

Манчкин®

Прочти меня первой! Прямо сейчас!
БЫСТРЫЙ СТАРТ

Если это твоя первая партия в «Манчкин», смело читай дальше — тут ты быстро разберёшься что к чему. А если ты облазил вдоль и поперёк подполья первой редакции, не трать время на азы и найди листовку опытного манчкина!



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



12 фишек манчкинов
и 6 подставок



которые помогут
вести подсчёт
твоего уровня

80 карт дверей



за которыми
скрываются монстры,
проклятия и изредка
что-то полезное

70 карт сокровищ



оружие и экипировка,
которые помогут тебе
побеждать **МОНСТРОВ**

49 жетонов голды



местные деньги

1 кубик

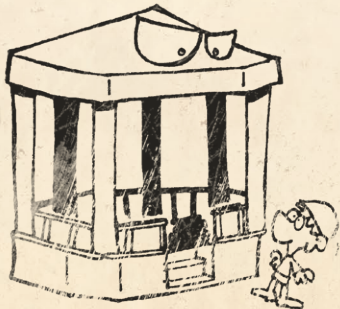


который ты будешь
бросать, сменяясь
от монстров

А ещё листовка
опытного манчкина,
справочник
приключения
и 6 карт-памяток

ОБ ИГРЕ

«Манчкин» — это лихая пародия на классику ролевых игр. С ноги вышибай дверь в подземелье, расшвыривай монстров по углам, собирай горы полезного шмота и на всех парах рвись к победе... если только тебя не подрежет другой манчкин.



ПОДГОТОВКА

Положи на стол игровое поле. Выбери цвет: возьми памятку такого же цвета, поставь фишку манчкина в подставку на деление 1-го уровня и раздай каждому 5 жетонов по 100 голдов. Остальные игроки делают то же самое.

Раздели карты на двери и сокровища. Найди в каждой колоде стартовые карты (с ★ левом верхнем углу), перемешай их по отдельности и раздай всем в открытую 1 стартовой двери и 2 стартовых сокровища — теперь у вас появились персонажи.

Лишние стартовые карты верни в колоды, перемешай эти колоды по отдельности и положи на соответствующие ячейки поля. После подготовки символ ★ больше ничего не значит.

Бросьте кубик, чтобы решить, кто будет ходить первым.

Сюда будешь играть шмотки и роли



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

При подготовке ты получил стартовые карты: у тебя будет 1 роль (раса или класс) и 2 шмотки. Выложи их на стол перед собой.



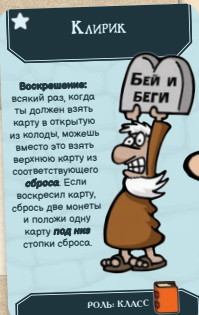
Раса ★: карта расы позволит тебе стать **эльфом, дварфом или хафлингом** (а без расы ты обычный человек). На карте указаны свойства расы и когда они применяются. Сбросить карту можно в любой момент.



ТЕБЕ СРАЗУ
ДОСТАНЕТСЯ ЛИБО
КЛАСС, ЛИБО РАСА!



Класс ■: карта класса позволит тебе стать **воином, волшебником, вором или клириком**. Всё, что сказано выше про расы, действительно и для классов.



ВИЖУ, У ТЕБЯ ЕСТЬ
ШЛЕМ-РОГАЧ? СУПЕР, ОН
ДАСТ ТЕБЕ ПОСТОЯННЫЙ
БОНУС К СИЛЕ.



Шмотки: у манчкина есть ноги, туловище, голова и две руки. Значит, на нём может быть только 1 **обувка**, 1 **броник**, 1 **головняк** и по 1 **шмотке в каждую руку** (либо 1 шмотка в 2 руки). Если шмотке нет символа типа (см. ниже), то их у манчкина может быть сколько угодно.



На шмотке ещё может быть . Это значит, что она разовая: как только воспользуешься ей 1 раз в ходе игры, её придётся сбросить.





В НАЧАЛЕ ИГРЫ ТВОЙ
МАНЧКИН — ПЕРСОНАЖ 1-ГО УРОВНЯ.



Уровень: мера общей крутизны манчкина. Ты растёшь в уровне за **убийство монстров**, трату **голдов** (1000 за уровень) и розыгрыш особых карт (например «Получи уровни!»), а непотребства монстров и другие карты могут снизить уровень. Когда твой уровень изменился, двигай свою фишку манчкина по игровому полю, чтобы это показать. Опуститься ниже 1-го уровня нельзя.



А на руке у тебя
ничего нет!
Ничего, потом наберёшь.

КАК ПОБЕЖДАТЬ

Ты начнёшь хиленьким приключенцем и будешь становиться круче, побеждая монстров в подземелье и продавая добытые сокровища. Первый, кто добрался до **10-го уровня**, победил... но этот уровень надо получить за **убийство монстра** (или с помощью карты, которая однозначно говорит, что можно победить другим путём). В решающем бою нельзя использовать способности, которые заставляют кого-либо тебе помогать.

Разделённая победа: отправляясь в бой за 10-й уровень, ты можешь (но не обязан) попросить о помощи любого манчкина (почитай об этом позже в разделе «Зовём на помощь» на стр. 9 справочника приключенца).

Если вы вместе победили в бою, то и победу в игре вы делите на двоих, и не важно, какой уровень у твоего помощника.

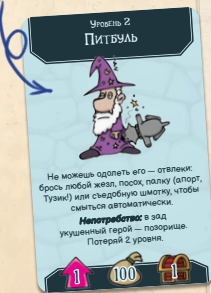
ОБЗОР ХОДА

Каждый ход состоит из 4 фаз.

- 1 **Подслушай под дверь:** возьми **100 голдов** и **1 карту** из колоды дверей или сокровищ на руку, не показывая соперникам. Можешь тут же разыграть эту карту, если это шмотка или если на ней написано «Играй в любой момент» (см. карту-памятку «Когда что можно»).

- ② **Вышиби дверь:** открой верхнюю карту колоды дверей и посмотри, что там. **Возможно одно из трёх:**

МОНСТР!



А

Если там монстр, придётся биться. Его боевая сила (уровень) указана на карте. А твоя боевая сила равна сумме твоего уровня и модификаторов (такие штуки, как «Бонус +2» на твоём «Шлеме-рогаче»). Любой манчкин (и ты тоже) может сыграть разовые карты в помощь тебе или монстру. А также помочь или помешать другими способами. Когда все сыграли в этот бой всё, что хотели, сравни свою итоговую боевую силу с силой монстра.

Твоя боевая сила больше → Ты победил и забираешь награду: уровень, голду и сокровища, указанные на карте монстра.

Ваши силы равны или твоя меньше → Ты проиграл и должен смысаться: брось кубик и надейся, что выпадет «5» или «6». А если не выпало, ты не смылся и страдаешь от непотребства, которое написано на карте монстра.

Б

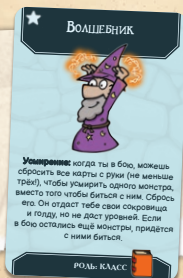
ПРОКЛЯТИЕ!

Ты проклят!
Положи эту карту на стол и примени её свойство, а потом сбрось, если не сказано иного.



В

Любую другую карту заведи на руку. Можешь тут же сыграть её, если хочешь (например, если это класс или раса).



- ③ Если в предыдущей фазе ты **бился** с монстром, пропусти эту фазу и переходи к фазе 4. А если **не бился**, у тебя на выбор 2 варианта:

- а) **Ищи неприятности:** можешь сыграть монстра с руки и побиться с ним, чтобы получить уровень, голду и сокровища. Правила боя такие же, как в первой фазе.
- б) **Чисть нычки:** возьми 1 карту из колоды сокровищ взакрытую (можешь сразу сыграть её) или брось кубик и возьми столько монет по 100 голдов, сколько выпало.
- ④ **От щедрот:** если у тебя на руке больше 5 карт, либо сыграй лишние карты, либо продай за голду, либо отдай излишки персонажу с наименьшим уровнем. Если этот персонаж ты, просто сбрось лишние карты. Передай ход соседу слева.



Далее тебя ждёт обучающий комикс о том, как проходит раунд.



ПЕРВЫМ ХОДИТ
ЭЛЬФ-КЛИРИК.

ОН УЖЕ ПОДСЛУШАЛ ПОД ДВЕРЬЮ:
ВЗЯЛ 100 ГОЛДОВ И 1 СОКРОВИЩЕ.



ЭЛЬФ ВЫШЕЛ ДВЕРЬ, А ТАМ
КОНЬ АНДЕАННЫЙ! ИХ БОЕВЫЕ
СИЛЫ РАВНЫ, ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ?



КОНЕЧНО, ЗЕЛЬЕ! ЦЕЛЫХ +5
В БОЮ, ЖАЛЬ, ЧТО НАДО
СБРОСИТЬ. ЗАТО ЗА
ПОБЕДУ НАД МОНСТРОМ
ДОСТИГЛИ УРОВЕНЬ,
200 ГОЛДОВ И ЦЕЛЫХ
2 КАРТЫ СОКРОВИЩ!



СОКРОВИЩА ПОПАЛИСЬ РОСКОШ-
НЫЕ: БАШМАКИ НАДЕВАЕМ СРАЗУ,
А ШАРИКИ МОЖНО ПРИБЕРЕЧЬ.
БОЕВАЯ СИЛА ВЫРОСЛА АЖ
ДО 7 (+2 ОТ БАШМАКОВ
И +1 ЗА УРОВЕНЬ!)



ПОСЛЕ БОЯ С МОН-
СТРОМ ФАЗУ 3
НУЖНО ПРОПУСТИТЬ,
А ОТ ЩЕДРОТ ОТАД-
ВАТЬ НЕЧЕГО: НА РУКЕ
ВСЕГО 2 КАРТЫ.

УРОВЕНЬ 1
БОНУС: +5
ОТ «ПОСОХА
НАПАЛМА»
БОЕВАЯ СИЛА: 6

ХОД ХАФЛИНГА



ПОДСЛУШАВ ПОД ДВЕРЬЮ, ОН ПОЛУЧИЛ ПОСОХ НАПАЛМА! ВЕЗУНЧИК!



О НЕТ, ХАФЛИНГ РАСКРЫЛ ПРОКЛЯТИЕ, И ТЕПЕРЬ ЕМУ ПРИДЁТСЯ СЕРОСИТЬ ПОСОХ НАПАЛМА! ГРУСТНО.



ТЕПЕРЬ ЭТА КАРТА МОЯ.



ТЕПЕРЬ МОЖНО ЛИБО ПОИСКАТЬ НЕПРИЯТНОСТИ, ЛИБО ПОЧИСТИТЬ НЫЧКИ. НА РУКЕ У ХАФЛИНГА НЕТ МОНСТРОВ, ТАК ЧТО ПРИДЁТСЯ ПРОСТО ВЗЯТЬ КАРТУ С ВЕРХА КОЛОДЫ СОКРОВИЩ ИЛИ НЕМНОГО ГОЛАДЫ.

УРОВЕНЬ 1
БОНУС: +4 ОТ
«ВЕЗДЕШНЕГО
ЩИТА»
БОЕВАЯ СИЛА: 5



ХОД ДВАРФИНЫ-ВОИНА



ЗА ДВЕРЬЮ ЕЁ ЖАЁТ МОНСТР — МАЛО ТОГО ЧТО 14-ГО УРОВНЯ, ТАК ЕЩЁ И +4 ПРОТИВ ВОИНОВ. НА РУКЕ НЕТ ПОЛЕЗНЫХ ШМОТОК И НИКТО НЕ ХОЧЕТ ПОМОГАТЬ, ТАК ЧТО ПРИДЁТСЯ СМЫВАТЬСЯ!



ДЛЯ УДАЧНОЙ СМЫВКИ НАДО ВЫБРОСИТЬ «5» ИЛИ «6»... И ЕЁ ЭТО УДАЁТСЯ! НИКАКИХ НЕПОТРЕБСТВ С НЕЙ НЕ СЛУЧИТСЯ!

Теперь ты готов начать свою первую партию! У игры ещё много других правил: как тратить голду, как помогать в бою, что будет, если погибнуть в подземелье... Если столкнёшься с чем-то новым, смело открывай справочник приключенца, ищи там соответствующий раздел и быстренько во всём разбирайся.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Президент и главный редактор: Стив Джексон • **Исполнительный директор:** Сьюзен Буэно • **Шеф-редактор:** Эллисон Пейдж • **Манчкинский редактор:** Уилл Скуновер • **Менеджер производства:** Сабрина Гонсалес • **Художники-постановщики:** Алекс Фернандес и Бен Уильямс • **Проектирование базы данных:** Ирена Зелински и Уилл Скуновер • **Начальник производства:** Рэнди Шойнеманн • **Директор по продажам:** Росс Джепсон

Munchkin, the Munchkin characters, Warehouse 23, the pyramid logo, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated or used under license. Munchkin (Second Edition) is copyright © 2026 by Steve Jackson Games Incorporated. Dork Tower characters are copyright © John Kovalic. All rights reserved. Rules version 1.0 (July 2026).



www.munchkin.game

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Переводчик: Алиса Литвиненко • **Выпускающий редактор:** Анастасия Егорова • **Дизайн и вёрстка:** Иван Суховей, Дарья Великсар, Кирилл Ермаков, Ольга Новикова • **Главный редактор:** Валентин Матюша • **Общее руководство:** Михаил Акулов, Сергей Родионов, Иван Попов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Пишите на vopros@hobbyworld.ru или в чат на hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

Русское издание © 2026 Steve Jackson Games Incorporated



Играть интересно