

Манчкин®

ЛИСТОВКА
ОПЫТНОГО МАНЧКИНА

Добро пожаловать во вторую редакцию «Манчкина»! Если ты уже опытный манчкин, можешь читать только эту листовку: тут перечислены все изменения в правилах и способы сочетать две редакции.



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- 1 Начнём с самого заметного — в этой версии «Манчкина» есть **игровое поле**. Работает оно так же, как поле в «Манчкин Делюкс», только дизайн поменялся.
- 2 Вместо начальной руки у тебя будут 3 стартовые карты. Отыщи в колоде стартовые карты дверей и сокровищ (с ★), перемешай по отдельности и раздай каждому **1 стартовую карту двери и 2 стартовые карты сокровищ**. Игроки немедленно кладут их перед собой в открытую. Именно таким образом «создаются» персонажи. У тебя точно будет 1 роль (раса или класс) и какие-то 2 шмотки.



Ты



В этой редакции появляется новый термин: **роль**. Этим термином обозначаются характеристики манчкина, такие как класс или раса. В этой коробке тебе будут доступны только эти роли, но в будущем их может стать больше.

Важно: некоторые способности рас и классов были скорректированы для лучшего баланса. Читай внимательно, что написано на картах!

- ③ Кроме того, возьми **1 карту-памятку по фазам хода** и **«Когда что можно»** (всё для твоего удобства) и **500 голдов жетонами** — смотри, как блестят!



Карт на руку ты **не получаешь!** Потом они появятся, но в начале игры — увы. Оставшиеся стартовые карты замешай обратно в соответствующие колоды. После подготовки ★ уже ничего не значит.

ГОЛДА

Во второй редакции эти блестящие монетки будут использоваться для разных штук:

Продажа шмоток

Теперь ты не будешь просто сбрасывать шмоток на 1000 голдов и получать уровень (оставаясь без сдачи)! В любой момент своего хода, кроме боя или смывки, можешь сбросить шмотки с руки и/или из игры и получить столько голды, сколько они стоят. Тратить их сразу необязательно.

Обмен и подкуп

Голда теперь может быть частью переговоров — её можно предлагать взамен понравившейся шмотки или в качестве соблазнительной взятки.

Награда за победу в бою

Кроме уровня и сокровищ, за победу над монстром ты получаешь ещё и голду! На картах написано, сколько ты получаешь за каждого отдельного монстра.

Покупка уровней

С этого момента ты покупаешь уровень не за шмотки, а за 1000 голдов — в свой ход вне боя (10-й уровень купить по-прежнему нельзя).



ФАЗЫ ХОДА

Теперь каждый ход состоит из **4 фаз**. Обязательной первой фазой хода становится **подслушивание под дверь**.

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».

Дальше по очереди ты вышибаешь дверь, ищешь неприятности или чистишь нычки, а затем раздаёшь карты от щедрот, если надо. Все эти фазы играют по правилам первой редакции, кроме чистки нычек.

Чисть нычки: возьми 1 карту из колоды сокровищ взакрытую (можешь сразу сыграть её) или **брось кубик и получи столько монет по 100 голдов, сколько выпало**.

ПОБЕДА В ИГРЕ: НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Как обычно, победить можно, достигнув 10-го уровня за убийство монстра. Но есть и второй способ.

Разделённая победа: если тебя попросят помочь в бою за 10-й уровень (или бою, который внезапно стал боем за 10-й уровень) и вы вместе победите в бою, то и победу в игре вы делите на двоих, вне зависимости от твоего уровня и роли.

РЕШЕНИЕ СПОРОВ

Знаем, как ты любишь решать разногласия спорами, но в этой редакции предлагаем тебе более быстрый способ. Всегда, когда у игроков ничья, — например, если карта говорит про самого низкоуровневого манчкина, а этот статус оспаривают несколько игроков, — они по очереди бросают кубик. У кого результат больше, тот и победил в споре. При этом можно использовать любые карты, способные повлиять на результат броска.



КАРТЫ

ДИЗАЙН

Во второй редакции дизайн карт очень изменился. Самое важное — запомнить, что обозначают новые символы:



ПРИКРЕПИТЬ КАРТУ

Некоторые карты (усилители монстров и шмоток, «Чит!» и т. д.) можно **прикрепить** к другим картам. Чтобы это сделать, просто подложи одну под другую, чтобы видеть все бонусы и эффекты каждой. Теперь эти карты едины: потеряешь одну (продашь, сбросишь, обменяешь и т. д.) — вторая уйдёт вместе с ней.

Если карту можно прикрепить к другой, на ней будет это написано.



Пол: во второй редакции «пол» перестаёт быть характеристикой манчкина: больше нет ни карт, ни механик, которые ссылаются на него.

МОНСТРЫ: ПРАВИЛО БАНД



Монстры второй редакции любят сбиваться в банды и атаковать вместе. Любого монстра из банды можно сыграть с руки в бой, где уже бьётся монстр из той же банды (без помощи карты «Бродячая тварь»!) — например, подкидывать андедгов в бой к другому андеду.

У каждой банды есть свой символ, указанный на карте. В этой коробке есть только андеды и 1 дракон, но в дополнениях появятся и другие (в том числе больше драконов). И все они будут подчиняться правилу банд, а не только андеды.



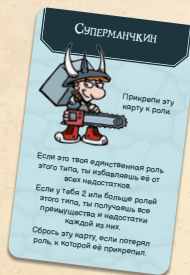
БРОДЯЧАЯ ТВАРЬ

Теперь у тебя есть выбор, откуда придёт монстр, которого ты добавляешь в бой: с твоей руки или из сброса. Внимательно читай текст на карте «Бродячая тварь».

СУПЕРМАНЧКИН

Эта карта работает по тем же правилам, что и раньше, со следующими уточнениями:

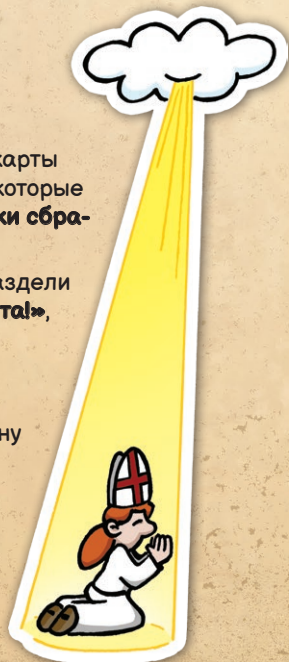
- 1 С её помощью у тебя может быть больше двух ролей одного типа. Хочешь быть полуэльфом-полудварфом-полухафлингом? Можно! Ты получишь все преимущества со всеми недостатками этих ролей.
- 2 «Суперманчкин» прикрепляется к конкретной карте роли. Если ты сбросил карту роли, к которой прикреплён твой «Суперманчкин», то его тоже придётся сбросить.
- 3 В игре больше нет карты «Полукровка». Получив карту «Суперманчкин», выбери, как её использовать: для рас или для классов. И да, у тебя может быть сразу две карты «Суперманчкин», чтобы одну использовать для рас, а вторую — для классов..



СМЕРТЬ МАНЧКИНА

Смерть манчкина теперь выглядит немного иначе:

- 1 Умерев, манчкин сохраняет только свой **уровень**, карты **ролей**, «Суперманчкин», а также все **проклятия**, которые действовали на него в момент смерти. **Карты с руки сбрасываются.**
- 2 При мародёрстве ты потеряешь **всё имущество**: раздели шмотки и прикреплённые к ним карты (кроме «Чита!», он остаётся прикреплён) и выложи все эти карты перед собой для мародёрства.
- 3 Кроме карт, при мародёрстве умерший манчкин разделяет и свою **голду**. Разделить её надо поровну между соперниками, а всё, что поровну не делится, — сбросить.
- 4 Свой следующий ход после воскрешения умерший манчкин начинает с получения **2 карт сокровищ** и **2 карт дверей** из соответствующих колод. Можно немедленно сыграть шмотки и роли, затем продолжай ход по обычным правилам.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Во второй редакции предусмотрены правила для особых случаев.

Если важно, чтобы победил кто-то один (например, на турнире):

если несколько манчкинов вместе достигают 10-го уровня, каждый из них бросает кубик дважды и добавляет полученные результаты к своей боевой силе. У кого результат больше, тот и победил! И да, ты можешь повлиять на свой результат, например, читерским кубиком. Если у вас всё ещё ничья, то сравните свою суммарную голду: в монетах и на шмотках в игре. Если и это не помогло — побеждает самый младшенький.



Игра с шестью манчкинами: иногда игру с 6 манчкинами бывает тяжело завершить, потому что у всех слишком много карт, способных остановить будущего победителя. Поэтому когда кто-то бьётся за 10-й уровень, нельзя добавлять новых монстров в бой (но ты всё ещё можешь помогать монстру, заменять монстра и так далее).

СОВМЕЩЕНИЕ С ПЕРВОЙ РЕДАКЦИЕЙ

У тебя же наверняка собралась целая коллекция «Манчкинов» за 25 лет существования игры? Об этом мы тоже подумали: листовка, которую ты держишь в руках, содержит правила совмещения первой и второй редакции.



РОЛИ

В «Манчкине» первой редакции много типов карт, определяющих какую-то характеристику твоего персонажа. Во второй редакции все они для любых целей считаются ролями, и на них действуют все правила для ролей.

Полный список таких типов карт: раса, класс, эпоха («Манчкин: Мемы»), тайна («Манчкин: Гравити Фолз»), акцент («Пиратский манчкин»), подданство («Munchkin Impossible»), стиль («Манчкин Фу»), армия («Манчкин: Warhammer 40,000»), моджо («Манчкин: Зомби») и фракция («Манчкин: Pathfinder»).

ПОЛ МАНЧКИНА

Если ты добавишь в игру любое дополнение первой редакции, некоторые карты и механики будут отсылать к полу манчкина. Чтобы успешно сочетать новые и старые карты, применяй следующие правила:



- Для начала избавься от всех карт **«Проклятие!»** (и аналогичных), влияющих на пол манчкина. Эти карты становятся полностью бесполезными во второй редакции.
- Карту с ограничением «только для женщин» или «только для мужчин» могут использовать все. Любой игрок может отдубасить монстра **дубом джентльменов** или **мечом широты взглядов**, и любой игрок может стать **спянным фанатством** (**«Суперманчкин 2»**).
- Если на карте указан бонус для какого-то одного пола, то любой игрок получает этот бонус. И если на карте указан штраф против какого-то пола (например, карты **«Нестирун»** или **«Кокетопырь»**) — а так бывает намного чаще, — то любой игрок получает этот штраф!
- Если у монстра два вида непотребства, по одному на каждый пол, то его жертва может сама выбрать, от какого непотребства она пострадает.
- Если непотребство (или его часть) каким-то образом влияет на пол манчкина, игнорируй его (или эту часть).
- Любое упоминание пола других игроков или персонажей на карте (например, карты **«Агаша Куристи»** или **«Спянные фанатством»**) теперь относится ко всем игрокам или персонажам.



МОНСТРЫ: ПРАВИЛО БАНД

Все эти типы монстров из первой редакции при совмещении со второй считаются **бандами**: андеды, драконы, роботы, санты, акулы, хаоситы (**«Манчкин: Warhammer 40,000»**), команда Билла (**«Манчкин: Гравити Фолз»**), брейнроты (**«Манчкин: Мемы»**), гоблины (**«Манчкин: Pathfinder»**) и роиные монстры (**«Манчкин: Starfinder»**).



НАГРАДА ЗА ПОБЕДУ В БОЮ

Если ты играешь с картами первой редакции, помимо уровней и сокровищ получай за победу над монстром столько же монет по 100 голдов, сколько получаешь сокровищ. Использование усилителей монстров и подобных им карт не даёт дополнительных монет за победу.



ОТДЕЛЬНЫЕ КАРТЫ

Амазонка: теперь сражается со всеми на равных. Её особое свойство: «+3 против манчкинов без роли», а её непотребство: «Потеряй роль. Если у тебя нет роли, потеряй 2 уровня». Но серьёзно, амазонка второй редакции смешнее, лучше используй её.

Монстр, которого придумал лично твой мастер: игнорируй упоминание пола на этой карте.

Прелестный ассистент («Звёздный манчкин»): эффект этой карты теперь бесполезен, забей на него. Но она всё ещё даёт тебе бонус +2.

Тварь, о которой мужчины не должны были знать («Звёздный манчкин»): теперь её особое свойство гласит: «+5 против манчкинов, которые носят обувь». Не спрашивай почему. А в качестве непотребства потеряй любую роль.

ЗАКЛАДКИ, ФУТБОЛКИ И ПРОЧИЙ ПРОМОМЕРЧ

Весь промомерч из первой редакции можно использовать. Он подчиняется обычным правилам с изменениями, указанными в этой листовке. Или нет — но это только при локальных запретах на турнирах или других особых мероприятиях.

Если у тебя появятся проблемы с совмещением версий, которые не удаётся решить при помощи этой листовки, дай нам знать на vorpros@hobbyworld.ru или задавай вопрос нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Munchkin is copyright © 2026 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0

Русское издание © 2026 Steve Jackson Games Incorporated