

MUNCHKIN®
SUPER-MEGA-SET



INHALT

- 1.331 Spielkarten
- 1 sechsseitiger Würfel
- 6 Stufenzähler (in den Farben Blau, Grün, Rot, Gelb, Violett und Schwarz)

ZUSAMMENBAU STUFENZÄHLER



Verbindungsnieten
(bitte zusammenbauen)

MUNCHKIN® 1

SPIELZIEL

Munchkin ist eine vor nichts Halt machende Parodie, die das Erleben einer Dungeon-Erforschung auf das Wesentliche reduziert … ohne nerviges Rollenspiel. Am besten funktioniert das mit 3-6 Spielenden (auch Munchkins genannt). Bei Verwendung mehrerer Sets können auch mehr Munchkins mitmachen, aber das Spiel wird dann langsamer. Du beginnst das Spiel als menschlicher Abenteurer oder menschliche Abenteurerin auf Stufe 1 mit demselben Geschlecht wie du. Du gewinnst, wenn du – durch das Töten eines Monsters oder durch *Göttliche Intervention* – als erster Munchkin Stufe 10 erreichst. Und eine Menge Spaß gibt es für alle Munchkins gratis dazu!

SPIELVORBEREITUNGEN



Türkarte



Schatzkarte

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite und Schatzkarten mit einem Schatzhaufen auf der Rückseite. Beide Stapel werden gemischt, danach erhalten alle Spielenden als Anfangskarten **4 Türkarten** und **4 Schatzkarten**. Jeder Stapel bekommt im Laufe des Spiels seinen eigenen offenen Ablagestapel. Ist ein Stapel leer, mische die abgelegten Karten neu. Ist ein Stapel leer, und es gibt keine abgelegten Karten, dann kann niemand diese Art von Karten ziehen. Das ist aber ehrlich gesagt wirklich noch nie vorgekommen. Wenn es dir passiert, schick uns eine E-Mail!

Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine **Klasse** (*Krieger*, *Zauberer*, *Dieb*, *Priester*) oder eine **Rasse** (*Elf*, *Zwerg*, *Halbling*) befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst.

Befinden sich unter deinen Anfangskarten **Gegenstände**, so darfst du sie ebenfalls schon auslegen. (Solltest du Zweifel haben, ob und welche Karte du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder dich einfach hineinstürzen und es einfach tun.)



Die **Stufe** ist ein allgemeines Maß dafür, wie wohlgebaut, ausgefuchst und erfahren du bist. Du beginnst auf Stufe 1. Deine Stufe kann nie unter 1 sinken. Deine effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl niedriger als 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

Das **Geschlecht** deines Charakters ist zu Spielbeginn identisch mit deinem.

Goldene Regel: Immer, wenn die Karten den Regeln widersprechen, haben die Karten Vorrang! Jede andere Streitigkeit sollte dadurch geregelt werden, dass ihr euch gegenseitig laut anschreit, wobei die Person, die das Spiel besitzt, das letzte Wort hat.

SPIELABLAUF

Entscheide auf irgendeine Art und Weise, wer anfängt (muahahahahahaa). Die Spielenden kommen im Uhrzeigersinn nacheinander an die Reihe und führen dabei immer einen Spielzug aus, bis das Spiel endet.

Bereits zu Beginn deines Zuges darfst du Karten spielen, Gegenstände vom Status „in Nutzung" auf „getragen" ändern und umgekehrt, Gegenstände mit anderen handeln und Gegenstände verkaufen, um damit Stufen aufzusteigen. Wenn deine Karten so angeordnet sind, wie du es willst, gehe in Phase 1 über.

Ein Spielzug ist in 4 Phasen aufgeteilt:

1: Tür eintreten
2: Auf Ärger aus sein
3: Raum plündern
4: Milde Gabe

Phase 1: Tür eintreten

Du trittst eine Tür ein, indem du die oberste Karte vom **Türstapel** für alle sichtbar **aufdeckst**. Es gibt nun 3 Möglichkeiten, wie es weitergeht:

- Hast du ein **Monster** aufgedeckt, kommt es sofort zu einem Kampf. Kläre den **Kampf** zunächst vollständig, bevor du dann *Phase 2: Auf Ärger aus sein* und *Phase 3: Raum plündern* überspringst und mit *Phase 4: Milde Gabe* weitermachst.
- Hast du einen **Fluch** aufgedeckt, wirkt dieser sofort auf dich (falls möglich). Die Karte wird danach abgelegt. Weiter geht es mit *Phase 2: Auf Ärger aus sein*.
- Hast du eine andere Karte aufgedeckt, darfst du sie entweder auf deine Hand nehmen oder sofort spielen. Weiter geht es mit *Phase 2: Auf Ärger aus sein*.

Phase 2: Auf Ärger aus sein

Solltest du in Phase 1: Tür eintreten keinem Monster begegnet sein, kannst du nun freiwillig ein Monster **von deiner Hand** spielen (falls du eins hast). Es kommt sofort zum **Kampf**. Kläre den Kampf zunächst vollständig, bevor du dann *Phase 3: Raum plündern* überspringst und mit *Phase 4: Milde Gabe* weitermachst. Du kannst aber auch einfach dem Ärger aus dem Weg gehen, kein Monster spielen und mit *Phase 3: Raum plündern* weitermachen.

Tipp: Spiele nur ein Monster von deiner Hand, bei dem du dir ziemlich sicher bist, dass du mit ihm fertig wirst.

Phase 3: Raum plündern

Da du bisher keinem Monster begegnet bist (denn sonst würdest du diese Phase überspringen), kannst du nun den leeren Raum plündern. Ziehe **verdeckt** 1 weitere Karte vom Türstapel und nimm sie auf deine Hand.

Phase 4: Milde Gabe

Wenn du jetzt mehr als 5 Karten auf deiner Hand hast, gib so viele Karten an den Munchkin mit der niedrigsten Stufe, bis du noch genau 5 Karten hast. (Zwerge dürfen 6 Karten behalten.) Gibt es mehr als eine Person mit der niedrigsten Stufe, teile die Karten so gleichmäßig wie möglich unter ihnen auf. Es ist an dir zu entscheiden, wer gegebenenfalls eine Karte mehr bekommt als die anderen. Solltest du selbst die niedrigste Stufe haben oder einer von mehreren Munchkins mit der niedrigsten Stufe sein, lege die überzähligen Karten ab.

Jetzt endet dein Zug, und die nächste Person ist an der Reihe.

KAMPF

In einem Kampf **vergleichst** du einfach deine aktuelle **Kampfstärke** mit der des Monsters. Die Kampfstärke errechnet sich aus deiner eigenen Stufe plus sämtlichen Modifizierern – sowohl positiven als auch negativen –, die du durch Gegenstände oder andere Karten erhältst. Ist deine Kampfstärke **höher** als die Stufe des Monsters, **gewinnst** du den Kampf: Du tötest das Monster und steigst 1 Stufe auf (2 für ein paar extrem große und gefährliche Monster). Du erhältst dann auch die auf der Karte des Monsters aufgedruckte Anzahl an Schätzen. Ist deine Stufe niedriger oder gleich hoch, **verlierst** du und musst **Weglaufen** (siehe weiter unten). Du kannst auch andere Munchkins **um Hilfe bitten** (siehe unten).
Einige Monster besitzen besondere Eigenschaften, die sich auf den Kampf auswirken, beispielsweise einen Bonus gegen eine Rasse oder Klasse. Diese müssen natürlich überprüft werden, bevor der Kampf entschieden wird.



Um Hilfe bitten

Kannst du ein Monster nicht allein besiegen, darfst du irgendeinen anderen Munchkin um Hilfe bitten. Lehnt die Person ab, kannst du weiterfragen, bis alle deine Bitte abgelehnt haben oder dir jemand hilft. **Nur 1 Person** darf dir helfen.
Natürlich darfst du auch jemanden bestechen, damit du Hilfe bekommst. (Wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen, denn allen Munchkins geht es schließlich nur um Schätze.) Du darfst ihnen einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) von denen anbieten, die du gerade bei dir trägst, oder eine beliebige Anzahl von Schatzkarten des Monsters, das du bekämpfen musst. Solltet ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer im Falle eines Sieges zuerst ziehen darf, du oder die andere Person, oder wie auch immer.
Hilft dir jemand, addierst du dessen Kampfstärke zu deinen Werten hinzu. Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt.

Beispiel: Du stehst vor einem Sabbernden Schleim (+4 gegen Elfen), und dir hilft ein Elf. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 4 – es sei denn, du bist selbst ein Elf, und die Kampfstärke hatte sich bereits erhöht, dann steigt sie nicht noch mal! Wenn dir ein Krieger hilft, kannst du von seiner Sonderfertigkeit profitieren, und ihr gewinnt den Kampf auch bei Gleichstand.

Weitere Aktionen im Kampf

Du hast noch weitere Möglichkeiten, einen Kampf zu beeinflussen. Immer wenn jemand glaubt, ein Monster getötet zu haben, muss die Person noch einen vernünftigen Zeitraum warten – im Allgemeinen so um die 2,6 Sekunden –, damit alle die Möglichkeit zu weiteren Aktionen haben, indem die passenden Karten ausgespielt werden. Alle diese Aktionen sind sowohl im eigenen Kampf erlaubt als auch in Kämpfen anderer Munchkins!

Du kannst **beliebig viele** dieser Karten in einem einzigen Kampf spielen.

- **Spiele eine Karte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“:** Mit einem „Nur einmal einsetzbaren Gegenstand“, z.B. einem Trank, kannst du sowohl dir selbst als auch einer anderen Person oder gar „aus Versehen“ einem Monster helfen. Du darfst eine solche Karte auch direkt von der Hand spielen! Danach wird sie abgelegt.



- **Spiele ein Wanderndes Monster (plus ein Monster aus deiner Hand) oder einen Kumpel:** Die beiden genannten Karten bringen ein weiteres Monster in den Kampf. Alle Monster müssen zusammen bekämpft werden. Dazu summierst du die Kampfstärken aller beteiligten Monster auf. Falls du mit passenden Karten ein einzelnes Monster eliminierst, bevor sich der Kampf entscheidet, musst du trotzdem weiterkämpfen, solange noch mindestens ein Monster da ist. Verlierst du in einem solchen Fall den Kampf, bekommst du für das eliminierte Monster keinen Schatz (siehe unten).



- **Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert:** Alle derartigen Boni und Mali addieren sich auf und gelten auch für einen eventuellen ***Kumpel***! Sollten jedoch schon 2 oder mehr unterschiedliche Monster im Spiel sein (durch ein ***Wanderndes Monster***), muss sich die Person, die die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt.



- **Spiele eine Karte, die die Stufe eines Munchkin verändert:** Es ist sehr munchkinmäßig, wenn z.B. ein Mitspieler gerade mit Stufe 5 vor dem *Plutoniumdrachen* steht (verfolgt niemanden der Stufe 5 oder weniger) und du ihn plötzlich und unerwartet auf Stufe 6 steigen lässt! In den allermeisten Fällen wirst du eine „Steige eine Stufe auf“-Karte aber auf dich selbst spielen.



- **Spiele einen Fluch aus.**



- **Falle einem Munchkin in den Rücken**, wenn du ein Dieb bist (siehe Text auf der Diebes-Karte).

Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes Gegenstände zu **stehlen** (Dieb), zu **verkaufen** oder zu **handeln** (siehe unten). Auch ist es nicht möglich, Gegenstände ohne den Zusatz „Nur einmal einsetzbar“ auszuspielen.

Gewonnen!

Hurra, du hast das Monster getötet! Du steigst nun automatisch um 1 Stufe auf. (Manchmal sogar 2 Stufen, aber das steht dann auf der Karte.) Wenn du gegen mehrere Monsterkarten gekämpft hast, steigst du für **jedes** getötete Monster 1 Stufe auf! Du steigst jedoch ***nie*** für ein Monster auf, das du besiegt hast, ohne es zu töten. Bei einem Stufenaufstieg passe deinen Stufenzähler entsprechend an.

Ziehe so viele Schatzkarten, wie auf der Monsterkarte angegeben (zuzüglich eventueller Extraschätze durch Karten, die die Kampfstärke des Monsters verändert haben). Ziehe sie verdeckt, wenn du das Monster allein besiegt hast, oder offen, wenn du Hilfe hattest. Lege die Monsterkarte ab. Die gezogenen Schatzkarten kannst du sofort vor dir auslegen, falls dies zulässig ist. Wenn du das Monster anders als durch Töten besiegt hast, erhältst du keinen Schatz – es sei denn auf der Karte steht es anders.

Dein Zug geht nun weiter mit *Phase 4: Milde Gabe*.



Achtung: Nur du kannst durch das Töten eines Monsters aufsteigen. Hattest du Hilfe, steigt diese Person **nicht** auf (außer es ist ein Elf)!

Verloren!

Das Monster ist eine oder mehrere Nummer(n) zu groß für dich. Du erhältst weder Schatz noch Stufe(n). Jetzt bleibt nur noch eins: **Weglaufen**! Aber das schaffst du nicht immer. Würfle: Du brauchst mindestens eine 5, um fliehen zu können. Manche Rassenkarten oder Gegenstände sowie einige Monster geben einen Bonus oder Malus auf Weglaufen. Diesen musst du zum Würfelwurf hinzuzählen bzw. abziehen.

Scheitert das Weglaufen, so tut das Monster dir **Schlimme Dinge** an, wie sie auf der Karte beschrieben werden. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand verlierst oder eine oder mehrere Stufen, oder auch, dass dich der **Tod** ereilt (siehe unten).

Gelingt dir das Weglaufen, gibt es normalerweise keine negativen Auswirkungen – aber lies die Karte! Manche besonders fiese Monster fügen dir sogar Schaden zu, wenn du ihnen entkommst.

Danach legst du die Monsterkarte ab und machst weiter mit *Phase 4: Milde Gabe*.

Achtung: Hat dir jemand geholfen, muss die Person auch Weglaufen. Beide von euch würfeln einzeln, denn das Monster kann jeden von euch fangen. Fliehst du vor mehr als 1 Monster, würfelst du für jedes einzeln, wobei du die Reihenfolge bestimmst, in der gewürfelt wird. Du bestimmst auch die Reihenfolge, in der du die Schlimmen Dinge von jedem Monster abbekommst. Lauten die Schlimmen Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, und es erwischt dich, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln.

Tod

Das Leben in einem Dungeon kann sehr kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Klasse(n), Rasse(n) und Stufen, aber du verlierst alles andere Zeug, das du auf der Hand hältst und das vor dir ausliegt. Was jetzt folgt, ist für die Betroffenen deprimierend, für die anderen aber eine helle Freude:

Leiche plündern: Beginnend mit dem Munchkin mit der höchsten Stufe dürfen sich nun alle eine Karte des getöteten Charakters aussuchen. Die so erhaltenen Karten können nach den üblichen Regeln entweder auf die Hand genommen oder sofort ausgelegt werden. Haben mehrere Munchkins die gleiche Stufe, würfeln sie. Nachdem alle eine Karte erhalten haben, wird der Rest abgelegt. Hat deine Leiche schon vorher keine Karten mehr – Pech gehabt, dann gehen einige Munchkins leer aus.

Warst du gerade am Zug, ist die nächste Person an der Reihe. Dein neuer Charakter nimmt sofort wieder am Spiel teil. Du kannst ab sofort schon wieder im Kampf helfen, hast aber noch keine Karten. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du wie zu Spielbeginn verdeckt 4 Türkarten und 4 Schatzkarten und darfst Rassen, Klassen und Gegenstände sofort auslegen.

KARTENTYPEN

Karten auf deiner Hand befinden sich nicht im Spiel und können dir nicht helfen. Sie können dir aber grundsätzlich auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich „deine Hand“ angreifen. Einmal ausgelegte Karten kannst du nicht wieder auf die Hand nehmen. Um sie loszuwerden, musst du sie handeln (siehe unten) oder ablegen.

Rassen / Klassen

Jede Rasse/Klasse hat besondere Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst diese Fähigkeiten in dem Augenblick, in dem du die Karte vor dir auslegst, und du verlierst sie, sobald du diese Karte ablegst. Rassen und Klassen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie nimmst. Du kannst eine Rasse/Klasse jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf: „Ich will jetzt kein Elf/Zauberer mehr sein.“



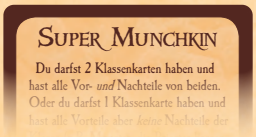


Achtung: Die meisten Klassenfähigkeiten (Text auf Klassenkarten) werden durch **Ablegen** von Karten ausgelöst. Ablegen kannst du jede Karte im Spiel oder von deiner Hand. Aber: Du kannst nicht deine **ganze Hand ablegen**, wenn du keine Karte auf der Hand hast. Ebenso wenig darfst du die Klassenkarte selbst ablegen.

Wenn du keine Rasse vor dir liegen hast, bist du ein Mensch ohne besondere Fähigkeiten. Wenn du keine Klasse vor dir liegen hast, hast du halt keine Klasse (nein, von diesem alten Witz kriegen wir nie genug). Du darfst maximal 1 Klasse und 1 Rasse gleichzeitig angehören.

Ausnahme:

Die Karten **Super Munchkin** / **Halb-Blut** erlauben dir, mehr als 1 Rasse/Klasse zugleich zu haben.



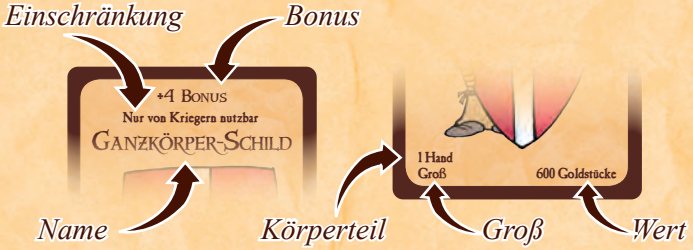
- ***Super Munchkin***: Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Klasse im Spiel hast und eine zweite hinzufügen willst. Sobald du eine der beiden Klassen verlierst, verlierst du auch die ***Super Munchkin***-Karte.



- ***Halb-Blut***: Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Rasse besitzt. Du bist dann zur Hälfte diese Rasse und zur Hälfte Mensch. Spielst du eine zweite Rasse aus, gehörst du nun diesen beiden Rassen an. Sobald du keine Rasse mehr im Spiel hast, verlierst du die ***Halb-Blut***-Karte.

Gegenstände

Jeder Gegenstand hat einen Namen, einen Bonus und einen Wert in Goldstücken. Auf deiner Hand haben Gegenstände keinerlei Funktion, sondern erst, wenn du sie ausgespielt hast; ab diesem Moment gelten sie als **getragen**. Du darfst eine beliebige Anzahl an **kleinen** Gegenständen tragen, aber maximal einen **Großen**. (Als klein gelten alle Gegenstände, die nicht als **Groß** bezeichnet werden.)



Achtung: Zwerge dürfen beliebig viele Große Gegenstände tragen. Endet dein Zwergendasein, und du trägst mehr als 1 Großen Gegenstand, musst du alle bis auf 1 sofort loswerden. Bist du am Zug und dabei nicht im Kampf, kannst du sie verkaufen (siehe unten). Ansonsten musst du sie der Person mit der niedrigsten Stufe geben, die noch Große Gegenstände tragen kann. Kann das niemand, musst du sie ablegen.

Gegenstände dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem man sie erhält. Ausnahme: Gegenstände mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“ dürfen auch während eines gegnerischen Kampfes gespielt werden, sogar direkt aus der Hand.

Achtung: Manche Gegenstände haben Einschränkungen ihrer Nutzung, wie z. B. „**Nur von Dieben nutzbar**“. Andere Charaktere können solche Gegenstände zwar auch tragen, aber sie können ihre Fähigkeit nicht nutzen.

Weiterhin darfst du nur 1 Kopfbedeckung, 1 Rüstung, 1 Schuhwerk und 2 Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder 1 Gegenstand für „2 Hände“) gleichzeitig **nutzen** – es sei denn du hast Karten oder spezielle Fähigkeiten, die dir erlauben, mehr zu nutzen, oder eine Karte, die dich schummeln lässt. Du solltest Gegenstände, die du zwar trägst, aber nicht nutzen kannst (weil du zum Beispiel keine Hand mehr frei hast), dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst – sie befinden sich dann in deinem **Rucksack**. Du kannst Gegenstände nur in deinem eigenen Zug aus dem Rucksack holen; dabei darfst du weder gerade im Kampf sein noch Weglaufen.

Gegenstände verkaufen

Lege jederzeit während deines Zuges (jedoch nicht im Kampf!) Gegenstände mit einem Gesamtwert von mindestens **1.000 Goldstücken** ab, um sofort eine Stufe aufzusteigen. Dazu darfst du sowohl Gegenstände, die du trägst, als auch solche aus deiner Hand einlösen. Es gibt natürlich kein Wechselgeld. Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von mindestens 2.000 Goldstücken ablegen, so steigst du 2 Stufen auf einmal auf (und so weiter).

Gegenstände handeln

Du darfst Gegenstände – aber keine anderen Karten – mit deinen Mitspielenden handeln (= tauschen), jedoch nur solche, die du bereits trägst, also nicht von deiner Hand. Handeln kannst du **jederzeit**, also auch außerhalb deines eigenen Zuges – jedoch **nicht**, wenn du dich **im Kampf** befindest. Jeder Gegenstand, den du durch einen Handel bekommst, wird sofort ausgelegt. Du darfst den Gegenstand nur dann sofort verkaufen, wenn du dich in deinem eigenen Zug und außerhalb eines Kampfes befindest. Tatsächlich ist der beste Zeitpunkt zum Handeln, wenn du dich selbst nicht in deinem Zug befindest.
Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Munchkins damit zu bestechen: „Ich gebe dir meine ***Flammende Rüstung***, wenn du André **nicht** hilfst, den Plutoniumdrachen zu bekämpfen.“
Du darfst deine Hand den anderen zeigen. Als ob wir dich daran hindern könnten.

Gegenstandsverstärker

Manche Karten sind Gegenstandsverstärker und werden auf Gegenstände gespielt, die du bereits im Spiel hast; sie können nicht alleine gespielt werden. Diese Verstärker erhöhen den Kampfbonus des Gegenstands oder geben den Gegenständen neue Fähigkeiten. Einmal auf einen Gegenstand gespielt, kann der Verstärker nicht zu einem anderen Gegenstand getauscht werden und wird auch zusammen mit dem Gegenstand abgelegt, wenn Du den Gegenstand verlierst.

Flüche

Deckst du einen Fluch während *Phase 1: Tür eintreten* auf, trifft er **dich**. Ziehst du einen Fluch dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, darfst du ihn auf die Hand nehmen und auf **jeden beliebigen Munchkin** zu **jedem beliebigen Zeitpunkt** anwenden. (Auch auf dich selbst!) Jeder **beliebige** Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemandem zu reduzieren, gerade wenn die Person glaubt, ein Monster erschlagen zu haben, macht einen Heidenspaß! Ein Fluch wirkt immer **sofort** auf sein Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt.

Achtung: Die Karten *Geschlechtsumwandlung* und *Huhn auf deinem Kopf* werden nicht sofort abgelegt, sondern bleiben als Gedächtnisstütze liegen, bis ihre Wirkung endet.

Bezieht sich ein Fluch auf etwas, das das Opfer nicht hat (z.B. „Verliere deine Kopfbedeckung“, und es hat gar keine), ignoriere ihn und lege ihn ohne Wirkung ab. Hat das Opfer mehrere in Frage kommende Gegenstände, entscheidet es selbst, welcher betroffen ist.

Monster

Deckst du ein Monster während *Phase 1: Tür eintreten* auf, kommt es sofort zu einem Kampf. Ziehst du ein Monster dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, nimmst du es auf die Hand. Du kannst es entweder in deinem eigenen Zug in *Phase 2: Auf Ärger aus sein* spielen oder zusammen mit einem *Wandernden Monster* während jemand anderes kämpft. Für Regelbelange gilt jedes Monster als ein einzelnes Monster, selbst wenn sein Name auf der Karte im Plural steht.

Sonstige Karten

Karten, die zusätzliche Monster in einen Kampf schicken oder eine Monsterstufe verändern, können nur während eines Kampfes gespielt werden (siehe oben), egal wer am Zug ist. Karten, die die Stufe eines Munchkins verändern, dürfen (wie Flüche) zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.

Achtung: Ziehst du die Karten *Schatzhort* oder *Göttliche Intervention*, musst du sie sofort ausspielen!

Spielende

Der erste Munchkin, der **Stufe 10** erreicht, gewinnt das Spiel. Er muss jedoch die 10. Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Würde der Munchkin durch etwas anderes auf Stufe 10 steigen, bleibt er auf Stufe 9.

Achtung: Die Karte *Göttliche Intervention* ist eine Ausnahme, sie kann das Spiel beenden!

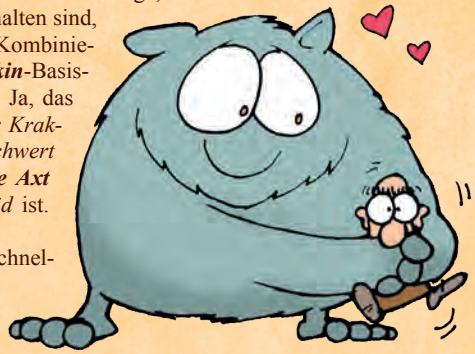
Erreichen 2 oder mehr Spielende zur gleichen Zeit die 10. Stufe, gewinnen sie gemeinsam.

Schnelleres Spiel

Für ein schnelleres Spiel kannst du eine „**Phase 0**“ einführen, die „An der Tür lauschen“ genannt wird. Zu Beginn deines Zuges ziehst du verdeckt eine Türkarte, die du auch spielen darfst, wenn du willst. Dann ordnest du deine Karten so an, wie du willst, und trittst dann ganz normal die Tür ein. Wenn du den Raum durchsuchst, ziehst du verdeckt einen **Schatz**, nicht eine **Tür**.
Du kannst auch geteilte Siege erlauben – wenn ein Munchkin in einem Kampf, bei dem er ihm geholfen wurde, Stufe 10 erreicht, gewinnt der Helferling ebenfalls das Spiel, egal auf welcher Stufe er sich befindet.

Kombiniere dieses Spiel mit anderen *Munchkin*-Spielen!

Warum nicht? Treibe den ***Munchkin***-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmogrifizierender Elfen-Cyborg-Kopfgeldjäger, der ein sprechendes Auto hat und seine Unterwäsche außen trägt, sowie deine schnelle Halb-Katze-Halb-Mutant-Telefon-Fu-Zauberin bewegen sich meuchelnd und plündernd durch die düsteren Weltraumkatakomben von Super-City auf dem Planeten Neu Hong Kong und … ach, sei still und fang an zu geben …
Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische die Tür-, Stations- und Gassenkarten in einen Stapel und behandle sie als Karten gleichen Typs; jeder Verweis auf einen Typ bezieht die anderen mit ein. Fallen und Flüche werden als derselbe Typ von Karten behandelt. Jeder Verweis auf eine Falle bezieht sich auch auf einen Fluch und umgekehrt. Ja, Gadgeteere können Flüche „entschärfen“. Genauso sind Goldstücke und Credits das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.
Große Gegenstände (aus ***Munchkin Beißt!***) und Komplexe Gegenstände (aus ***Star Munchkin***) sind nicht das Gleiche, und beide Regeln von beiden Spielen gelten wie gewohnt. Normale Charaktere dürfen nur einen Großen Gegenstand tragen und nur einen Komplexen Gegenstand nutzen.
Alle Charaktere können Rassen, Klassen, Kräfte und Stile haben. Lakaien, Mietlinge, Handlanger und Mooks sind alle die gleiche Klasse von austauschbaren Anhängern, und jede Karte, die einen von diesen beeinflusst, beeinflusst sie alle (aber jeder von ihnen kann nur die Art von Gegenständen tragen oder nur so verstärkt werden, wie es auf der jeweiligen Karte steht).
Jede ***Munchkin Beißt!***- und ***Munchkin Fu***-Karte, die als „Dämon“ beschrieben wird, hat +5 gegen ***Munchkin***-Priester. Die Priester aus ***Munchkin*** wiederum können alle Gaki als „Untot“ betrachten. Manche Karten aus ***Munchkin Fu*** erwähnen Dinge, die nicht in diesem Set enthalten sind, um Auswirkungen beim Kombinieren von mehreren ***Munchkin***-Basisspielen zu synchronisieren. Ja, das heißt, dass das *Alles außer Krakzilla abschlachtende Schwert* aus ***Munchkin 2: Abartige Axt*** nutzlos gegen *Krakzilla Kid* ist. Flieh!
Verwende die Regeln für Schnelleres Spiel (siehe oben).



Munchkin® 2
Abartige Axt



Die Karten aus **Munchkin 2: Abartige Axt** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Munchkin 2 bringt dir:
- eine neue Rasse - die Orks.

Munchkin® 3
Beschwörungsfehler



Die Karten aus **Munchkin 3: Beschwörungsfehler** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Munchkin 3 bringt dir:
- eine neue Rasse - die Gnome
- und eine neue Klasse - die Barden.

Munchkin® 4
Rasende Rösser



Die Karten aus **Munchkin 4: Rasende Rösser** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Der Schwerpunkt dieser Erweiterung liegt auf 2 speziellen Kartentypen:
- Mietlinge (ein paar davon hast du bereits gesehen, aber dieses Set enthält mehr von ihnen)
- und Rösser (ein brandneuer Kartentyp!).

Mietlinge

Mietlinge, Handlanger (aus ***Star Munchkin*** und ***Super Munchkin***), Mooks (aus ***Munchkin Fu***) und Lakaien (aus ***Munchkin Beißt!***) sind für die Regelbelange dieser Karten allesamt Karten des gleichen Typs.
Mietlinge findet man manchmal im Türenstapel und manchmal im Schatzstapel. (In ***Munchkin 4*** sind es Türkarten.) Einen Mietling darfst du jederzeit ausspielen, auch während eines Kampfes, solange du zu jedem Zeitpunkt nur einen Mietling im Spiel hast. Ziehst du offen einen Mietling, kannst du ihn auf deine Hand nehmen, wenn du ihn nicht direkt ins Spiel bringen kannst oder willst. Einen Mietling darfst du jederzeit ablegen.
Ein Mietling ist *kein* Gegenstand, es sei denn, er hat einen Wert in Goldstücken. Du darfst nur Mietlinge handeln, die einen Wert in Goldstücken haben.
Ein *Mietling* kann sich für dich opfern: Wenn du einen Kampf verlierst, kannst du einen Mietling und alles, was er bei sich trägt, ablegen, anstatt einen Weglaufwurf zu machen. Du entkommst automatisch allen Monstern in dem Kampf, sogar wenn eine Monsterkarte sagt, dass Weglaufen nicht möglich ist. Wenn jemand dir im Kampf geholfen hat, entscheidest DU, ob diese Person ebenfalls automatisch entkommt oder würfeln muss, um zu entkommen.
Manche Mietlinge verleihen dir zusätzliche Hände oder gestatten dir, zusätzliche Große Gegenstände zu tragen. In diesem Fall besitzt nicht der Mietling den Gegenstand, sondern er erweitert lediglich deine eigenen Fähigkeiten. Wenn deinem Mietling etwas zustößt, werden deine Gegenstände davon nicht betroffen.
Andere Mietlinge, wie zum Beispiel der **Elf-Mietling** aus dieser Erweiterung, können explizit selber einen Gegenstand tragen und auch einsetzen; in manchen Fällen kann ein Mietling einen Gegenstand einsetzen, den du selbst nicht verwenden darfst. Die Gegenstände, die ein Mietling für dich trägt, zählen für dich und werden genauso von Fallen, Flüchen und Schlimmen Dingen getroffen, als wenn du sie selbst tragen würdest.

Wird dir ein Mietling genommen, passiert Folgendes:
- Wenn sich dein Mietling selbst opfert, um dich zu retten, werden alle von ihm getragenen Gegenstände abgelegt.
- Wenn dein Mietling getötet wird, plünderst du die Leiche und behältst die Gegenstände.
- Wenn dein Mietling dir durch einen Fluch, durch eine Falle, wegen Schlimmer Dinge oder auf Grund eines Wechsels seiner Loyalität weggenommen wird, verschwinden seine Gegenstände mit ihm!

Mietlinge und Monster-Boni

Wenn sich z.B. der **Zwerg-Mietling** in deinen Reihen befindet, und du begegnest einem Monster, das einen Bonus gegen Zwerge hat, dann erhält das Monster diesen Bonus gegen dich, es sei denn, du legst den Mietling ab. Ein Monster mit einem Malus gegen Zwerge hat diesen Malus gegen alle Munchkins, die einen **Zwerg-Mietling** haben. Dasselbe gilt für jedes Monster, das einen Bonus oder Malus gegen eine Rasse, eine Klasse oder ein Geschlecht hat.
Schlimme Dinge treffen Mietlinge nicht, außer die Schlimmen Dinge erwähnen Mietlinge explizit. Ignoriere die Rasse, Klasse und das Geschlecht deines Mietlings, um festzustellen, was ein Monster *dir* antut.

Mietlinge und ihr Geschlecht

Nein, DAS meinen wir nicht.
Das Geschlecht eines Mietlings spielt keine Rolle, mit Ausnahme der Reaktionen eines Monsters (siehe oben), oder wenn du dem Mietling einen Gegenstand geben willst, der nur von Spielerinnen oder nur von Spielern nutzbar ist. In dem Fall hat der Mietling das Geschlecht (falls vorhanden), das auf seiner Karte gezeigt wird.
Roboter haben niemals ein Geschlecht, auch dann nicht, wenn der Kartentext männliche Pronomen verwendet. Ralf, der Wunderhund, war früher mal männlich, aber wir sind mit ihm zum Tierarzt gegangen.
Wenn du jemals das Geschlecht eines Mietlings ändern willst, brauchst du den Geschlechtsumwandlungstrank.

Mietlinge und Schummeln

Du kannst eine Schummeln-Karte einsetzen, um einen zusätzlichen Mietling ins Spiel zu bringen oder um einen Mietling einen Gegenstand tragen zu lassen, den er normalerweise nicht tragen dürfte (aber warum solltest du die Karte nicht einfach auf dich selbst spielen?). Keine Macht dieser Welt wird dem **1-Euro-Mietling** erlauben, irgendetwas zu tragen.

Rösser

Mit sofortiger Wirkung liegt sein Ross einem Munchkin ganz besonders am Herzen. Das ist natürlich deshalb der Fall, weil jedes Ross Boni bringt. Rösser findet man im Türenstapel.
Kein Munchkin darf mehr als ein Ross haben, es sei denn, er nutzt eine Schummeln-Karte.
Rösser sind Gegenstände und folgen den normalen Regeln für Gegenstände. Alles, was sich auf einen Gegenstand auswirken kann, kann auch ein Ross betreffen.
Rösser tragen sich selbst. Ein Ross ist „Groß“, aber es zählt nicht zu der Anzahl von Großen Gegenständen, die du maximal tragen darfst. Tatsächlich erlauben dir einige Rösser sogar, mehr Große Gegenstände zu tragen. Rösser gelten als „Groß“, um kontrollieren zu können, welche Flüche und Fallen ein Ross treffen können, und um zu verhindern, dass ein Dieb sich einfach ein Ross in die Tasche stecken und damit verduften kann.
Es gibt auch ein paar Gegenstände, die speziell Rösser verstärken. Rösser können keine Gegenstände nutzen, es sei denn, die Gegenstandskarte gestattet dies ausdrücklich. Außerdem ist zu beachten, dass „Gegenstandsverstärker“ nicht auf Gegenstände von Rössern ausgespielt werden können.
Wenn ein Ross einen Bonus oder Malus auf Weglaufen hat, ersetzt dieser explizit den Bonus des Reiters: Ein Elf hat normalerweise einen Bonus auf Weglaufen, aber wenn er auf dem **Schildkröten-Ross** sitzt, hat er einen Malus! Wenn dein Ross dir einen Abzug auf Weglaufen gibt, dann kannst du das Ross ablegen, bevor du deinen Weglaufwurf machst. Dann erhältst du zwar den Abzug nicht, aber dein Ross wandert auf den Ablagestapel.

Rösser als Monster behandeln

Ein Munchkin, der offen ein Ross zieht, darf sich entscheiden, es stattdessen als Monster zu behandeln. In diesem Fall ist die Stufe des Rosses das Doppelte des oben auf der Karte aufgedruckten Bonuswertes, und wenn du es besiegst, bringt dir das einen Schatz und eine Stufe. Monsterverstärker können auf Rösser gespielt werden, die als Monster bekämpft werden und haben ihre normalen Auswirkungen. Die Schlimmen Dinge für jedes als Monster angegriffene Ross sind „Verliere eine Stufe.“
Dies ist eine besonders wundervolle Regel, denn die meisten Leute, gegen die du spielst, werden sie vergessen. Bis du sie benutzt, um zu gewinnen. Zeig ihnen dieses Regelblatt und starte umgehend einen kleinen Freudentanz.

Gegenstandsverstärker

Manche Karten sind Gegenstandsverstärker und werden auf Gegenstände gespielt, die du bereits im Spiel hast; sie können nicht alleine gespielt werden. Diese Verstärker erhöhen den Kampfbonus des Gegenstands oder geben den Gegenständen neue Fähigkeiten. Einmal auf einen Gegenstand gespielt, kann der Verstärker nicht zu einem anderen Gegenstand getauscht werden und wird auch zusammen mit dem Gegenstand abgelegt, wenn Du den Gegenstand verlierst.

Munchkin® 5
Wirre Waldläufer



Die Karten aus **Munchkin 5: Wirre Waldläufer** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: ⚔

Munchkin 5 bringt dir:
• eine neue Klasse - die Waldläufer.

Munchkin® 6
Durchgeknallte Dungeons



Die Karten aus **Munchkin 6: Doppelt Durchgeknallte Dungeons** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: 📦

Neue Kartenart - Dungeons

Dungeonkarten sind doppelt so groß wie normale Karten, was viel Platz für Text und Illustrationen lässt, aber auch sicherstellt, dass du sie nicht unter die anderen Karten mischst.
Solange sich eine Dungeonkarte im Spiel befindet, werden ALLE Munchkins von ihren Eigenschaften betroffen, es sei denn, auf der Portalkarte, die euch dorthin geschickt hat, steht etwas anderes (siehe unten: Neue Kartenart Portal). In einigen Dungeons bekommst du Stufen, sobald du sie betrittst, verlässt oder in ihnen bestimmte Dinge machst. Durch diese Stufenaufstiege kannst du das Spiel nicht gewinnen, es sei denn, es steht ausdrücklich auf der Karte. Wird eine Dungeonkarte abgelegt, dann beachte deren Anweisungen für aufgehobene Auswirkungen, das Ablegen von Extrakarten, usw. Und ja, du kannst dich in mehr als einem Dungeon zur selben Zeit aufhalten. Alle aufgedeckten Dungeonkarten sind im Spiel. Abgelegte Dungeonkarten werden verdeckt neben den Dungeonstapel gelegt.

Einander widersprechende Dungeons

Sollten sich zwei Dungeons von einer Regel her direkt widersprechen, gilt nur die Regel des zuletzt gezogenen Dungeons.

Besonderer „Grenzfall“

Verlässt du einen Dungeon und betrittst einen anderen, gibt es dazwischen keinen Augenblick, in dem du dich in keinem der beiden Dungeons befindest. Dies bedeutet, dass du zwischen den Dungeons nichts verlierst, was dort aufgrund der Sonderregeln erlaubt, im normalen ***Munchkin*** aber verboten wäre.
(Solltest du dich fragen, warum wir hier vorbeugende Regeln für solch obskure Fälle abdrucken, dann hast du **Munchkin** noch nicht oft genug gespielt …)

Optionale Dungeonregel:

Solltest du einen bestimmten Dungeon ganz doll mögen, decke ihn auf und nimm alle Portalkarten aus dem Spiel … oder spiele mit der Hausregel, dass ungeachtet aller Portalkarten der „Mutterdungeon“ niemals entfernt werden darf.



Der Dungeonstapel

Die Dungeonkarten bilden einen eigenen Stapel. Zu Beginn des Spiels wird eine Dungeonkarte aufgedeckt. Dies ist der Dungeon, mit dem die Partie startet. Um die Karte zu wählen, kann diese entweder:
(1) zufällig gezogen werden, oder
(2) von der Person ausgewählt werden, die das letzte Spiel gewonnen hat, oder
(3) von der Person ausgewählt werden, die das letzte Spiel VERLOREN hat, oder
(4) von der Spielrunde gemeinsam ausgewählt werden.
Die restlichen Dungeonkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel für den Augenblick bereitgehalten, in dem die Munchkins durch das erste Portal stolpern …

Neue Kartenart - Portal

Portale sind Türen ... sehr spezielle Türen. Fast alle Türkarten in diesen beiden Erweiterungen sind Portale. Wird ein Portal offen gezogen, musst du sofort die Anweisungen auf der Karte befolgen. Hierbei ist es möglich, dass du einen Dungeon betrittst, ohne den alten zu verlassen … genau, du kannst unter Umständen in mehr als einem Dungeon zur selben Zeit sein. Nachdem du die Anweisungen auf der Portalkarte befolgt hast, ziehe offen eine weitere Türkarte.



Ziehst du ein Portal VERDECKT, hast du die Wahl:
(1) Decke das Portal sofort auf und folge den Anweisungen. Ziehe direkt danach eine weitere verdeckte Türkarte.
(2) Nimm sie auf die Hand. Du kannst die Karte später spielen, allerdings nur, wenn du (a) dran bist, (b) dich nicht im Kampf befindest und (c) du in dem Zug nicht schon ein anderes Portal gespielt hast. Nachdem du das Portal gespielt hast, folgst du wie gehabt den Anweisungen auf der Karte und ziehst danach sofort verdeckt eine Türkarte.
Denke also dran: Jedes Mal, wenn du ein Portal ausspielst, ziehst du als Ersatz eine weitere Türkarte. Hast du das Portal offen gezogen, ziehst du die Ersatzkarte ebenfalls offen. Umgekehrt gilt dasselbe.

Dungeons ohne ein Portal austauschen

Jederzeit während deines Zuges darfst du 4 Handkarten ablegen und einen „Ausgang aus dem Dungeon entdecken”.
Decke einen neuen Dungeon auf. Du darfst nun einen im Spiel befindlichen Dungeon ablegen, musst dies aber nicht machen.

Die Portale im Spiel

Es gibt in diesen beiden Erweiterungen 32 Portale – 16 unterschiedliche Karten, die jeweils zweimal vorkommen. Spielst du ***Munchkin*** ohne irgendwelche anderen Erweiterungen, dann empfehlen wir, nur 8 Portalkarten – eine von jeder Art – unter die Türkarten zu mischen. Ansonsten würde man den Dungeon so oft wechseln, wie du blinzelst.
(Das soll dich natürlich nicht davon abhalten, trotzdem alle Portale zu verwenden. Denk nur daran, häufig zu blinzeln.)
Spielst du das Spiel mit anderen Erweiterungen, solltest du auf jeden Fall alle Portale untermischen!
Besitzt du so viele Erweiterungen, dass die 32 Portale darin untergehen würden? In diesem Fall empfehlen wir, dass du alle Türkarten mischst, nur die 150 obersten nimmst und die Portale unter diese Karten mischt. Denk nach dem Spiel daran, die Portale wieder rauszunehmen. Natürlich könnt ihr auch dieses Set mehr als einmal kaufen, allerdings wäre es uns lieber, wenn ihr das Geld für etwas Neues ausgebt, wie etwa ein anderes ***Munchkin***-Spiel oder eine Pizza.

Kombinieren dieses Spiels mit anderen Munchkin-Spielen

Vom Thema her passen die Karten aus dieser Erweiterung in erster Linie zum klassischen Fantasy-***Munchkin***, jedoch lassen sich die meisten von ihnen problemlos mit anderen ***Munchkin***-Grundspielen verwenden. Schau dir die Karten an und entscheide, welche du verwenden willst.
Ob wir noch “Dungeon“-Erweiterungen zu den anderen ***Munchkin***-Spielen herausbringen?

MUNCHKIN® 7
MIT BEIDEN HÄNDEN SCHUMMELN



Die Karten aus **Munchkin 7: Mit beiden Händen schummeln** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Die Erweiterung **Munchkin 7** soll zum Einsatz kommen, wenn es darum geht, deinen Science-Fiction-Kung-Fu-Weltraum-Piraten-Dungeon-Abenteuern den letzten Feinschliff zu verpassen.

DECKBAU

Munchkin 7: Mit beiden Händen schummeln kann mit jeder Kombination von ***Munchkin***-Spielen verwendet werden. Es wurde jedoch speziell für die Verwendung mit (mindestens) 2 Basisspielen mit Rassen und Klassen entwickelt. Wenn man die Karten aus ***Munchkin 7*** zu einem einzelnen Basisspiel hinzugibt, werden sie die Karten aus dem Basisspiel überpowern. Die neuen Karten sind dafür gedacht, gelegentliche Schmankerl zu sein, und keine Konstante. Vorschlag: Verwende immer alle Schätze, aber nur Teile der Türkarten, wenn du ***Munchkin 7: Mit beiden Händen schummeln (MbHs)*** mit einer geringeren Anzahl von Karten spielst.

Die Anzahl der Türkarten sollte sich nach folgendem Schema richten:

- 1 beliebiges Basisspiel (z.B. nur ***Munchkin***): Verwende nur 1/3 der ***MbhS*** -Türen.
- 1 beliebiges Basisspiel und mindestens 1 Erweiterung: Verwende nur die Hälfte der ***MbHs***-Türen.
- 2 beliebige Basisspiele zusammen: Verwende ca. 2/3 der ***MbHs***-Türen.
- Falls du mindestens 2 Basisspiele und 1 Erweiterung oder 3 oder mehr Basisspiele besitzt: Gib das ganze ***MbHs***-Set dazu!

Spezielle Notiz: Wenn die einzigen Spiele im Mix ***Munchkin Fu*** und ***MbHs*** sind, entferne ein halbes Dutzend der Stufe 1-Monster des ***MbHs***-Spiels, damit es für den *Yakuza* nicht zu einfach wird. Und nimm die Karten *Alte Edition*, *Halb-Blut*, *Drittel-Blut* und *Chimäre* raus, wenn keins der verwendeten Sets Rassen hat. Wenn keins der verwendeten Sets Klassen enthält, entferne die Karten *Alte Edition*, *Super Munchkin*, *Ultra Munchkin* und *Super Duper Munchkin*.

WAS FÜR EIN GIGANTISCHER KARTENSTAPEL!

Falls du alle ***Munchkin***-Spiele besitzt, oder zumindest die meisten, WERDEN deine Kartenstapel zu groß sein. Es gibt mindestens 3 Dinge, die du dann tun kannst:

(1) Teile die Kartenstapel und lass die Spieler entscheiden, von welchem Stapel sie gerade ziehen wollen.

(2) Halbiere jeden Stapel und lege jeweils die Hälfte weg – ihr werdet sowieso nicht durch den ersten Stapel kommen, und falls doch, bringt ihr einfach die andere Hälfte ins Spiel.

(3) Lass die einzelnen Basisspiele getrennt, so dass es einen Stapel für ***Munchkin***-Türen gibt, einen anderen für ***Star Munchkin***-Türen und so weiter. Das macht das Spiel in der Regel schneller, aber weniger verrückt.

KARTEN UND REGELN

Jede Karte oder Regel in einem beliebigen Set, die sich auf *Schummeln* bezieht, deckt auch die Karten *Mit beiden Händen Schummeln* und *Schummeln, als ob es kein Morgen mehr gibt* ab. Jede Karte oder Regel in einem beliebigen Set, die sich auf *Wanderndes Monster* bezieht, deckt auch die Karten *Monsterbrutstätte* und *Monsterauflauf* ab.



Alle Einschränkungen in Bezug auf *Halb-Blut* gelten auch für *Drittel-Blut* und *Chimäre*. Du musst mindestens 1 Rassen-Karte im Spiel haben, um eine dieser Karten spielen zu können, und wenn du alle deine Rassen verlierst, verlierst du auch deine Multiple Rassen-Karten. Von diesen darfst du zu jeder Zeit immer nur 1 im Spiel haben. Wenn du 1 dieser Karten im Spiel hast, darfst du sie ablegen und sie durch 1 Karte von deiner Hand oder durch 1 Karte, die du gerade gezogen hast, ersetzen.



Genauso gelten alle Einschränkungen für den Einsatz der *Super Munchkin*-Karte ebenfalls für die Karten *Ultra Munchkin* und *Super Duper Munchkin*. Du musst mindestens 1 Klassen-Karte im Spiel haben, um 1 dieser Karten spielen zu können, und wenn du alle deine Klassen verlierst, verlierst du auch deine Multiple Klassen-Karten. Von diesen darfst du zu jeder Zeit immer nur 1 im Spiel haben. Wenn du 1 dieser Karten im Spiel hast, darfst du sie ablegen und sie durch 1 Karte von deiner Hand oder durch 1 Karte, die du gerade gezogen hast, ersetzen. Wenn einer deiner ausliegenden Multiple Rasse- oder Multiple Klasse-Karten etwas zustößt, und du hast davon noch eine auf deiner Hand, dann darfst du sie sofort spielen und musst Rassen oder Klassen, die durch die Ersatzkarte erlaubt sind, nicht ablegen. Denke immer daran: Egal was auch passieren mag, die Stufe und die Schätze eines Monsters und die Stufe eines Charakters können niemals unter 1 sinken. (Deine Kampfstärke kann natürlich schon unter 1 sinken.)



VERSTÄRKER-VERSTÄRKER

Verstärker-Verstärker sind ein neuer Kartentyp. Sie können nur auf Verstärker angewendet werden, die auf Monster ausgespielt wurden.

Beispiel: Du kannst nicht ein normales Monster nehmen und *Unglaublich* darauf spielen. Es hat nichts, was unglaublich werden könnte. Aber wenn es (zum Beispiel) *Wütend* ist, kannst du es *Unglaublich Wütend* machen! Beachte, dass der *Tanzend*-Stil (im US-Original der *Dancing style*) aus ***Munchkin Fu*** keinen verstärkten *Verstärker* entfernen kann, aber er kann den *Verstärker-Verstärker* entfernen, der den *Verstärker* verstärkt. Sag das 3 Mal schnell hintereinander. Beachte außerdem, nur um Diskussionen zu vermeiden, dass *Verstärker-Verstärker* nicht benutzt werden können, um die Mooks und Mönche aus ***Munchkin Fu*** aufzupowern (oder irgendeinen anderen Charakter, der einen Bonus durch die *Monsterverstärker* erhält).



ANDERE WICHTIGE REGELDINGE

Obwohl alle ***Munchkin***-Sets miteinander kombinierbar sind, verwenden sie nicht alle die gleichen Kartentypen. Dieser Abschnitt befasst sich mit den Dingen, die du wissen musst, wenn du verschiedene ***Munchkin***-Genres miteinander vermischst.

Fallen und Flüche

Fallen und *Flüche* werden als derselbe Typ von Karten behandelt. Jeder Verweis auf eine *Falle* bezieht sich auch auf einen *Fluch* und umgekehrt. Ein *Wunschring* oder *Einhorn-Horn* kann einen beliebigen *Fluch* oder eine beliebige *Falle* ungültig machen, unabhängig davon, was die jeweilige Karte besagt.



Mietlinge, Lakaien, Handlanger, Mooks und Verbündete

Dies sind allesamt Karten des Typs *Mietling*. Du darfst nur 1 dieser Karten, egal wie sie heißt, im Spiel haben, es sei denn, du hast eine Karte oder Fähigkeit, die dir gestattet, mehr zu haben.

Auf Mooks aus ***Munchkin Fu*** darf man Monsterverstärker spielen, aber keine andere Karte des *Mietling*-Typs hat diese Fähigkeit. Du darfst jede Karte des *Mietling*-Typs ablegen, um automatisch allen Monstern im Kampf zu entkommen, es sei denn, in keinem der verwendeten Sets wird diese Regel aufgeführt.

Stile, Trainings und Kräfte

Diese sind alle verschieden. Du darfst 1 Stil (aus ***Munchkin Fu***) und 1 Training (aus ***Munchkin Impossible***) haben. Du darfst außerdem Kräfte (aus ***Munchkin Beißt!***, ***Super Munchkin***, ***Munchkin Zombies*** und ***Munchkin Axe Cop***) mit einer Gesamtsumme der Grade an Kräften haben, die deiner Stufe entspricht oder niedriger ist.

Rösser, Fahrzeuge und Schiffe

Rösser (aus ***Munchkin*** und ***Spiel mir das Lied vom Munchkin***) und *Fahrzeuge* (aus ***Munchkin Impossible*** und ***Munchkin Apokalypse 2***) sind Karten des gleichen Typs und alles, was sich auf den einen Typ auswirkt, wirkt sich auch auf den anderen aus. (Fahrzeuge sollten in Spielen mit ***MbHs***-Sets als Große Gegenstände behandelt werden.) Schiffe (aus ***Munchkin Freibeuter*** und ***Star Munchkin: Raumschiffe***) sind anders als Rösser und Fahrzeuge und haben ihre eigenen Verstärker. Zur Erinnerung: Boni oder Mali durch Rösser, Fahrzeuge oder Schiffe ersetzen alle Boni oder Mali deiner Rassen, Klassen usw.
Wenn du ein Schiff und ein Ross bzw. ein Fahrzeug hast, hat der Bonus oder Malus (falls vorhanden) des Schiffes Vorrang.

Mutanten und Britische Akzente

Nein, dazu jetzt bitte keine Witze machen.
Es gibt eine Mutanten-Rasse in ***Star Munchkin*** und eine Mutanten-Klasse in ***Super Munchkin***. Monster sind zu blöde, um den Unterschied zu bemerken (und um ehrlich zu sein, sehen Mutanten alle gleich aus, und zwar in der Hinsicht, dass keine zwei von ihnen sich ähneln.) Jede Person mit einer Mutanten-Karte kann alle Gegenstände einsetzen, die nur von Mutanten nutzbar sind.
Du kannst eine britische Loyalität in ***Munchkin Impossible*** haben und einen britischen Akzent in ***Munchkin Freibeuter***. So wie bei den Mutanten sind Monster einfach nicht schlau genug, um den Unterschied zwischen jemandem, der britisch ist (oder wenigstens loyal zu ihnen), und jemandem, der sich lediglich britisch anhört, zu bemerken. Alle Gegenstände, die nur von britischen Munchkins nutzbar sind, können von allen britisch Loyalen und allen Piraten mit britischem Akzent eingesetzt werden. Arr!

Gegenstandsverstärker

Manche Karten sind Gegenstandsverstärker und werden auf Gegenstände gespielt, die du bereits im Spiel hast; sie können nicht alleine gespielt werden. Diese Verstärker erhöhen den Kampfbonus des Gegenstands oder geben den Gegenständen neue Fähigkeiten. Einmal auf einen Gegenstand gespielt, kann der Verstärker nicht zu einem anderen Gegenstand getauscht werden und wird auch zusammen mit dem Gegenstand abgelegt, wenn du den Gegenstand verlierst.

Setspezifische Regeln

Sich aufaddierende Monster aus einem Set beziehen sich auch auf Monster anderer Sets. Beispiel: Nicht nur in ***Munchkin Beißt!*** addieren sich Fledermäuse und in ***Munchkin Pathfinder*** Goblins miteinander auf, sondern auch mit denen aus anderen Sets. Und die *Drachen-Lady* aus ***Munchkin Fu*** zählt als Drache, wenn du mit ***Munchkin Drachen*** spielst (in diesem Super-Mega-Set enthalten).

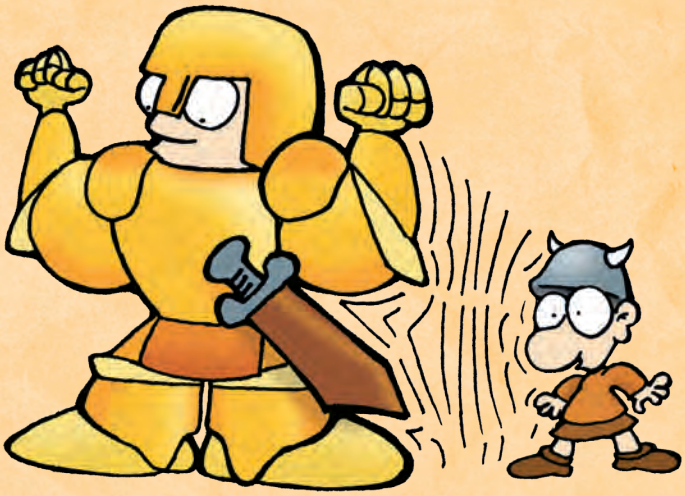
Andere setspezifische Regeln sind:

- Jede Regel, die sich auf den Kartentitel oder die Charakteristika einer Monsterkarte bezieht, wirkt sich auch auf die entsprechenden Karten in anderen Sets aus. Ein Indianer aus ***Spiel mir das Lied vom Munchkin*** bekommt zum Beispiel einen Kampfbonus für jeden Gegenstand mit Bogen im Kartentitel, nicht nur für die Karten im Wild West-Set.
- Dämonen aus ***Munchkin Fu*** und ***Munchkin Beißt!*** haben +5 gegen **Munchkin**-Priester. Die Priester aus ***Munchkin*** wiederum können alle Gaki als *Untot* betrachten.
- Jede Karte mit *Messer* oder *Dolch* im Titel zählt für ***Munchkin Impossible***-Karten als Messer. Alle Karten mit den Begriffen *Pistole* oder *Gewehr* im Titel zählen als Schusswaffe, inklusive der *Großen schwarzen .45er* aus ***Munchkin Fu*** und allen Karten, die eindeutig eine Schusswaffe als Illustration haben.
- Besonders verrückt: Die *Gasmaske* (aus ***Munchkin Impossible***) besiegt automatisch den *Gasriesen* (aus ***Star Munchkin***)!
- Der *Große Cthulhu* aus ***Star Munchkin***, ***Munchkin Cthulhu*** und aus ***Munchkin Apokalypse*** sind die gleichen Monster. Und haben doch unterschiedliche Fähigkeiten. Denke da nicht zu genau drüber nach, wenn du nicht verrückt werden willst. (Der *Große Cthulhoo* aus ***Munchkin Cthulhu 2*** ist ebenfalls das gleiche Monster, nur mit einem abscheulichen Akzent.)
- Wenn du ***Munchkin Zombies*** und ***Munchkin Axe Cop*** mit anderen Sets kombinierst, können alle Untoten zu untoten Monsterhorden werden!
- Wenn du ***Munchkin Axe Cop*** mit anderen Sets mischst, dann zählen alle Monster mit Alien oder Roboter im Kartentitel ebenfalls als *Alien* oder *Roboter*.
- Wenn du ***Munchkin Cthulhu*** mit anderen Sets mischst, lege ein paar Kultisten vom Türstapel auf den Kultisten-Ablagestapel, um den schon mal etwas zu „füttern“. Wenn du ***Munchkin Apokalypse*** mit anderen Sets mischst, würfle zu Beginn jeder Runde und prüfe, ob sich zufällig ein Siegel öffnet.
- Siegel und Dungeons sind nicht derselbe Kartentyp.

Episches Munchkin

Vor einigen Jahren haben wir mal für alle unter euch, die finden, dass ihre ***Munchkin***-Abenteuer zu schnell enden, das ***Epische Munchkin*** entworfen. Hier spielt man bis zur Siegesstufe 20, und höherstufige Charaktere haben Sonderfertigkeiten. Wir unterstützen das ***Epische Munchkin*** zwar nicht mehr aktiv und führen es nicht fort, trotzdem gibt diese Spielhilfe noch kostenlos zum Download auf unseren Webseiten (z.B. https://pegasusshop.de/media/pdf/0d/cb/c7/4250231703669_episches-Munchkin.pdf). Und nach wie vor verweisen die Karten *Das Munchkind* darauf.

Wenn du ohne Epische Regeln spielst, entferne die Karten *Das Munchkind* aus dem ***MbHs***-Set, oder denk dran, eine Ersatzkarte zu ziehen, wenn diese Karte auftaucht.



Munchkin® 8
Echsenmenschen & Zentauren



Die Karten aus **Munchkin 8: Echsenmenschen & Zentauren** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: U

Munchkin 8 führt zwei neue Rassen ein: Zentauren und Echsenmenschen.

Munchkin® 9
Jurassic Snark



Die Karten aus **Munchkin 9: Jurassic Snark** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: ↓

Dieses Set hat zwei spezielle Kartentypen als Schwerpunkt:

- Mietlinge (Du hast schon ein paar gesehen, aber dieses Set enthält weitere.)
- Rösser (Erstmals in ***Munchkin 4 - Rasende Rösser*** eingeführt.)

Zur Erinnerung: Ein Mietling *kein* Gegenstand, und darf nicht gehandelt werden (mit Ausnahme von *Rexy*).

Munchkin® 10
Zeitsprung



Die Karten aus **Munchkin 10: Zeitsprung** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: 🕓

MUNCHKIN®
FEENSTAUB



Die Karten aus **Munchkin Feenstaub** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Feenstaub kann als Erweiterung mit dem ***Munchkin***-Basisspiel und so vielen Erweiterungen benutzt werden, wie du willst. Je mehr Erweiterungen du jedoch benutzt, desto weniger wahrscheinlich ist es, dass du der *Guten Glitzerfee* im Spiel begegnest. Daher solltest du in diesem Fall den Türstapel zunächst mischen und die *Gute Glitzerfee* danach erst unter die oberen 20-40 Karten des fertigen Stapels mischen.
Lerne die *Gute Glitzerfee* kennen. Sie ist mächtig, niedlich und ekelerregend süß. Sie wird sich im Schatten verstecken und dich mit Feenstaub besprenkeln … doch nur dann, wenn du lieb bist. Glückerweise *kannst* du dir diese sich überall einmischende, nervende kleine Tussi schnappen und kaltmachen. Vielleicht.

VORBEREITUNG
Mische die ***Gute Glitzerfee*** unter die Türkarten. Die anderen Karten sind **Feenstaubkarten** mit einer eigenen, besonderen Kartenrückseite. Mische diese und lege sie als separaten kleinen Ministapel aus. Abgelegte Feenstaubkarten werden nicht wieder neu gemischt – sie kommen nicht wieder ins Spiel. Wenn der Feenstaubstapel alle ist, dann war's das.

FEENSTAUBKARTEN BEKOMMEN
Die *Gute Glitzerfee* belohnt die Munchkins, wenn diese lieb zueinander sind.*
Ziehe jedes Mal eine Feenstaubkarte, wenn du entweder
- Einem anderen Munchkin im Kampf hilfst und deine Seite gewinnt. Pro gewonnenem Kampf erhältst du 1 Karte, nicht 1 Karte pro Monster.

Oder …
- Einen Fluch aufhebst, der einen anderen Munchkin getroffen hat.

*Dies scheint überhaupt nicht munchkinmäßig zu sein, aber entspann dich mal … Es ist munchkinmäßig, nett zu anderen zu sein, wenn du dafür eine BELOHNUNG bekommst.
Feenstaubkarten mit einem Goldwert sind **Gegenstände** und können gehandelt werden. Andere Feenstaubkarten können nicht gehandelt werden. Im Gegensatz zu normalen Karten behältst du Feenstaubkarten, wenn du stirbst. Feenstaubkarten auf deiner Hand werden in jeder Hinsicht wie andere normale Handkarten behandelt.

DIE GUTE GLITZERFEE TÖTEN
Die *Gute Glitzerfee* ist ein Monster, das getötet werden kann. Wenn du sie tötest, bekommst du 4 normale Schätze *und* 2 Feenstaubkarten (es sei denn, die Feenstaubkarten sind aufgebraucht). Sind danach noch Feenstaubkarten übrig, kann man diese nicht länger auf die übliche Weise erhalten. Lege sie stattdessen oben auf den Schatzstapel!

WENN DU ES NICHT SCHAFFST, DIE GUTE GLITZERFEE ZU TÖTEN
Falls du die *Gute Glitzerfee* nicht besiegen kannst, verschwindet sie nicht einfach – sie wird bald wieder da sein. Nimm die obersten **10 Türkarten**, mische die *Gute Glitzerfee* hinein und lege die Karten wieder auf den Türstapel.

GLITZERND GUTE SCHLIMME DINGE
Wenn du es nicht schaffst, vor der *Guten Glitzerfee* Wegzulaufen, wirst du bis zu deinem nächsten Zug **verzaubert**.
Wenn dich jemand in diesem Zeitraum auffordert im Kampf zu helfen, musst du dies tun. Die Person muss dir dafür keine Belohnung geben, und du bekommst auch KEINE Feenstaubkarte. (Elfen erhalten aber immer noch eine Stufe, wenn sie jemandem helfen, ein Monster zu töten.)

MUNCHKIN®
WARTEN AUF DEN WEIHNACHTSMANN



Die Karten aus **Munchkin Warten auf den Weihnachtsmann** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Warten auf den Weihnachtsmann kann als Erweiterung mit dem ***Munchkin***-Basisspiel und so vielen Erweiterung benutzt werden, wie du willst. Je mehr Erweiterungen du jedoch benutzt, desto weniger wahrscheinlich wird es, dass die Karten aus dieser Erweiterung zur Geltung kommen (insbesondere die Weihnachtsmonster). Daher solltest du in diesem Fall den Türstapel und den Schatzstapel zunächst mischen und die entsprechenden neuen Karten aus dieser Erweiterung danach erst unter die oberen 20-40 Karten des jeweiligen, fertigen Stapels mischen.
Es weihnachtet mal wieder, und alle artigen Munchkins träumen von brandneuen Stech-/Plätt-/Erschießdingen, und all die ungezogenen Munchkins träumen davon, diese neuen Stech-/Plätt-/Erschießdinge an den artigen Munchkins auszutesten. Eins haben sie jedoch gemeinsam: Sie warten alle auf den *Weihnachtsmann*, um ihn erstechen/plätten/abschießen und sich sein Zeug schnappen zu können. Dummerweise hat der alte Knochen noch einen Knüppel im Sack …

FRÖHLICHE WEIHNACHT ÜBERALL
Alle Monster in dieser Erweiterung sind **Weihnachtsmonster**. Wann immer ein Weihnachtsmonster sich im Kampf befindet, darf ein beliebiger Munchkin ein zusätzliches Weihnachtsmonster von seiner Hand in den Kampf spielen, ohne dass er dazu eine *Wandernde Monster*-Karte braucht.
Der *Weihnachtsmann* aus ***Munchkin 2: Abartige Axt*** gilt ebenfalls als Weihnachtsmonster (liegt doch nahe, oder?). Auch wenn du die restlichen Karten aus ***Abartige Axt*** für diese Partie nicht benutzen magst, solltest du zumindest diese eine Karte verwenden. (Wir sind zumindest strikt dafür.)

ARTIG UND UNGEZOGEN
Diese beiden Türkarten werden wie **Rassen bzw. Klassen** behandelt. Du darfst sie jederzeit ausspielen und sie auch wieder ablegen, wenn sie dir nicht mehr passen. Andere Karten, die Klassen oder Rassen beeinflussen, haben allerdings keine Auswirkung auf *Artig* und *Ungezogen*. Folge ansonsten einfach den Anweisungen auf den beiden Karten. Und natürlich kannst du auch *Artig* und *Ungezogen* zur gleichen Zeit sein – du bist schließlich immer noch ein Munchkin!



MUNCHKIN®
MUNCHKINOMICON



Die Karten aus **Munchkin Munchkinomicon** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

„Legolars, beeil dich … der Drache kommt näääher …“ –
„Bleib locker. Genau für so eine Situation habe ich einen Zauberspruch.“
Legolars zog das Munchkinomicon aus seinem Rucksack und blätterte vorsichtig durch die Seiten. Als er den gewünschten Spruch gefunden hatte und die Seite triumphierend aufschlug, nieste der lederne Einband des Buches teuflisch, das Munchkinomicon entglitt Legolars‘ Händen, und schlitterte auf seiner eigenen Schleimspur den Gang entlang.
„Legolars, du vertrottelter Elf! Jetzt solltest du wirklich schnell …“
Aber Legolars hatte Zeit für genau einen Schritt, bevor das Munchkinomicon laut zu rufen begann:
„Huuhuuu, Herr Draacheee! Ich weiß, wo es schön saftige Abenteurer zu finden gibt …“

Dieses Set enthält eine Gegenstandskarte – nämlich das *Munchkinomicon* selbst – und 14 Karten, die die Zaubersprüche des *Munchkinomicons* darstellen. Die Zaubersprüche haben ihren eigenen Kartenrücken und bilden einen eigenen Kartenstapel (und später auch ihren eigenen Ablagestapel). Ist der Zugstapel der Zaubersprüche des *Munchkinomicons* aufgebraucht, werden die abgelegten Zaubersprüche neu gemischt.
Die *Munchkinomicon*-Karte hat zwei „Seiten“. Die eine Seite sieht aus wie ein normaler Schatz; auf der anderen Seite befindet sich eine Zusammenfassung dieser Regeln, damit du sie nicht dauernd ausliegen haben musst. Das *Munchkinomicon* wird **oben** auf den normalen Schatzkartenstapel gelegt, sodass es der erste Munchkin erhält, der im Spiel einen Schatz bekommt. Du musst das *Munchkinomicon* ausspielen und ausrüsten, sobald du es erhältst. Du darfst es nicht auf der Hand behalten oder auslegen und dann nicht einsetzen.
Das *Munchkinomicon* ist böse und munchkinmäßig, und wird seine Loyalität schneller ändern, als es dauert, dass der triefende Schleimtropfen eines Tentakels den Boden erreicht.
Wenn es sich im Spiel befindet, wird sich das *Munchkinomicon* augenblicklich in folgenden Fällen zu dir begeben:

- Du stirbst. (Es beeindruckt das *Munchkinomicon*, wenn du stirbst und sofort von den Toten zurückkehrst.)
  Falls zwei oder mehr Munchkins zur gleichen Zeit von den Toten zurückkehren, wird gewürfelt – die Person mit dem höchsten Wurf bekommt das Buch.
- Du spielst erfolgreich einen Fluch, eine Falle oder eine Geisteskrankheit auf einen anderen Munchkin, wobei Fluch, Falle oder Geisteskrankheit Auswirkungen auf den betroffenen Munchkin haben müssen.
- Du opferst eine Stufe. Um das *Munchkinomicon* zu dir herüberzulocken, darfst du jederzeit eine Stufe opfern, sogar während eines Kampfes.
- Du opferst 3 Karten. Um das *Munchkinomicon* zu dir herüberzulocken, darfst du jederzeit 3 Karten opfern, sogar während eines Kampfes.

DAS MUNCHKINOMICON VERWENDEN

Das *Munchkinomicon* versorgt dich mit Zaubersprüchen, die immer verdeckt gezogen werden. Zaubersprüche auf deiner Hand *zählen* bezüglich des Handkartenlimits und dürfen für die Milde Gabe weggegeben werden. Zaubersprüche sind keine Gegenstände – keine Karte oder Fähigkeit, die sich auf Gegenstände auswirkt, wird sich auf Zaubersprüche auswirken.
Sobald du das *Munchkinomicon* ziehst oder es von einem anderen Munchkin weglockst, wird es dir einen Zauberspruch zuflüstern.
Ziehe **1 Zauberspruch** vom *Munchkinomicon*-Stapel. Du darfst diesen Spruch sofort einsetzen oder ihn auf deiner Hand behalten, um später damit für Chaos zu sorgen.
Falls du das *Munchkinomicon* zu Beginn deines Zuges hast, ziehe 1 Zauberspruch. Wenn du das *Munchkinomicon* aber als Teil eines Tauschgeschäfts bekommst, darfst du KEINEN Zauberspruch ziehen.
Das *Munchkinomicon* hat außerdem einen Kampfbonus von +5. Dieser ist immer da, du musst nichts dafür tun, um ihn dir zu verdienen. Der Kampfbonus kann durch Gegenstandsverstärker erhöht oder durch Fallen und Flüche gesenkt werden. Der neue Wert bleibt auch dann bestehen, wenn das *Munchkinomicon* zu jemand anderem gelangt, aber er verschwindet, wenn das *Munchkinomicon* zurück auf den Schatzkartenstapel wandert.

DAS MUNCHKINOMICON LOSWERDEN

Du darfst das *Munchkinomicon* so wie jeden anderen Gegenstand handeln. Du kannst auch seinen Wert in Goldstücken einsetzen, um damit Stufen zu kaufen.
Wenn du das *Munchkinomicon* verkaufst oder aufgrund eines Fluches, einer Falle oder wegen Schlimmer Dinge gezwungen wirst, es abzulegen, geht es zurück **nach oben** auf den Schatzkartenstapel. Im selben Zug, in dem du das *Munchkinomicon* verkauft oder abgelegt hast, darfst du es nicht erneut ziehen. (Falls du vom Schatzkartenstapel ziehen musst, lege die *Munchkinomicon*-Karte zur Seite, ziehe deine Schätze und lege es dann wieder nach oben auf den Schatzkartenstapel.)

MUNCHKIN®
MONSTERVERSTÄRKER



Die Karten aus **Munchkin Monsterverstärker** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: 

EINSATZ DIESER KARTEN

Dies sind durchweg gewöhnliche ***Munchkin***-Türkarten; du kannst sie einfach in dein Deck mischen. (Falls du nur das ***Munchkin***-Basisspiel nutzt, willst du eventuell eine der neuen *… und seine kleinen Freunde*-Karten sowie die *Verstärker-Verstärker*-Karten nicht mit ins Set mischen, damit es nicht *zu* verrückt wird. Es sei denn, du magst es verrückt. Wir werden uns da kein Urteil über dich erlauben.)

MUNCHKIN®
RELOADED



Die Karten aus **Munchkin Reloaded!** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: 

Die Empfangsdame des Dungeons schaute gelangweilt drein, als sie die Charakterwerte der Heldentruppe aufnahm.
„Und Sie sind …“, sagte sie schleppend.
„Ein Dunkelzwerg.“
„Selbstverständlich. Und was ist mit Ihnen?“
„Ich bin ein Hochhalbling.“
„Bitte nicht an den Möbeln kauen. Was ist mit Ihnen?“
„Ein Meisterkrieger bin ich, jawohl.“
Seufzend klappte die Empfangsdame ihr Buch zu.
„Bitte stellen Sie sich dort drüben hin, auf das große schwarze X, während ich Ihnen die Drei Grundregeln vorlese. Regel eins: Das Füttern der Trolle ist nicht gestattet. Regel zwei: Sie müssen nicht schneller als die Monster sein – Sie müssen lediglich schneller als Ihre Freunde sein. Und Regel Nummer drei …“ Ihre Stimme verlor sich, als sie zurück hinter ihren Schreibtisch trat.
Als die Tür mit lautem Knall vor der Heldentruppe zuschlug und das tiefe Grollen in der Felsendecke über ihnen begann, hörten die Munchkins sie rufen: „Felsen stürzen herab, alle sterben!“

Munchkin Reloaded! versorgt euch mit Rassen- und Klassenverstärkern (und ein paar anderen Karten) für ***Munchkin***. Es gibt drei verschiedene Kartentypen und von jedem Typ jeweils drei Karten: *Dunkel* und *Hoch* sind Rassenverstärker, und *Meister* ist ein Klassenverstärker. Wenn ihr nur mit dem Basisspiel spielt, schlagen wir vor, dass ihr lediglich 1 oder 2 von jeder dieser Karten ins Set mischt. Mehrere Karten mit dem gleichen Namen darfst du nicht verwenden, auch nicht, wenn du mehr als eine Rasse oder Klasse hast, auf die du die Verstärker theoretisch anwenden könntest – wenn du jedoch ein Dunkel-Hoch-Charakter sein willst, spricht nichts dagegen!
Dieses Set beinhaltet außerdem vier *Doppelt Gezinkte Würfel* – von diesen könnt ihr so viele ins Deck geben, wie ihr wollt!

MUNCHKIN®
DRACHEN



Die Karten aus **Munchkin Drachen** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Ein nach Schwefel stinkender Wind drang aus den Nasenlöchern der großen Bestie, als Purzlin auf leisen Sohlen dem Gold und Silber näherkam, welches so achtlos in der Höhle verstreut lag.
***Da ist ja endlich der Drachenkrug!**, dachte der Dieb und schnappte sich den schweren Becher. Er konnte ihn erst in seinem Rucksack verstauen, nachdem er seine Ersatzhosen und die Hälfte der Reiseverpflegung entfernt hatte. **Ich kann essen, wenn ich tot bin**, dachte er und wandte sich um. Ein riesiges rotes Auge starrte ihn an.*

Munchkin Drachen gibt euch elf neue Varianten dieses klassischsten aller Fantasymonster. Dazu kommen einige neue Schätze (und 1 Mietling), die Auswirkungen auf Drachen haben. Monster aus anderen ***Munchkin***-Sets gelten als Drachen, wenn sie die Worte „Drache", „Schlange" oder „Wurm" im Namen haben.
Genau wie bei Untoten oder Haien darf jeder Munchkin einen zusätzlichen Drachen in einen Kampf spielen, wann immer ein Drache sich im Kampf befindet. Man benötigt dazu keine *Wanderndes Monster*-Karte. Drachen sind immun gegen Feuer/Flammen-Gegenstände (es sei denn, auf der Monsterkarte steht etwas anderes), aber Große Gegenstände zählen gegen sie doppelt.

MUNCHKIN®
ARTIG & UNGEZOGEN



Die Karten aus **Munchkin Artig & Ungezogen** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

„Still, still, still,
Weil's Munchkin plündern will.
Die Englein tun schön jubilieren,
Die Monster dazu musizieren.
Still, still, still,
Weil's Munchkin plündern will."

FRÖHLICHE WEIHNACHT ÜBERALL

Es gelten dieselben Regeln wie beim Booster ***Warten auf den Weihnachtsmann*** (siehe oben).

MUNCHKIN®
HIPSTER



Die Karten aus **Munchkin Hipster** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Wir hatten hier einen lustigen einleitenden Absatz stehen, aber den hätte niemand verstanden. Er war ziemlich obskur.

Genau wie im wirklichen Leben kann jeder ein **Hipster** sein, wenn er es wirklich will, es sei denn, er ist bereits einer. **Hipster** ist keine Klasse oder Rasse oder etwas ähnlich Langweiliges oder Gewöhnliches. Du kannst so lange ein **Hipster** bleiben, wie du willst … nicht einmal der Tod kann dich daran hindern, hip zu sein!

MUNCHKIN®
ELENDE ENTEN



Die Karten aus **Munchkin Elende Enten** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

MUNCHKIN®
PRINZESSINNEN



Die Karten aus **Munchkin Prinzessinnen** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:



Impressum

Spieldesign: Steve Jackson
Kartenentwicklung: Steve Jackson, Andrew Hackard mit Devin Lewis
Illustration: John Kovalic
Gastillustration: Shaenon K. Garrity (Munchkin 3)

Übersetzung: Birger Krämer mit Ulrike Bogdan und Jens Kaufmann
Satz und Layout: Jens Wiese, Anja Pittner
Lektorat: Jan Christoph Steines und Milena Fuchs

Credits Steve Jackson Games

President/Editor in Chief: Steve Jackson • **Chief Executive Officer:** Meredith Placko • **Chief Operating Officer:** Susan Bueno • **Chief Creative Officer:** Sam Mitschke • **Managing Editor:** Alain H. Dawson • **Munchkin Line Editor:** Will Schoonover • **Munchkin Associate Developer:** Devin Lewis • **Production Manager:** Sabrina Gonzalez • **Production Artist:** Alex Fernandez • **Project Manager:** Darryll Silva • **Operations Manager:** Randy Scheunemann • **Director of Sales:** Ross Jepson • **Key Accounts Manager:** Amy Zwick

Pegasus Spiele, am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. Munchkin, die Munchkin-Charaktere, Warehouse 23, das Pyramiden-Logo und die Namen aller von Steve Jackson Games Incorporated veröffentlichten Produkte sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated oder werden in Lizenz benutzt. Die deutsche Ausgabe von Munchkin ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Copyrights

Munchkin Super-Mega-Set ist Copyright 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Copyright Munchkin 1:
Munchkin ist Copyright © 2001, 2002, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011, 2012, 2014-23 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin*** ist Copyright © 2003, 2008, 2009, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.8 (Juli 2019).

Copyright Munchkin 2:
Munchkin 2 – Unnatural Axe ist Copyright © 2002, 2007, 2010, 2013 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin 2*** ist Copyright © 2004, 2011, 2016, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (Januar 2013).

Copyright Munchkin 3:
Munchkin 3 - Clerical Errors ist Copyright © 2003, 2007, 2010, 2022 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin 3*** ist Copyright © 2018, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (April 2013).

Copyright Munchkin 4:
Munchkin 4 - Need for Steed ist Copyright © 2006, 2010, 2011, 2013, 2022 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin 4*** ist Copyright © 2018, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.6 (Januar 2013).

Copyright Munchkin 5:
Munchkin 5 - De-Ranged ist Copyright © 2007, 2011, 2013, 2016, 2022 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin 5*** ist Copyright © 2016, 2018, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.62 (November 2016).

Copyright Munchkin 6:
Munchkin 6 - Double Dungeons ist Copyright © 2008, 2010, 2014, 2016, 2019 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin 6*** ist Copyright © 2016, 2018, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.52 (Juli 2019).

Copyright Munchkin 7:
Munchkin 7 - Cheat With Both Hands ist Copyright © 2004, 2005, 2007, 2011, 2013, 2014, 2016, 2020 bei Steve Jackson Games -Incorporated. Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin 7*** ist Copyright © 2016, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.91 (September 2020).

Copyright Munchkin 8:
Munchkin 8 - Half Horse, Will Travel ist Copyright © 2012, 2014, 2016 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin 8*** ist Copyright © 2016, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.11 (November 2016).

Copyright Munchkin 9:
Munchkin 9 – Jurassic Snark ist Copyright © 2018-2020 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin 9*** ist Copyright © 2018, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (Oktober 2018).

Copyright Munchkin 10:
Munchkin 10 – Time Warp ist Copyright © 2022 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin 10*** ist Copyright © 2023 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (November 2022).

Copyright Munchkin Feenstaub
Munchkin Fairy Dust ist Copyright © 2009 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Feenstaub*** ist Copyright © 2010, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (August 2009).

Copyright Munchkin Warten auf den Weihnachtsmann
Munchkin Waiting for Santa ist Copyright © 2009 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Warten auf den Weihnachtsmann*** ist Copyright © 2010, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (September 2009).

Copyright Munchkinomicon
Munchkinomicon ist Copyright © 2011 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkinomicon*** ist Copyright © 2011, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (Februar 2011).

Copyright Munchkin Monsterverstärker
Munchkin Monster Enhancers ist Copyright © 2008. 2011 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Monsterverstärker*** ist Copyright © 2011, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (März 2011).

Copyright Munchkin Reloaded!
Munchkin Reloaded! ist Copyright © 2005, 2010, 2011 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Reloaded!*** ist Copyright © 2011, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (November 2010).

Copyright Munchkin Drachen
Munchkin Dragons ist Copyright © 2013 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Drachen*** ist Copyright © 2013, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (Juli 2013).

Copyright Munchkin Artig & Ungezogen
Munchkin Nice & Naughty ist Copyright © 2012 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Artig & Ungezogen*** ist Copyright © 2013, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (Oktober 2012).

Copyright Munchkin Hipster
Munchkin Hipster ist Copyright © 2015 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Hipster*** ist Copyright © 2017, 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (Juli 2015).

Copyright Munchkin Prinzessinnen
Munchkin Princesses ist Copyright © 2014, 2015, 2021 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Prinzessinnen*** ist Copyright © 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright Elende Enten
Munchkin Fowl Play ist Copyright © 2018 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Elende Enten*** ist Copyright © 2023 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Regelversion 1.0 (August 2018).

STEVE JACKSON GAMES
munchkin.game

DORK TOWER

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Spiele