

ИГРА СТИВА ДЖЕКСОНА

Иллюстрации Джона Ковалика

Прочти меня первой!
Прямо сейчас!

Манчкин®

БЫСТРЫЙ СТАРТ



«Манчкин» — это лихая пародия на классику ролевых игр. Здесь нет места пафосным речам, натужному героизму и отыгрышу персонажа. С ноги вышибай дверь в подполье, 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

73 карты сокровищ

1 кубик



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



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

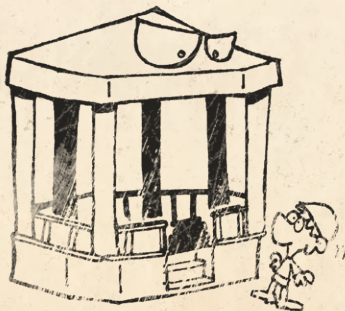


который ты будешь
бросать, смываясь
от монстров

Эта листовка
и справочник
приключенца

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).

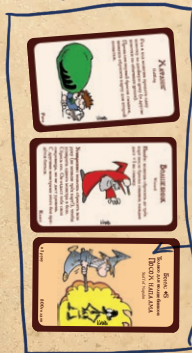
Бросьте кубик, чтобы решить, кто будет ходить первым.

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. Класа у него нет, раса — человек, а пол совпадает с твоим собственным. Изучи свои 8 карт. Если хочешь и можешь — сыграй (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 отправляя 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!

ЭЛЬФ
EN

У тебя +1 на смеявку.
Получай уровень за каждого монстра, которого помоги убить.



Раса

Раса: пока у тебя нет расы, ты обычный человек без свойств. Сыграй 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.

Был обычным эльфом — а теперь будешь эльфом-клириком!



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



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!



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! Если на карте написано «**разовая шмотка**», пока не выкладывай её — лучше хранить её втайне до того момента, как она пригодится тебе.



4 КАРТЫ
ТЫ СЫГРАЛ,
4 КАРТЫ У ТЕБЯ
ОСТАЛОСЬ.



ОБЗОР ХОДА

Каждый ход состоит из 3 фаз.

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

МОНСТР!

1

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 +1» 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 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!
ПОТЕРЯН УРОВЕНЬ!
Lose a Level



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

3

ПОМОГН. ЧЕМ МОЖЕШЬ!
Help Me Out Here

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



- 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) **Ищи неприятности:** можешь сыграть монстра с руки и побиться с ним, чтобы получить уровень и сокровища. Правила боя точно такие же, как в первой фазе.

б) **Чисть нычки:** 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 БОНУ-
СОМ +5!



УРОВЕНЬ 4

+5 против эльфов.

2 сокровища

Ой!



УРОВЕНЬ 3

ПОКА-ПОКА,
НЕУДАЧНИК!

Конечно, зелье! Целых +5
в бою, жаль, что надо
сбросить. Зато за
победу над монстром
достались уровень
и целых 2 карты из
колоды сокровищ!



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



Ништяк!



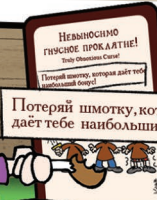
СОКРОВИЩА ПОПАЛИСЬ РОСКОШ-
НЫЕ: БАШМАКИ НАДЕВАЕМ СРАЗУ,
А ШАРИКИ МОЖНО ПРИБЕРЕЧЬ,
БОЕВАЯ СИЛА ВЫРОСЛА АЖ
ДО 8 (+2 ОТ БАШМАКОВ
И +1 ЗА УРОВЕНЬ!)

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

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



ХОД ХАФЛИНГА



Потеряй шмотку, которая даёт тебе наибольший бонус!

БОЕВАЯ СИЛА: 6 → 1

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



ТЕПЕРЬ ЭТА КАРТА МОЯ.



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



БОНУС +4



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

ХОД АВАРФИНЫ-ВОИНА



УРОВЕНЬ 14

+4 ПРОТИВ ВОИНОВ.

ПЛОХИ ДЕЛА.

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!



СМЫЛАСЬ!

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

Теперь ты готов начать свою первую партию: смело вышибай двери! У игры ещё много других правил: кто такие полукровки, как помогать в бою, что будет, если погибнуть в подземелье... Если столкнешься 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
Митчел

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



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР 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

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 3.1
hobbyworld.ru



Играть интересно

Русское издание © 2026 Steve Jackson Games Incorporated