

ИГРА СТИВА ДЖЕКСОНА

ИЛЛЮСТРАЦИИ ДЖОНА КОВАЛИКА

Прочти меня первой!  
Прямо сейчас!

# Манчкин®

ЛИСТОВКА  
БЫСТРОГО СТАРТА

«Манчкин» — это лихая пародия на классику ролевых игр. Здесь нет места пафосным речам, натужному героизму и отыгрышу персонажа. С ноги вышибай дверь в подzemелье, расшвыривай монстров по углам, собирай горы полезного шмота и на всех парах рвись к победе... если только тебя не подрежет другой манчкин.

## СОСТАВ ИГРЫ

95 карт дверей



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

73 карты сокровищ



оружие, экипировка  
и прочие штуки,  
которые помогут  
тебе побеждать  
МОНСТРОВ

1 кубик



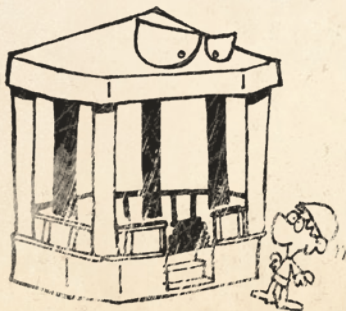
который ты будешь  
бросать, смываясь  
от монстров

Правила игры



# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ты начнёшь хиленьким приключенцем 1-го уровня и будешь становиться круче, побеждая монстров в подземелье и продавая добытые сокровища. Побеждает тот, кто первым дойдёт до 10-го уровня... но этот уровень надо добыть только в бою.



## ПОДГОТОВКА

Раздели карты на колоды дверей и сокровищ, перетасуй и раздай всем игрокам по 4 карты из каждой колоды.

А ещё каждому надо следить за уровнем персонажа. Используй для этого любые жетоны/монетки/фишки либо официальные счётчики уровней (продаются отдельно). Ну или просто веди учёт уровней ручкой на бумаге.

После этого приступайте к созданию персонажа (см. справа).

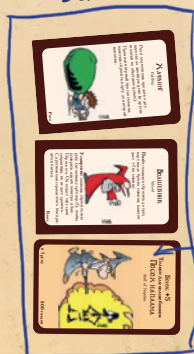
Бросьте кубик, чтобы решить, кто будет ходить первым.

Ваня

Двери

Сокровища

Аня



Сюда сбрасывать двери



Сюда сбрасывать сокровища



Сюда будешь играть шмотки, расу и класс

Даша



# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры твой манчкин — персонаж 1-го уровня. Класса у него нет, раса — человек, а пол совпадает с твоим собственным. Изучи свои 8 карт. Если хочешь и можешь — сыгрой (выложи с руки на стол перед собой):

- по 1 карте расы и класса;
- сколько угодно карт **шмоток** (но внимательно читай ограничения на картах);
- сколько угодно карт «Получи уровень!» (их сразу отправляй в сброс колоды сокровищ).



О, я вижу у тебя КАРТУ «ПОЛУЧИ УРОВЕНЬ!» СЫГРАЙ ЕЁ СРАЗУ, ЧТОБЫ СТАТЬ МАНЧКИНОМ 2-ГО УРОВНЯ!

ЗАКОРМИ МАСТЕРА  
Bribe GM With Food



ПОЛУЧИ УРОВЕНЬ

**Уровень:** мера общей крутизны манчкина. Ты растёшь в уровне за убийство монстров, применение особых карт (как вот эта, слева) и продажу шмоток, а непотребства монстров и другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня нельзя.



А ТЕПЕРЬ ДАВАЙ!  
ТЫ СТАНЕШЬ ЭЛЬФОМ —  
ВЫГОДНЕЕ ИМЕТЬ  
КАКИЕ-ТО УМЕНИЯ,  
ЧЕМ НЕ ИМЕТЬ!



**Раса:** пока у тебя нет расы, ты обычный человек без свойств. Сыгрой карту расы, чтобы стать **эльфом**, **дварфом** или **хафлингом**. На карте указаны свойства расы и когда они применяются. Сбросить карту ты сможешь в любой момент, и тогда свойства перестанут действовать.

ЭЛЬФ  
EG

У тебя +1 на смеяку.  
Получай уровень за каждого монстра, которого сможешь убить.



Раса





Был обычным эльфом — а теперь будешь эльфом-клириком!



**Класс:** сыгрой карту класса, чтобы твой манчкин стал **воином, волшебником, вором** или **клириком**. Всё, что сказано выше про расы, действительно и для классов.

### КЛЕРИК

Список

**Воскрешение:** когда полностью вернуть карты в игру, выходя из игры, можно только если некоторые брать верные карты из соответствующего сброса.

Затем за каждую «воскрешенную» карту сбрось одну карту с руки.



**Игнорируйте** мощь сбросить до трёх карт в бонус андела (анделов). Получи бонус +3 за каждую сброшенную карту.

Класс

Вижу, у тебя есть шлем-рогач? Имеет смысл его сыграть: он даст тебе постоянный бонус к боевой силе, тем более что для эльфов он больше!



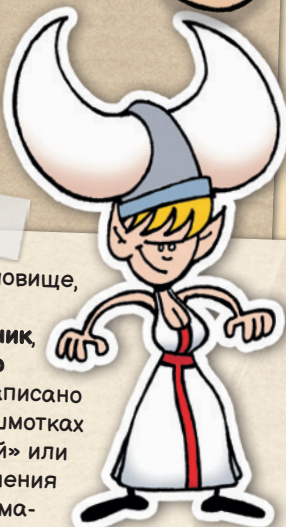
Бонус +1  
(+3 для эльфов)  
**ШЛЕМ-РОГАЧ**  
Horny Helmet



Головник

600 галлов

**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, на которой написано «**в 2 руки**»). Также на некоторых шмотках может быть указано «не для людей» или «только для воинов» — эти ограничения обязательно нужно учитывать. Внимательно изучи карту, прежде чем сыграть!



4 карты ты сыграл,  
4 карты у тебя осталось.



**ЭЛЕКТРО-КНИ**  
РАДИАЦИОННО  
Electric Radioactive

Играй в любой стороне. Разовый эффект.



**ЧИТЕРСКИ**

Loaded

Играй после сброса по любому поводу. Любой гранью выпавшего броска. Разовый эффект.



**ДАВР**

Dark

У тебя в руке монета. Количество бонусов. В конце хода монета на руке 6 карт.



**Уровень 4**

Андел

**КОНЬ АНЕДНЫЙ**

Dark Horse

+5 против дварфов.



Неустойчиво: лакает, кусает и жутко андел. Потряй 2 урона.

2 сокращения

# ОБЗОР ХОДА

Каждый ход состоит из 3 фаз.

- 1) **Вышибание двери:** открой верхнюю карту колоды дверей и посмотри, что там. **Возможно одно из трёх:**

1

МОНСТР!

Придётся биться. Боевая сила монстра указана на карте. А твоя боевая сила равна сумме уровня и модификаторов (такие штуки, как «Бонус +1» на твоём «Шлеморогаче»). 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 и сокровища, указанные на карте монстра.

**Ваши силы равны или твоя меньше** → Ты проиграл и должен смываться: 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.



2

ПРОКЛЯТИЕ!

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

ПРОКЛЯТИЕ!  
ПОТЕРЯЙ УРОВЕНЬ!

LOSE A LEVEL



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

3

ПОМОГИ, ЧЕМ МОЖЕШЬ!

HELP ME OUT HERE

Играй во время своего боя, чтобы забрать одну шимотку у любого соперника, если в этот момент она может изменить результат боя в твою пользу. При желании можешь сбросить что-то своё перед захватом шимотки.



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

- а) **Поиск неприятностей:** можешь сыграть монстра с руки и побиться с ним, чтобы получить уровень и сокровища. Правила боя точно такие же, как в первой фазе.
- б) **Чистка нычек:** возьми ещё одну карту из колоды дверей на руку и никому не показывай.

- 3) **От щедрот:** если у тебя на руке больше 5 карт, либо сыграй лишние карты, либо отдай излишки персонажу с наименьшим уровнем. Передай ход соседу слева. Далее тебя ждёт обучающий комикс, который поможет разобраться, как проходит раунд.





Первым ходит эльф-клирик.

УРОВЕНЬ 2  
БОНУС: +3 ОТ «ШЛЕМА-РОГАЧА»  
БОЕВАЯ СИЛА: 5



НА РУКЕ ЕСТЬ ЗАНАЧКА — РАЗОВАЯ ШМОТКА С БОНУСОМ +5!



УРОВЕНЬ 4

+5 против эльфов  
2 сокровища

Ой!



УРОВЕНЬ 3

Пока-пока, неудачник!

ЭЛЬФ ВЫШЕ ДВЕРЬ, А ТАМ ЛЕПРОКОН! У ЛЕПРОКОНА БОНУС ПРОТИВ ЭЛЬФОВ, ПОЭТОМУ ЕГО БОЕВАЯ СИЛА РАВНА 9. ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ?

Конечно, зелье! ЦЕЛЫХ +5 В БОЮ, ЖАЛЬ, ЧТО НАДО СЕРСИТЬ. ЗАТО ЗА ПОБЕДУ НАД МОНСТРОМ ДОСТАЛИСЬ УРОВЕНЬ И ЦЕЛЫХ 2 КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ СОКРОВИЩ!



Нштяк!



СОКРОВИЩА ПОПАЛИСЬ РОСКОШНЫЕ: БАШМАКИ НАДЕВАЕМ СРАЗУ, А ШАРИКИ МОЖНО ПРИБЕРЕЧЬ. БОЕВАЯ СИЛА ВЫРОСЛА АЖ ДО 8 (+2 ОТ БАШМАКОВ И +1 ЗА УРОВЕНЬ!)

ПОСЛЕ БОЯ С МОНСТРОМ ФАЗУ 2 НУЖНО ПРОПУСТИТЬ, А ОТ ЩЕДРОТ ОДАВАТЬ НЕЧЕГО: НА РУКЕ ВСЕГО 2 КАРТЫ.

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



ХОД ХАФЛИНГА



БОЕВАЯ СИЛА: 6 → 1

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

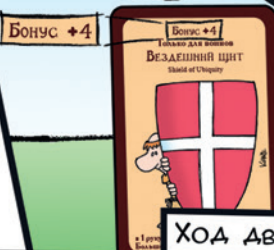


ТЕПЕРЬ ЭТА  
КАРТА МОЯ.

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



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



ХОД ДВАРФЧИ



УРОВЕНЬ 14

ПЛОХИ  
ДЕЛА.

ЗА ДАВЕРЬЮ 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!



СМЫЛАСЬ!

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

Теперь ты готов начать свою первую партию: смело вышибай дверь! У игры ещё много других правил: кто такие полукровки, как помогать в бою, что будет, если погибнуть в подземелье... Если столкнёшься с чем-то новым, смело открывай буклет подробных правил, ищи там соответствующий раздел и быстро во всём разбирайся.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик:** Стив Джексон

**Художник:** Джон Ковалик

**Президент и главный редактор:**  
Стив Джексон

**Помощник по развитию:** Моника  
Стивенс

**Исполнительный директор:** Филип Рид

**Редакторы:** Эндрю Хэкард и Девин  
Льюис

**Директор по производству:** Сэмюэл  
Митчке

**Художник-постановщик:** Алекс  
Фернандес

**Предпечатная проверка:** Миранда  
Хорнер

**Директор по маркетингу:** Кали Дуган

**Директор по продажам:** Росс Джепсон

Munchkin, the Munchkin characters, Warehouse 23, the all-seeing pyramid, 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. Dork Tower characters are © John Kovalic.

Munchkin is copyright © 2001–2026 by Steve Jackson Games Incorporated.  
All rights reserved.

[www.munchkin.game](http://www.munchkin.game)



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МНР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:**  
Иван Попов

**Директор издательского  
департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Анастасия  
Егорова

**Главный дизайнер-верстальщик:**  
Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья  
Великсар

**Корректор:** Ольга Португалова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 3.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Русское издание © 2026 Steve Jackson Games Incorporated