



Прочти меня первой!
Прямо сейчас!

МАНЧКИН[®] МЕМЫ



БЫСТРЫЙ СТАРТ

«Манчкин: Мемы» — новая игра в популярной серии, теперь с квадрорами, силой земли и Джоджо референсами. Ты по-прежнему будешь зачищать подземелья, хапать сокровища и подставлять друганов, но это будет максимально нишево!

СОСТАВ ИГРЫ

90 карт дверей

70 карты сокровищ

8 карт трендов



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



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



новые карты
с классными
примочками

1 кубик



который ты будешь
бросать, срываясь
от монстров

Справочник приключенца
и эта листовка

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 по типам: двери, сокровища и тренды. Каждый игрок берёт по 1 карте тренда (на его выбор или случайно) и кладёт перед собой стороной «В тренде» вверх. Остальные тренды убери в коробку. Перетасуй отдельно карты дверей и сокровищ 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 в телефоне.

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

Бросьте кубик, чтобы решить, кто будет ходить первым.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале игры твой манчкин — персонаж 1-го уровня. Он уже принадлежит к **тренду**, который ты получил при подготовке к игре. Изучи свои 8 карт. Если хочешь и можешь — сыграй (выложи с руки на стол перед собой):

- **1 карту эпохи**;
- сколько угодно **карт шмоток** (но внимательно читай ограничения на картах);
- **1 карту наёмника**;
- сколько угодно карт **«Получи уровень!»** (их сразу отправляя в сброс колоды сокровищ).

В ТРЕНДЕ



НЕ В ТРЕНДЕ

ЗВЕРЬ



Можешь потерять тренд, чтобы отменить эффект проклятия, под который попал.

В тренде

Тренд: всего в игре 4 тренда: **мультик, зверь, сверхразум и актёр**. Тренд у тебя один, сбросить его никак нельзя, но есть карты, позволяющие меняться трендами. У карты тренда 2 стороны: «В тренде» (там полезные свойства, за применение которых ты **теряешь тренд**) и «Не в тренде» (там способы снова получить тренд). Теряя и получая тренд, просто переворачивай карту на нужную сторону (**не сбрасывай!**).

ЕСЛИ ЕСТЬ ЭПОХА — ИГРАЙ СМЕЛО, ОНА ДОБАВИТ ТЕБЕ УМЕНИЙ!



Эпоха: пока у тебя нет эпохи, ты обычный манчкин без свойств. Сыграй карту эпохи, чтобы стать манчкином из **мезозоя, Средневековья, современности или завтрашнего дня**. На карте указаны свойства эпохи и когда они применяются. Сбросить карту ты сможешь в любой момент, и тогда свойства перестанут действовать.

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Язвитель драконов: у тебя бонус +3 против монстров 10-го уровня и выше.



Победитель нечестной: получаешь тренд, можешь сбросить 3 карты с руки, чтобы вместо этого получить уровень.

Эпоха



ВИЖУ, У ТЕБЯ ЕСТЬ
АРБУЗНАЯ ШАПКА? СЫГРАЙ:
ПОЛУЧИШЬ ПОВЫШЕННЫЙ БОНУС
К БОЕВОЙ СИЛЕ, ТЫ Ж ИЗ
СРЕДНЕВЕКОВЬЯ!



Дополнительно
+2, если ты из
Средневековья

Бонус +2
АРБУЗНАЯ ШАПКА

Дополнительно +2, если ты из Средневековья



Головник

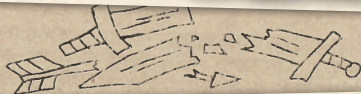
200 годов

Шмотки: у манчкина есть ноги, туловище, голова и две руки. Значит, на нём может быть только 1 **обувка**, 1 **броник**, 1 **головник** и по 1 **шмотке в каждую руку** (либо 1 шмотка, на которой написано «в 2 руки»). Также на некоторых шмотках может быть указано «только для зверей» — 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.

Наёмничек: он у манчкина может быть только один. Его тоже можно сразу сыграть и даже дать ему в руки 1 шмотку, у которой нет никаких ограничений.



О, КАРТА
«ПОЛУЧИ УРОВЕНЬ!»
ИГРАЙ СКОРЕЕ, ЧТОБЫ
СТАТЬ ЗВЕРЕМ 2-ГО
УРОВНЯ!



Уровень: мера общей крутизны манчкина. Ты растёшь в уровне за убийство монстров, применение особых карт и продажу шмоток, а непотребства монстров и другие карты могут снизить уровень. Опуститься ниже 1-го уровня нельзя. Если на карте «Получи уровень!» указано свойство, которое ты не можешь применить, игнорируй его и просто получи уровень.

БОРОМИР
ПОЛУЧИЛ БЫ ДВА!

Получи еще 1 уровень, если тебя
заблудит Боромир. Или хотя бы Боромир.



ПОЛУЧИ УРОВЕНЬ

ОБЗОР ХОДА

Каждый ход состоит из 3 фаз.

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

1

МОНСТР!

УРОВЕНЬ 4
УПОРТЫЙ ЛИС

+3 против дверей, он одним выдохом их пугает. +3 против манчкинов из Средневековья.



Непотребство: пока ты думал о лисе, в тебе пришла паника. Потерай шмотку с бонусом +3 или выше.

2 сокровища

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 твоей «Арбузной шапке»). 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: 1 уровень и сокровища, указанные на карте монстра.

Ваши силы равны или твоя меньше → Ты проиграл и должен смыться: 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!
НАТАША. МЫ ВСЕ
УРОНИЛИ**

Котом хлебом не корми, дай что-нибудь поломать. Помогни эту карту перед собой. Теперь ты не можешь выдвигать и использовать больше шмотки. Можешь в любой момент сбросить напавших, чтобы избавиться от этого проклятия.



3

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

СИЛА ЗЕМЛИ

Сила земли разблуживает новые функции твоего персонажа — даёт тебе силу доломать любую руку, пока не проиграешь бой. Держи эту карту перед собой как тапачишину.



- 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 Зверь из Средневековья.

Уровень: 2
Бонус: +4 от
Ареузной шапки
Боевая сила: 6

На руке
есть заначка -
разовая шмотка
с бонусом +4!



Уровень 4

Скулит

Зверь вышел дверь, а там упорный лис! У него бонус против манчкинов из Средневековья, поэтому его боевая сила равна 7. Что же делать?



Радостное
тяф!

Конечно, батин суп! Целых +4 в бою. Жаль, что надо сбросить. Зато за победу над монстром достались уровень и целых 2 карты сокровищ!



Довольное
гав!

Сокровища попались роскошные! Меч сразу берём в руки, а рулет можем приберечь. Боевая сила выросла аж до 9 (+2 от меча и +1 за уровень).



После боя с монстром фазу 2 нужно пропустить, а от щедрот отдавать нечего, на руке всего 3 карты.



О нет, актриса раскрыла проклятие, и теперь придётся сбросить рыбу своей мечты! Грустно.



Теперь можно либо поискать неприятности, либо почистить нычки. На руке у актрисы нет монстров, так что придётся просто взять карту с верха колоды дверей.



За дверью ждёт монстр целого 14-го уровня! На руке нет полезных шмоток, и никто не хочет помогать, так что придётся смываться.



Для удачной смывки нужно выбросить «5» или «6»... и ему это удастся! Никаких непотребств не случается!

Теперь ты готов начать свою первую партию: смело вышибай двери! У игры ещё много других правил: как подкупить соперника, как помогать в бою, что будет, если погибнуть в подземелье... Если столкнёшься с чем-то незнакомым, смело открывая справочник приключенца, ищи там соответствующий раздел и быстренько во всём разбейся.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Основано на игре «Манчкин» Стива Джексона

Разработчик: Павел Ильин

Художники: Александр Пронин,
Сергей Дулин

Продюсер: Владимир Грачёв

Арт-директор: Сергей Дулин

Креативная контент-группа:
Александр Киселёв, Алексей Бабайцев,
Иван Суховей, Павел Ильин, Сергей
Серебрянский, Владимир Грачёв

**Графический дизайнер
и верстальщик:** Артур Бурлаков

Выпускающий редактор:
Анна Давыдова

Заместитель главного редактора:
Анастасия Егорова

Главный редактор: Валентин Матюша

Руководитель студии разработки:
Александр Киселев

Общее руководство: Михаил Акулов,
Иван Попов, Сергей Родионов

Тестировщики: Елена Ворноскова,
Егор Бережков, Андрей Виннер,
Андрей Рамодин, Сергей Сыров,
Алексей Зыбин, Савелий Поляков,
Арменуи Прыткова, Яна Фелтон,
Юлия Чернова, Екатерина Куликова,
Максим Назин, Екатерина Назина,
Никита Саражинский, Константин
Пономарёв, Георгий Ильичёв, Семён
Перельмутер, Игорь Сарычев, Роман
Андреев, Алексей Захаров, Леонид
Стофорандов, Ольга Завадская,
Александр Пронин, Влад Поляков

Благодарность за помощь в тестировании
выражается Московской Лиге Манчкина.

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она
была издана, отправьте прототип 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
без разрешения правообладателя запрещены.

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

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно



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. Related rights in and to the mechanics of Munchkin are proprietary to Steve Jackson Games Incorporated, and are either ©, TM, or ®.

All rights reserved to their respective owners.

www.munchkin.game

