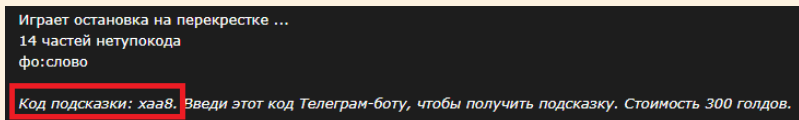


Ты, наверное, заметил, что у разовых вещей тоже есть цена. Да, разовые вещи также можно продавать, причем вместе со шмотками.



Взятие подсказок

В движке после формата ответа будет написан код. Введи его боту, чтоб получить подсказку на нетупокод. Монстр, конечно же, должен быть побежден. Стоимость подсказки спишется автоматически.



Глава 15. Уничтожаемые карты.

Три раза за игру(через 1 час, 2 часа и 2.5 часа) в отдельном уровне будут появляться местоположения уничтожаемых карт.

Через 1 час появятся 9 точек с картами(по одной штуке на точке):

- Чит!
- Дупельгангер
- Хотельное кольцо
- Утка отпущения
- Подходящий налог
- Ура, клад!
- Суперманчкин
- Реально впечатляющий титул
- Разовая вещь на +5

Через 2 часа появится местоположение карточки Божественное вмешательство.

Через 2.5 часа появятся 5 точек с карточками Хотельное кольцо(также по одной штуке на точке).

Карточка Божественное вмешательство



Глава 16. Всякая всячина.

Расписание событий

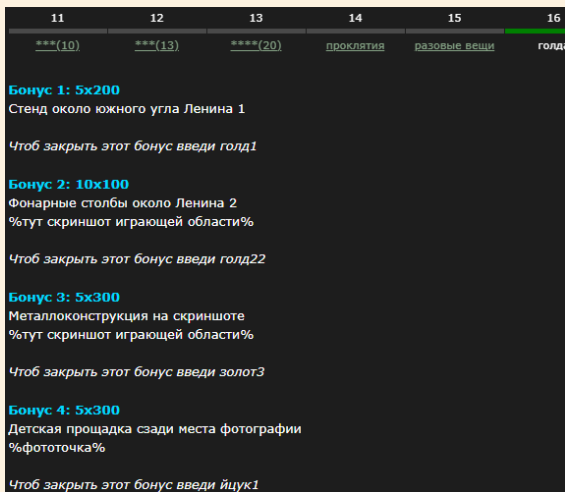
На техническом уровне в движке будут описаны все события, чтоб ты ничего не пропустил. Выглядеть это будет примерно так(0:10 значит 10 минут от начала игры, на примере в это время в уровнях 14,15,16,17 откроются бонусы):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
технический	бонус	бонусы	*(1)	*(2)	*(3)	*(4)	***(6)	***(8)	***(9)
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
(10)	***(13)	*(20)	проклятия	разовые вещи	голда	виртуалочки	организации	сокровищницы	уничтожаемые карты
21	22	23	24	25					
Голдочки	Бонусы	Обувы	Оружия в 1 руку	Оружия в 2 руки					

Задание
Список манчкинов:
1 - ZakooTeam
2 - LBO
3 - Green Dragons
...
Расписание:
0:10 - 14-проклятия, 15-разовые вещи, 16-голда, 17-виртуалочки
0:15 - 14-проклятия, 18-организации
0:20 - 14-разовые вещи, 16-голда, 17-виртуалочки
0:25 - 19-сокровищницы
0:30 - организатор прибыл на место бриффинга
0:45 - 20-уничтожаемые карты
1:00 - 14-проклятия, 16-голда, 17-виртуалочки
2:00 - подсказки на *-монстров

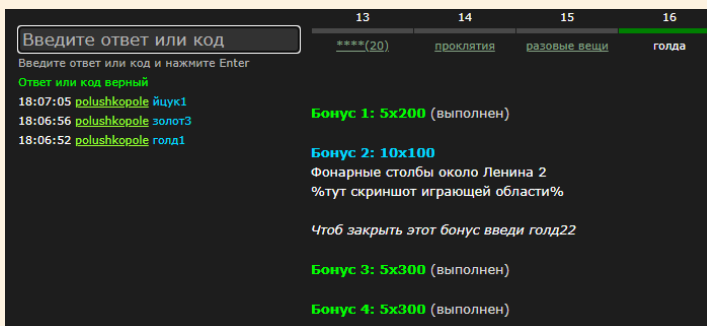
Как это будет выглядеть на соответствующих уровнях:

11	12	13	14	15	16
(10)	***(13)	*(20)	проклятия	разовые вещи	голда
Бонус 1 будет через 10 м 0 с					
Бонус 2 будет через 20 м 0 с					
Бонус 3 будет через 20 м 0 с					
Бонус 4 будет через 1 ч 0 м 0 с					



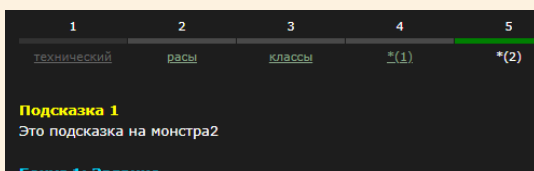
На уровне с голдой название бонуса содержит количество кодов и стоимость каждого из них.

Можешь закрыть бонус специальным кодом, чтоб он не мешал (конечно, если тебе эта точка уже не нужна).



Подсказки в движке

Через 2 и 5 часов в движке появятся подсказки на *-монстров и **-монстров соответственно. Они эквивалентны подсказкам за голду.



Сложность монстров

На игре будет 4 сложности монстров(от * до ****). Эта сложность обозначается в названии уровня с монстром.

С ростом уровня монстров растет сложность нетупокодов и количество получаемых сокровищ.

На нетупокоды ****-монстров нельзя купить подсказки за голду; решение заданий таких монстров не приносит шмоток, но зато ты получишь два уровня вместо одного.

Проклятия и разовые вещи

Когда на тебя применяют проклятие или разовую вещь как штраф, ты получишь уведомление об этом + узнаешь кто это сделал. Если у тебя активирована защита от проклятий, ты получишь уведомление с информацией о том, кто попытался кинуть на тебя проклятие.

! Ты получил -1 единиц силы в следующем бою от манчкина master 11:42

! Ты получил проклятие от манчкина master 11:43

! Манчкин master попытался кинуть на тебя проклятие 17:49

Про подсказки

Если ты купил подсказку и она тебе не помогла, можешь попробовать использовать карточку Печенье с подсказанием.

Подсказки за голду незначительно намекают на решение задания; такие подсказки не сливают коды с локации. Подсказки за карточку Печенья содержат более подробное объяснение и могут включать в себя коды с локациями.

Если ты получил подсказку за Печенье, но при этом не покупал её за голду, то при вводе кода подсказки тебе будет высвечиваться подсказка, полученная за Печенье.

Про коды

Коды имеют определенный формат. Коды классов, рас, шмоток, монстров, подсказок, побед и наград имеют формат абв1(три буквы и цифра). Коды разовых вещей, проклятий, голды и дупельгангеров имеют формат a1234(буква и четыре цифры).

Каждая группа кодов начинается одинаково:

код	начинается с
класса	К
расы	Р
монстра	М
победы	П
награды	Н
подсказки	Х
головняка	Г
броника	Б
обувки	О
в 1 руку	У
в 2 руки	Т

код	начинается с
проклятия	П
голды	Г
дупельгангера	Д
разовой вещи +1	Р1
разовой вещи +2	Р2
разовой вещи +3	Р3
разовой вещи +4	Р4
разовой вещи +5	Р5

Про рубашки

Карточки из трех колод, что будут находиться у организатора, имеют не одну и ту же рубашку. Карточки из колоды дверей имеют левую рубашку, карточки из двух других колод — правую.



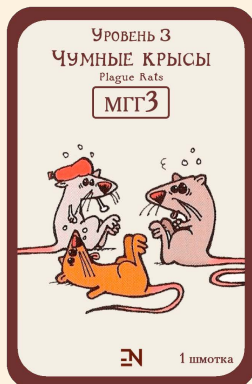
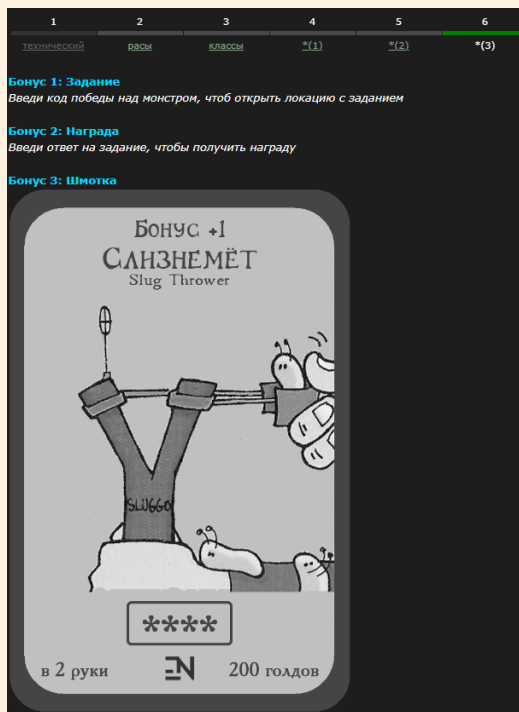
Про начальные карты

Перед игрой ты получишь не только колоду с монстрами. Также тебе будет предложено 4 карты сокровищ на выбор из следующих шести карт:

- читерский кубик
- печенье с подсказанием
- помоги, чем можешь!
- штырь лозоходца
- тюбик клея
- специальное начальное оружие в 1 руку на +1 боевой силы

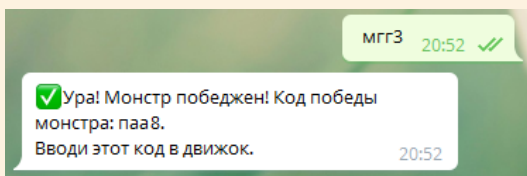
Уровень с монстром

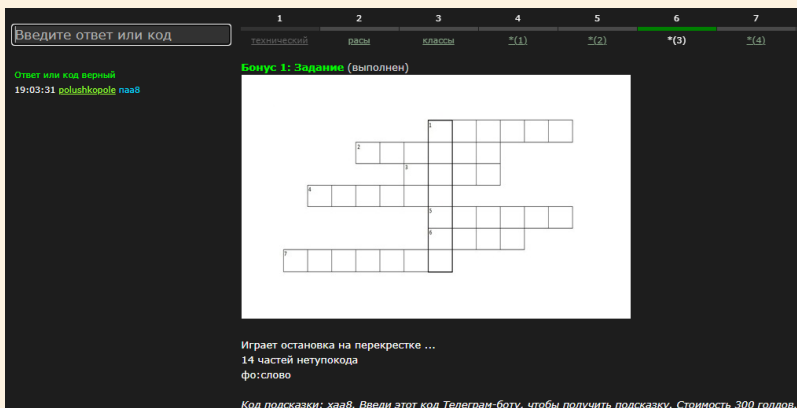
Так выглядит уровень с монстром.



это карточка с монстром, которая будет у тебя на руках

Введи код с карточки монстра Телеграм-боту и получишь код победы: паа8.





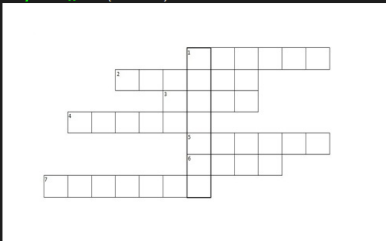
Приехав на локацию и собрав коды, ты понял что ответ на загадку — радуга. Вводи ответ в движок и тебе откроются код награды и шмотка(смотри следующую страницу).

Введите ответ или код

1 2 3 4 5 6 7
 * (1) * (2) * (3) * (4)

Ответ или код верный
 19:04:33 palushkorole радуга
 19:04:33 palushkorole радуга
 19:03:31 palushkorole паав

Бонус 1: Задание (выполнен)



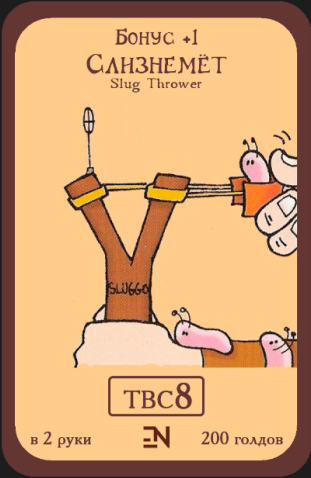
Играет остановка на перекрестке ...
 14 частей нетупокода
 фо:слово

Код подсказки: хаав. Введи этот код Телеграм-боту, чтобы получить подсказку. Стоимость 300 голдов.

Бонус 2: Награда (выполнен)
 Код награды: нгз.

Введи этот код Телеграм-боту, чтоб получить уровень и возможность использовать шмотки

Бонус 3: Шмотка (выполнен)



Бонус +1
 СЛАЗНЕМЁТ
 Slug Thrower

ТВС8

в 2 руки 200 ГОЛДОВ

Как ты, наверное, понял из примера, часть загадки может быть дана в движке. Так что не забывай внимательно читать задание после ввода кода победы над монстром (да и вообще так-то полезно бывает читать движок).

Ну и ещё одна команда бота

/fullinfo — эта команда показывает дополнительную информацию о текущем состоянии твоего манчкина.

/fullinfo 20:57 ✓

Зья рука есть

.....

проданные шмотки:
✂+1 - Меч песни и пляски (уаа1)

.....

использованные/проданные разовые вещи(2 шт., суммарно на 2 силы):
p1100.p1190

.....

использованные карты Дупельгангер(1 шт.):
d0000

.....

использованные проклятия(1 шт.):
p0000

.....

шмотки с карты Помоги, чем можешь!(1 шт.):
✂+1 - Слиземёт (твс8)

.....

шмотки с Читом(2 шт.):
✂+1 - Слиземёт (твс8)
🐾+1 - Косолапы (оал7)

.....

купленные подсказки(4 шт.):
1 ур. - Грибок(код: хуу0)
2 ур. - Санта(код: хпп7)
3 ур. - Чумные крысы(код: хаа8)
8 ур. - Тараканище(код: хмм3)

.....

полученные за Печенье подсказки(1 шт.):
8 ур. - Тараканище(код: хмм3)

.....

побежденные основные монстры(6 шт.):
1 ур. - Грибок (код победы: пуу0)
2 ур. - Санта (код победы: ппп7)
4 ур. - Птеродактиль (код победы: пвв9)
3 ур. - Чумные крысы (код победы: пaa8)
8 ур. - Тараканище (код победы: пмм3)
9 ур. - Гидрантей (код победы: пкк1)

.....

побежденные дверные монстры(1 шт.):
15 ур. - Катрина (+200 голдов)

.....

20:57

/fullinfo 21:00 ✓

Зей руки нет

.....

проданных шмоток нет

.....

использованных/проданных разовых вещей нет

.....

использованных карт Дупельгангер нет

.....

использованных проклятий нет

.....

шмоток с карты Помоги, чем можешь! нет

.....

шмоток с Читом нет

.....

купленных подсказок нет

.....

полученных за Печенье подсказок нет

.....

побежденных основных монстров нет

.....

побежденных дверных монстров нет

.....

21:00

Уровни со шмотками

Для удобства все бонусы со шмотками продублированы в отдельные пять уровней с названиями: Головняки, Броники, Обувки, Оружия в 1 руку и Оружия в 2 руки.

Важно! На этих уровнях запрещено вводить что-либо!



