Munchkin Quest™

Das Munchkin-Brettspiel

Der Kartenspielhit *Munchkin* als Brettspiel für 2-6 Spieler
Von Steve Jackson, mit Illustrationen von John Kovalic

Töte die Monster, schnapp dir die Schätze, erstich deine Kumpel.

Der weltweite Kartenspielhit ***Munchkin*** hat seit Jahren bereits seine nicht minder erfolgreiche Brettspielversion. Und hier bekommst du endlich das Grundspiel und die beiden (lange vergriffenen) Erweiterungen ***Munchkin Quest 2: Jetzt wird aufgeräumt!*** sowie ***Munchkin Quest: Mortale Portale*** in einer Box.

Du kannst erst das Grundspiel allein spielen (ausgelegt für 2-4 Spieler) und die Erweiterungen später dazunehmen oder auch gleich mit beiden Erweiterungen spielen und deren neue Spielelemente erleben. Die vorliegende Anleitung ist jedenfalls so aufgebaut, dass du zuerst die Regeln für das Grundspiel bekommst, dann für die Erweiterung und abschließend ein Glossar sowie eine Übersicht der wichtigsten Elemente.

Inhalt

Munchkin Quest (Grundspiel) 2
- Aufbau 4
- Los geht's 4
- Spielerzug (Übersicht) 5
- Spielphasen 6
- Kampf 8
- Monsterzug 14
- Charaktereigenschaften 17
- Gegenstände 18
- Karten bekommen und ausspielen 20

Munchkin Quest 2 (Erweiterung) 22

Munchkin Quest: Mortale Portale (Erweiterung) 25
- Glossar 26
- Übersicht 28



Widersprüche, Streitigkeiten und unveränderbare Regeln

In dieser Anleitung findest du die Regeln für das Grundspiel und die Erweiterungen. Durch Karten und Räume kommen Sonderregeln hinzu. Sollte eine Regel aus dieser Anleitung mit der Regel einer Karte oder eines Raumes im Widerspruch stehen, dann befolge die Regel der Karte oder des Raumes. Steht eine Karte im Widerspruch mit einem Raum, befolge die Karte. Allerdings sind die folgenden Regeln **unveränderlich**. Ignoriere alle Auswirkungen von Karten oder Räumen, die hiervon abzuweichen scheinen:

- Niemals kann die Stufe eines Spielers oder eines Monsters niedriger als 1 sinken.
- Kein Spieler kann die 10. Stufe erreichen, ohne dafür ein Monster zu töten.
- Die *Eingangshalle* kann nicht bewegt, gedreht oder entfernt werden, ebenso wenig die anliegenden Verbindungsteile.
- Außer während eines Bosskampfes darf kein Monster jemals seinen Zug in der *Eingangshalle* beenden. Jedes Monster, das die *Eingangshalle* betritt, muss diese augenblicklich durch die gegenüberliegende Tür verlassen. Führt die gegenüberliegende Tür in keinen erforschten Raum, darf sich das Monster überhaupt nicht in die *Eingangshalle* bewegen.
- Nichts kann ein Bossmonster aus der *Eingangshalle* hinausbewegen, es in ein anderes Monster verwandeln oder es vom Kampf abhalten.

Jede andere Streitigkeit sollte dadurch geregelt werden, dass ihr euch gegenseitig laut anschreit, wobei der Besitzer des Spiels das letzte Wort hat.

Pegasus Spiele

Munchkin Quest™
(Grundspiel)

Das Grundspiel ist für 2-4 Spieler ausgelegt (Blau, Grün, Rot, Gelb.)

Spielmaterial

200 Karten

Auf 3 verschiedene Stapel aufgeteilt. Du erkennst die Karten aus dem Grundspiel daran, dass sie oben auf der Vorderseite *kein* Versionsicon haben.



27 Lebenspunktmarker



Doppelseitig
(Rot und Schwarz)

69 Goldstücke



15 Bewegungsmarker



Doppelseitig
(rot und grün)

12 Fallen gelassene Gegenstände-Marker



Sechs Paare

4 Stufenzähler



Verbindungsnieten
(bitte zusammenbauen)

In den Farben Blau, Grün, Rot und Gelb

Deus ex Munchkin (DxM) -Karte



Monsterkarte



Schatzkarte



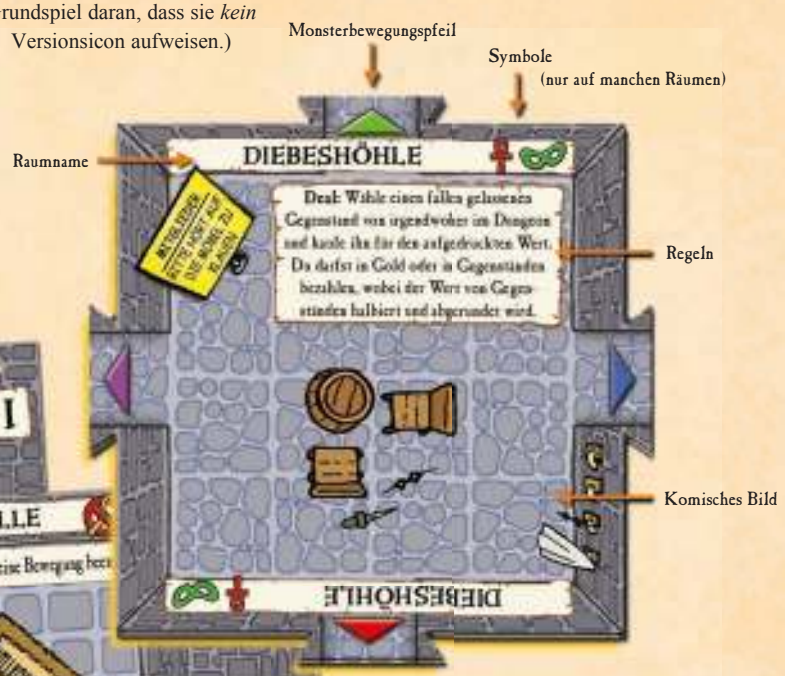
12 Suchmarker



Doppelseitig (Durchwühlt und Ausgeplündert)

24 Raumteile

(Du erkennst die Räume aus dem Grundspiel daran, dass sie *kein* Versionsicon aufweisen.)



Alle Raumteile sind doppelseitig.

4 Munchkins aus Plastik und 12 Standfüße



In den Farben Blau, Grün, Rot und Gelb

1 Eingangshalle



Die Verbindungsteile sind bereits angebracht.

73 Verbindungsteile



Diese werden benutzt, um die Raumteile zu verbinden. Alle Verbindungsteile haben auf dereinen Seite einen offenen Gang und auf der anderen Seite eine Wand oder eine Tür.

38 Monsteraufsteller



8 Winzige, 8 Kleine, 14 mehr oder weniger Menschengroße und 8 Große Monster. Töte sie und schnapp dir ihr Zeug!

10 Würfel



1 sechsseitiger Monsterwürfel mit farbigen Seiten, 1 zehnseitiger Würfel (W10) sowie 8 herkömmliche sechsseitige Augenwürfel – 2 pro Spieler.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an unseren Ersatzteilservice unter dem Link **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Aufbau

Teile die Karten nach ihren Rücken in drei getrennte Nachziehstapel auf: **Monsterstapel**, **Schatzstapel** und Deus ex Munchkin-**(DxM-) Stapel**. Mische jeden Stapel.

Jeder der drei Stapel bekommt im Laufe des Spiels einen **offenen Ablagestapel**. Ist ein Stapel leer, mische die abgelegten Karten und lege sie als neuen Zugstapel bereit. Ist ein Stapel leer, und es gibt keine abgelegten Karten, kann niemand diese Art von Karten ziehen!

Suche die *Eingangshalle*. (Sie ist leicht zu finden, da ihre Verbindungsteile befestigt sind.) Lege sie in die Tischmitte. Wählt aus, welcher Spieler der **Kartenmacher** ist. Die anderen Räume und Verbindungsteile werden in den Deckel der Schachtel gelegt und dem Kartenmacher überreicht.

Jeder Spieler sucht sich 1 Farbe aus und nimmt sich:

- den Munchkin, die beiden Augenwürfel, den Stufenzähler sowie die Standfüße in seiner Farbe (alles Spielmaterial 1 Farbe, die nicht benutzt wird – auch gegebenenfalls das Material der Erweiterungen – , kommt wieder in die Schachtel zurück);
- 6 Handkarten (3 Schatz- und 3 DxM-Karten);
- 4 Lebenspunktmarker (Herz-Form, rote Seite nach oben);
- 3 Bewegungsmarker (Fuß-Form, grüne Seite nach oben);
- 300 Goldstücke.

Jeder Spieler setzt seinen Munchkin in die *Eingangshalle* und stellt seinen Stufenzähler auf 1. Platziere den Monsterwürfel, den W10, die Monsteraufsteller und alle anderen Spielmarker so, dass jeder Spieler leicht auf sie zugreifen kann.

Würfel

Es gibt in diesem Spiel **3 verschiedene** Arten von Würfeln.

Der **Monsterwürfel** ist der sechsseitige Würfel mit 1 unterschiedlichen Farbe auf jeder Seite. Er wird benutzt, um festzustellen, wem ein Monster gehört oder wohin es sich bewegt. Jedes Mal, wenn dieser Würfel gewürfelt wird, erhält der Spieler, dem die erwürfelte Farbe gehört, 1 DxM-Karte.

Der zehnseitige Würfel **(W10)** wird für die Klassenfähigkeiten genutzt. Manchmal lässt dich eine Karte aus einem bestimmten anderen Grund den W10 würfeln.

Jeder Spieler verfügt zudem über 2 normale sechsseitige **Augenwürfel**. Wenn die Regeln oder Karten dich auffordern zu „würfeln“, oder wenn ein Raum, ein Monster etc. einen Bonus oder Malus auf Würfelwürfe geben, ist damit stets dieser sechsseitige Augenwürfel gemeint, sofern nichts anderes vermerkt ist.

Denke daran, dass dir der *Gezinkte Würfel* und der *Doppelt gezinkte Würfel* erlauben, *jeden* Würfelwurf zu wiederholen.

Spielziel

Du gewinnst, wenn du als erster Spieler Stufe 10 erreichst, das Bossmonster besiegst und aus dem Dungeon entkommst.

Jedoch musst du die 10. Stufe erreichen, indem du ein Monster tötest. Andere „Steige eine Stufe auf“-Ereignisse zählen nicht, um die 10. Stufe zu erreichen.

Nach dem Erreichen der 10. Stufe musst du zur *Eingangshalle* zurückkehren und das **Bossmonster bekämpfen**. Erst wenn du den Boss besiegt hast, hast du gewonnen!

Sind irgendwann alle Spieler zur selben Zeit tot, haben die Monster gewonnen.



Das Bild zur Linken zeigt die *Eingangshalle* zu Beginn einer Partie mit 2 Spielern sowie die Auslage des blauen Spielers. Du siehst, dass der blaue Spieler bereits 2 DxM-Karten (1 Rasse und 1 Klasse) sowie 1 Schatzkarte (1 Gegenstand) im Spiel hat. Diese Karten stammen von seiner Anfangshand.

Los geht's

Vor dem eigentlichen Spielbeginn darfst du bereits Karten ausspielen (siehe Kastentext *Deine Karten*, S. 5). Wenn du zu ungeduldig bist, diese Regeln zu lesen, dann presch einfach los und schau, ob jemand widerspricht.

Die Spieler würfeln aus, wer anfängt. Anschließend führen reihum alle Spieler **im Uhrzeigersinn** ihren Zug durch. Die Monster bewegen sich am Ende jedes Spielerzuges.

Du beginnst als ein Mensch der Stufe 1 ohne Klasse (es ist nun gesetzlich vorgeschrieben, dass dieser Witz in allen *Munchkin*–Spielen vorkommt). Das **Geschlecht deines Charakters** entspricht zu Spielbeginn deinem eigenen.

Glossar

Das Glossar (siehe S. 26) ist im Dungeon eine mächtige Waffe. Du solltest es daher gut studieren.

So kommt es hin und wieder vor, dass in der Anleitung Regelmechanismen erwähnt werden, deren ausführliche Erklärung sich an anderer Stelle findet. Dann solltest du im Glossar nachschauen, wo auch ein Verweis auf die ausführliche Erklärung ist.

Deine Karten

Jede Kartenart kann zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgespielt werden. Siehe dazu *Spielerzug* auf dieser Seite. Sonderregeln auf Karten und in Räumen heben die normalen Regeln auf (siehe *Widersprüche*, *Streitigkeiten* und *unveränderbare Regeln*, S. 1). Alle Karten und ihr Einsatz werden weiter unten noch genauer erklärt. Hier geben wir nur einen ersten Überblick.

Deine Handkarten: Karten auf deiner Hand helfen dir nicht, können dir aber auch nicht weggenommen werden, es sei denn, eine Regel betrifft explizit „deine Handkarten". Karten auf deiner Hand kannst du nicht verkaufen, handeln oder verschenken. Du darfst den anderen deine Handkarten zeigen. Als ob wir dich daran hindern könnten ...

Im Spiel: Schatz- und DxM-Karten, die vor dir auf dem Tisch liegen, sind im Spiel. Du darfst sie nicht wieder auf die Hand nehmen. Wenn du sie loswerden willst, musst du sie ablegen, fallen lassen oder handeln.

Deine Handkarten sind nicht *im Spiel*.

Gegenstände: Gegenstände auf deiner Hand sind nicht im Spiel.

Rassen und Klassen: Diese kannst du ausspielen, indem du sie vor dir hinlegst.

Handeln: Wenn du nicht im Kampf bist, darfst du Gold sowie Gegenstände, die du im Spiel hast (jedoch keine DxM-Karten), mit anderen Spielern handeln.

Ablegen: Viele Fähigkeiten und Deals erfordern das Ablegen von Karten. Falls nicht anders angegeben, darfst du jede Art von Karte ablegen, egal ob du sie auf der Hand oder im Spiel hast.

Abgelegte Karten ziehen: Manche Karten oder Räume können dich anweisen, Karten von einem Ablagestapel zu ziehen. Ist keine abgelegte Karte verfügbar, darfst du stattdessen die oberste verdeckte Karte des entsprechenden Zugstapels ziehen.

Spielerzug (Übersicht)

Der Zug eines Spielers ist in Phasen aufgeteilt. Während deines Zuges darfst du dich bewegen, nach Beute suchen, Deals machen, neue Räume erforschen und Monster bekämpfen.

Die Phasen deines Zugs sind folgende:

(1) DxM-Karte(n) ziehen

(2) Spielerbewegung

- **(a) Erforschen**
- **(b) Kämpfen**
- **(c) Deals machen**
- **(d) Durchsuchen**

(3) Milde Gabe



Nach jedem Spielerzug folgt der **Monsterzug**. Nach dem Monsterzug kommt der nächste Spieler an die Reihe. Passt er gerade nicht auf, braucht er wohl einen kleinen Schubs ...

Aktionen während deines eigenen Zugs

Die folgenden Aktionen darfst du nur während deines eigenen Zugs durchführen.

Du darfst jederzeit:

- deinen Charakter für tot erklären.

Jederzeit, außer während eines Kampfes, darfst du:

- einen Gegenstand von deiner Hand ausspielen (auf den Tisch legen);
- Gold ausgeben und/oder Gegenstände mit einem Wert von mindestens 1.000 Goldstücken ablegen, um eine Stufe aufzusteigen.

Aktionen während eines beliebigen Zugs

Bestimmte Aktionen darfst du durchführen, egal ob du gerade am Zug bist oder nicht.

Du darfst jederzeit:

- eine „Steige eine Stufe auf"-Karte benutzen;
- einen Fluch, einen Monsterverstärker oder eine Karte „Wanderndes Monster" spielen,
- eine andere Karte spielen, auf der „jederzeit spielbar" steht;
- eine Rasse oder Klasse spielen oder ablegen.

Schlagwörter

Schlagwörter sind beschreibende Worte auf Monster- oder Gegenstandskarten.

Bestimmte Räume oder Karten haben besondere Auswirkungen, die mit diesen Schlagwörtern zusammenhängen. Die Schlagwörter auf einer Karte bilden eine Kurzbeschreibung des Monsters oder Gegenstandes. So ist zum Beispiel der *Bullrog* ein „Großer Furchterregender Feuriger Dämon" und *Das Auge von Argon* ein „Monströser Magischer Klunker".

Alle Schlagwörter sind im Glossar aufgelistet (S. 26). Hatten wir bereits erwähnt, wie nützlich das Glossar ist?

Jederzeit, außer während eines Kampfes, darfst du::

- jede Karte spielen, auf der steht „jederzeit spielbar, außer im Kampf";
- eine Stufe opfern und dafür 3 verlorene Lebenspunkte regenerieren.
- Gegenstände, die du trägst oder anhast, gegen welche aus deinem Rucksack tauschen;
- Gegenstände mit Spielern im selben oder in benachbarten Räumen handeln;
- Gegenstände fallen lassen, die du nicht länger tragen willst;
- 1 Schatzkarte ausspielen, die du gerade bekommen hast.



Spielphasen

(1) DxM-Karte ziehen

Ziehe zu Beginn deines Zuges 1 DxM-Karte. Dies soll den Spielleiter repräsentieren, wie er dir einen müden Knochen zuwirft, damit du nicht gleich über die Wupper gehst.

(2) Spielerbewegung

Dieser Dungeon erforscht sich nicht von selbst. Deine Freunde und du müssen schon hinter jede Tür schauen.

Bewegungsmarker



Jeder Munchkin beginnt das Spiel mit einer Bewegung von 3. Du kannst deine Bewegung verwenden, um dich von Raum zu Raum **zu bewegen** oder um **Aktionen** in einem Raum **durchzuführen**. Benutze die Fußmarker, um zu sehen, wie viel Bewegung du bereits verbraucht hast.



Mit den Füßen tippeln: Drehe für jede einzelne Bewegung, die du in deinem Zug verbraucht hast, einen Bewegungsmarker von der grünen auf die rote Seite. So siehst du schnell, welche Bewegung du noch übrig hast. Drehe nach deinem Zug alle Bewegungsmarker wieder um. Du musst während deines Zuges nicht deine komplette Bewegung aufbrauchen, darfst jedoch keine für den nächsten Zug aufheben!

Zugbeginn in einem Raum mit einem Monster

Befindet sich zu Beginn deines Zuges ein Monster im selben Raum wie du, musst du **kämpfen**, als ob du dich selbst auf das Monster bewegt hättest.

Ausnahme: Ziehst du eine Karte, die dir eine magische Bewegung in einen anderen Raum ermöglicht, kannst du einem Kampf aus dem Weg gehen, indem du dich teleportierst, durch eine Wand gehst oder was auch immer. Setze danach deinen Zug wie gehabt fort.

Bewegung zwischen Räumen

Du bewegst dich stets von einem Raum zum nächsten (dem **benachbarten**). Räume sind durch **Verbindungsteile** verbunden. Jedoch darfst du niemals auf einem solchen Verbindungsteil anhalten, es sei denn, du willst anzeigen, dass du auf diesem Weg in einen unerforschten Raum gehst und dass du deine Bewegung beendest, wenn der Kartenmacher den neuen Raum angelegt hat. Um ein Verbindungsteil zu durchschreiten, musst du die Bewegungskosten bezahlen (siehe Kasten).

Wände können nicht durchschritten werden, außer durch Magie. Liegen 2 Räume direkt **Wand an Wand nebeneinander**, gelten sie **nicht** als „benachbart“. So lange du nicht komplett von Wänden umgeben bist, sitzt du auch niemals ganz fest. Du darfst in jedem Zug immer durch einen beliebigen Ausgang gehen, indem du deine **komplette Bewegung** aufwendest. Dies geht auch dann, wenn deine Bewegung 0 beträgt.

Die Bewegung im Zug ändern

Manche Karten können deine Bewegung beeinflussen.

Jedes Mal, wenn sich deine Bewegung ändert, **fügst du Bewegungsmarker hinzu oder nimmst welche weg**. Dadurch kannst du dir merken, wie hoch deine Grundbewegung gerade ist, und zudem ist so dafür gesorgt, dass niemand schummelt. Der Bewegungsverlust durch einen Großen Gegenstand wird beispielsweise gerne mal „vergessen“ …

Verändert sich deine Bewegung während des Zuges, ziehst du weiter, als ob du den Zug mit der neuen Bewegung begonnen hättest. Hast du einen Gegenstand ins Spiel gebracht, der deine Gesamtbewegung unter den Wert reduziert, den du bereits während dieses Zuges verbraucht hast, darfst du dich nicht weiterbewegen. Du erleidest jedoch keine anderen negativen Auswirkungen.

Bewegung außerhalb deines Zugs

Manchmal bewegst du dich, während ein anderer Spieler am Zug ist: um ihm zu helfen, ihm in den Rücken zu fallen oder um vor einem Monster Wegzulaufen, wenn du jemanden geholfen hast und deine Seite verloren hat. Eine Bewegung außerhalb deines Zugs **kostet niemals Bewegungsmarker**. Sie passiert eben.

(a) Erforschen

Wenn du dich durch ein Verbindungsteil bewegst, an dessen Ende sich kein Raum befindet, hast du einen neuen Raum entdeckt. Die Schritte zur Erforschung eines neuen Raumes sind:

1. Der Kartenmacher zieht zufällig einen Raum und befestigt ihn an dem Verbindungsteil, durch das du dich bewegt hast. Alle neuen Räume **werden so gelegt**, dass der Text in dieselbe Richtung zeigt wie der der *Eingangshalle*. Du befindest dich nun in diesem Raum.

2. Der Kartenmacher zieht 1 Verbindungsteil für jede Seite des Raums, an der sich noch keins befindet. Er legt sie an, ohne hinzuschauen, weshalb jede Tür (oder wasauchimmer) zufällig ausgewählt wird.

3. In der Zwischenzeit ziehst du 1 **DxM-Karte** als Belohnung für die Erforschung und entscheidest, ob du sie gleich spielen willst.

4. Lies die **Sonderregeln**, die auf dem Raum stehen. Manche treten in Kraft, sobald du ihn betrittst, andere betreffen nur Kämpfe. Und du befindest dich nun im Kampf, denn ...

Verbindungsteile



Such-Symbole

kein Durchsuchen möglich	-1 auf Durchsuchen-Würfe	-2 auf Durchsuchen-Würfe	+1 auf Durchsuchen-Würfe	+2 auf Durchsuchen-Würfe
				

5. **Frisch erforschte Räume beherbergen immer 1 Monster!** Ziehe die oberste Monsterkarte und suche den dazu passenden Monsteraufsteller: Wirf den Monsterwürfel, um zu sehen, welche Farbe der Standfuß hat (der Spieler mit dieser Farbe erhält 1 DxM-Karte). Sind keine Standfüße der erwürfelten Farbe verfügbar, wählst *du* die Farbe des Standfußes aus – in diesem Fall erhält der Spieler der ausgewählten Farbe jedoch keine DxM-Karte. Sind gar keine Standfüße mehr verfügbar, wird das Monster mit der höchsten Stufe (Monsterverstärker werden mitgezählt) aus dem Spiel genommen, wodurch ein Standfuß für das neue Monster frei wird. Gibt es mehrere Monster mit der höchsten Stufe, werden sie alle aus dem Spiel genommen! Das bedeutet, dass die Höchstzahl an Monstern in jedem Spiel die Zahl der Spieler x3 beträgt.

Automatische Monster

Wenn alle Räume erforscht wurden, können sich die Monster nirgendwo mehr verstecken.

Von diesem Zeitpunkt an **darfst** du, falls du das willst, 1 Monsterkarte ziehen, wenn du während deines Zuges einen Raum ohne Monster betrittst. Dies kostet keinen Bewegungsmarker.

6. Beginne den Kampf!

Sind **keine Raumteile mehr übrig**, wurde der Dungeon komplett erforscht. Alle restlichen Verbindungsteile, an denen kein Raum mehr angebracht werden kann, werden von Munchkins als Wände behandelt – der Spielleiter hat die Räume auf der anderen Seite noch nicht erschaffen. Monster können sich immer noch durch diese Verbindungsteile bewegen. Siehe *Monster, die das Spielfeld verlassen*, S. 14.



(b) Kampf

Ein Kampf beginnt, sobald du dich während deines Zuges zusammen mit einem Monster im selben Raum befindest. Der Kampf findet während der Bewegungsphase statt, allerdings ist er so bedeutsam, dass er seinen eigenen Abschnitt hat (siehe S. 8).

Hast du nach dem Kampf noch Bewegungsmarker übrig, darfst du sie aufbrauchen.

(c) Deals machen

Einige Räume erlauben es dir, Gegenstände, Karten, Stufen usw. zu kaufen oder zu verkaufen. Dies nennen wir einen Deal machen. Du darfst keinen Deal machen, so lange ein Monster anwesend ist. Falls nicht anders angegeben, kostet ein Deal **einen Bewegungsmarker**.

In den meisten Fällen musst du bei einem Deal auf eine bestimmte Weise bezahlen: mit Gold, mit Gegenständen oder mit Karten (möglicherweise nur einem bestimmten Kartentyp). Bezahlst du mit Gegenständen, und sind diese zusammen mehr wert als der nötige Betrag, bekommst du kein Wechselgold zurück.

Mancher Deal ist nicht unbegrenzt möglich; diesen Deal darfst du dann nur *einmal pro Zug* machen. Du darfst also keinen erneuten Bewegungsmarker ausgeben, um den Deal zu wiederholen. Gibt es dagegen keine Begrenzung, darfst du so viele Bewegungsmarker ausgeben, wie du magst, um einen Deal beliebig oft zu wiederholen.

(d) Durchsuchen



Für einen Bewegungsmarker darfst du einen Durchsuchen-Wurf auf der **Such-Tabelle** machen (siehe S. 28) und in einem Raum nach Zeug suchen. Auf diese Weise kannst du auch alle beliebigen Gegenstände aufheben, die in diesem Raum **fallen gelassen** wurden. Einen Raum mit einem Monster darfst du nicht durchsuchen.

In jedem Raum mit einem Such-Symbol wird dein Wurf **modifiziert** (siehe Kasten). Ein „Kein Durchsuchen möglich"-Symbol bedeutet natürlich, dass du diesen Raum überhaupt nicht durchsuchen darfst.

Findest du genug Beute – siehe Such-Tabelle –, gilt der Raum von nun an als **Durchwühlt** oder gar als **Ausgeplündert**. Wenn dies geschieht, lege einen Suchmarker mit der entsprechenden Seite auf das Raumteil. Wird ein durchwühlter Raum nochmals durchwühlt, ist er *Ausgeplündert* – drehe den Marker um. Stöberst du beim Durchsuchen ein Monster auf, beginnt sofort ein Kampf!

Du darfst jeden Raum nur einmal pro Zug durchsuchen!

(3) Milde Gabe

Hast du am Ende deines Zuges mehr als **5 Karten** auf deiner Hand, gib so viele Karten an den Spieler **mit der niedrigsten Stufe**, bis du noch genau 5 Karten hast. Gibt es mehr als einen Spieler mit der niedrigsten Stufe, teile die Karten so gleichmäßig wie möglich unter ihnen auf.

Gegenstände fallen lassen



Du darfst Gegenstände jederzeit fallen lassen (Flüche oder Schlimme Dinge können dich auch dazu zwingen, Gegenstände fallen zu lassen). Nimm die Gegenstandskarten, die du fallen lässt, und lege sie auf einen kleinen Stapel vor dich. Platziere 1 **Fallen gelassene Gegenstände-Marker** darauf. Lege dann einen entsprechenden Marker in den Raum, in dem du dich befindest. Dieser Marker repräsentiert den Gegenstandshaufen. (Lässt du nur Goldstücke fallen, lege diese einfach in den Raum.)

Jeder Spieler darf sich alle Karten in einem Stapel mit fallen gelassenen Gegenständen anschauen, egal wo sich die Gegenstände befinden.

Du entscheidest, wer gegebenenfalls eine Karte mehr bekommt als die anderen. Bist du selbst der Spieler mit der niedrigsten Stufe, lege die überschüssigen Handkarten einfach ab.

Es ist völlig in Ordnung, wenn du vor dem Ende deines Zugs noch versuchst, alle überzähligen Karten ins Spiel zu bringen, die Karten handelst, die du handeln darfst, oder gar Gegenstände einfach fallen lässt, um die Zahl deiner wegzugebenden Handkarten zu reduzieren.

Monsterzug!

Bist du fertig mit der Milden Gabe, ist dein Zug beendet. Nun bewegen sich die Monster (siehe S. 14). Nach dem Monsterzug beginnt der nächste Spieler seinen Zug.

Passt er gerade nicht auf, gib ihm einen kleinen Schubs ...

Kampf

Der Dungeon ist voller Monster. Deine Aufgabe: Töte sie und schnapp dir ihr Zeug.

Du darfst nur **während deines Zuges** einen Kampf **beginnen**. Bewegt sich ein Monster in deinen Raum, und du bist nicht am Zug, passiert vorerst nichts! Schließlich könnte sich das Monster wegbewegen, bevor dein Zug beginnt, oder du selbst könntest auf irgendeine magische Weise aus dem Raum verschwinden. Nur wenn sich das Monster zu Beginn deines Zuges noch im Raum befindet, findet ein Kampf statt.

Während deines Zuges **kommt es zum Kampf, wenn**:

- du in einem Raum mit einem Monster beginnst; oder
- du dich in einen Raum mit einem Monster bewegst; oder
- ein Monster sich in den Raum bewegt, in dem du dich aufhältst (normalerweise aufgrund eines Fluchs); oder
- ein neues Monster im gleichen Raum erscheint, in dem du dich aufhältst. Dies geschieht normalerweise dann, wenn du einen neuen Raum betrittst. Monster können in deinem Raum auch durch Durchsuchen oder DxM-Karten auftauchen.

Monster, die dich ignorieren

Es gibt Räume und Karten, auf denen steht, dass bestimmte Monster manche Munchkins „ignorieren“. Wirst du von einem Monster ignoriert, kannst du es freiwillig bekämpfen. Du kannst auch in dem Raum bleiben, ohne zu kämpfen – oder dich in einen anderen Raum bewegen. Jedoch darfst du den Raum nicht durchsuchen, dort Deals machen oder fallen gelassene Gegenstände aufheben.

Ein freiwilliger Kampf läuft normal ab. Triffst du während eines späteren Zuges ein Monster wieder, dass dich bereits einmal ignoriert hat, erinnert es sich nicht an diese Begegnung.

Mehrere Kämpfe

Kämpfe kosten keinen Bewegungsmarker. Weglaufen auch nicht. Daher ist es möglich, in einem Zug mehr als einen Kampf zu haben.

Einen Kampf beginnen

Um ein Monster zu bekämpfen, schaust du auf seine **Stufe**. **Vergleiche** sie mit deiner eigenen Stufe plus den Boni von Gegenständen, die du im Spiel hast (siehe Spielbeispiel: *Munchkin–Babe gegen den Kreischenden Deppen*, S. 12).

Sag mir, wo die Monster sind?

Manche Ereignisse können Monster ganz aus dem Kampf entfernen: sofortiger Tod, Bannen und Verschwinden, Karten, die ein Monster jederzeit wegbewegen können usw. Bleibt mindestens ein Monster im Raum, geht der Kampf weiter. Hatte eines der getöteten oder geflüchteten Monster Schätze oder andere Beute fallen gelassen, darfst du dir diese nicht schnappen, bevor der Kampf mit den restlichen Monstern beendet ist.

Werden alle Monster oder alle Munchkins aus dem Raum befördert, ist der Kampf vorbei. Alle „Nur einmal einsetzbar”–Karten werden ihren Eigentümern zurückgegeben. Alle Monsterverstärker bleiben auf den Monstern, auf die sie gespielt wurden.

Manche Monster verfügen über Spezialfähigkeiten oder -schwächen, die Auswirkungen im Kampf haben – etwa ein Bonus gegen eine Rasse oder Klasse. **Boni** auf der Monsterkarte zählen **für das Monster**. Zum Beispiel steht auf der *Kreischender Depp*-Karte „+6, wenn du ein nicht verdepperter Krieger bist“. Wenn wir jetzt mal den Schmucktext entfernen,

Tod

Zeigen alle deine Lebenspunktmarker die **schwarze Seite**, bist du tot. Deine Freunde können dies mit ihren Kräften nicht rückgängig machen.

Wenn du stirbst, passiert Folgendes:



- Kippe deine Munchkin-Figur in dem Raum um, in dem sie ihren letzten Lebenspunkt verloren hat und lass sie dort liegen.
- Wurdest du im Kampf getötet, würfelst du nicht weiter fürs Weglaufen. Gibt es also dort noch Monster, vor denen du hättest Weglaufen müssen, treffen dich deren Schlimme Dinge nicht mehr. Du bist bereits tot!
- Lege deine Handkarten ab.
- Verliere eine Stufe.
- Lege dein Gold und deine Gegenstände in den Raum, in dem es dich erwischt hat.
- Alle DxM-Karten, die du im Spiel hast, gehören weiterhin dir. Somit behältst du deine Rasse(n) und deine Klasse(n).
- Alle Flüche, die auf dir lasten, bleiben bestehen.
- Mach mit dem Monsterzug weiter.

Mitspielen als Toter

Während dein Charakter tot ist, nimmst du weiterhin aktiv am Spiel teil. Du würfelst weiterhin für deine Monster und bekommst immer noch die Milde Gabe. Du darfst immer noch Karten ausspielen – allerdings keine, die deinen Charakter betreffen, da dieser gerade tot ist.

Ins Leben zurückkehren

Zu Beginn deines nächsten Zuges erscheinst du wieder in der *Eingangshalle*. Dreh alle deine Lebenspunktmarker wieder auf die rote Seite. Nimm dir 300 Gold und ziehe 2 Schatz- und 2 DxM-Karten (keine 3, wie zu Spielbeginn ... wir *belohnen* dich nicht fürs Sterben!). Dein Zug geht dann normal weiter. Denk daran, jemanden für deinen Tod verantwortlich zu machen und es ihm heinzuzahlen!

Mit Absicht sterben

Jederzeit während deines Zuges darfst du alle deine Lebenspunktmarker auf die schwarze Seite drehen. Du bist nun tot. Du kannst dies machen, um neue Karten zu erhalten, um aus einem zugemauerten Raum zu entkommen oder aus irgendeinem anderen munchkinmäßigen Grund.

dann bedeutet dies, dass der Depp +6 bekommt, wenn er gegen einen Krieger kämpft.

Manche Räume sind „gut“ oder „schlecht“ für deinen Charakter oder für das Monster und geben einen Bonus oder einen Malus. Achte bei einem Kampf genau auf die Beschreibung eines Raumes und auf dessen Symbole.

Ist ein Monster viel stärker als du, solltest du um Hilfe bitten.

So lange du im Kampf bist, darfst du keine Gegenstände weggeben, handeln oder fallen gelassene Gegenstände aufheben. Du kannst jedoch immer noch Gegenstände durch einen Fluch verlieren.

Mehrere Monster

Für Regelbelange zählt jeder Monsteraufsteller als ein **einzelnes Monster**, selbst dann, wenn der Name auf der Karte im Plural steht (wie etwa die *Gruftigen Gebrüder*).

Enthält ein Raum mehr als 1 Monster, oder erscheinen während des Kampfes weitere Monster, musst du gegen alle Monster kämpfen, die dich nicht ignorieren. Du bekämpfst diese als Gruppe – du darfst also nicht nur 1 bekämpfen und vor den anderen Weglaufen.



Räume und Symbole

Die meisten Räume haben Sonderregeln, die **auf dem Raumteil** abgedruckt sind. Du solltest immer erst einmal die Regeln für einen Raum lesen, wenn du ihn betrittst!

Symbole

Viele Räume verfügen über 1 oder mehrere Symbole neben dem Raumnamen. Diese Symbole beziehen sich auf **Rassen und Klassen** (siehe die Übersicht links). Sie befinden sich auch auf den entsprechenden Rassen- und Klassenkarten. Kampf- und Suchwürfe werden von den Symbolen modifiziert.

- **Grüne Symbole** zeigen an, dass dieser Raum für deine Rasse oder Klasse **gut** ist. Jedes grüne Symbol, das zu deinem Charakter passt, lässt dich 1 zusätzlichen Würfel würfeln.
- **Rote Symbole** zeigen an, dass dieser Raum für deine Rasse oder Klasse **schlecht** ist. Jedes rote Symbol, das zu deinem Charakter passt, nimmt dir 1 Würfel weg.

Hast du 0 oder weniger Würfel, ist dein Würfelergebnis 0. Alle Boni, die du hast, werden immer noch zu diesen 0 hinzuaddiert.

Macht die Sonderregel eines Raumes diesen zu einem „guten“ Raum für deinen Charakter (beispielsweise ist der *Ungerade Raum* gut für Munchkins mit ungeraden Stufen), bekommst du dieselben Boni, als ob dieser Raum ein grünes Symbol hätte. Andersherum gibt dir ein Raum mit „schlechten“ Sonderregeln dieselben Mali wie ein rotes Symbol.



Karten im Kampf spielen

Die **Tränke und Spruchrollen**, die du im Spiel hast (diese befinden sich „an deinem Gürtel“), darfst du während eines Kampfes benutzen. Du darfst außerdem während eines Kampfes **einmal einsetzbare Schatz- und DxM-Karten** von deiner Hand spielen. Auf diesen Karten steht entweder „Nur einmal einsetzbar“ oder „Steige eine Stufe auf“.

Besitz von Monstern und deren Ziele

Jeder Monsteraufsteller wird in einen Standfuß gesetzt, der der durch den Monsterwürfel festgelegten **Spielerfarbe** entspricht. (Bei weniger als vier Spielern kommen Standfüße ungenutzter Farben in dieser Partie nicht zum Einsatz.) Ein Monster auf einem deiner **Standfüße** gilt als „dein“ Monster, und du bist „sein Ziel“. Wird ein Monster etwa als „rotes Monster“ bezeichnet, ist damit ein Monster in einem roten Standfuß gemeint. (Somit ist der *Plutoniumdrache* also KEIN „grünes Monster”, so lange er nicht in einem grünen Sockel steckt, du Munchkin!)

Im Kampf würfelst du für das Monster mit 1 oder beiden deiner Augenwürfel (selbst wenn es gegen dich kämpft), und du kannst deine eigenen Karten einsetzen, um seine Würfe zu beeinflussen.

Du darfst **keine** anderen Gegenstände von deiner Hand spielen oder Gegenstände im Spiel durch Gegenstände im „Rucksack“ ersetzen, so lange du oder ein anderer Spieler sich im Kampf befindet. Tu dies, bevor ein Monster auftaucht.

Denk daran, dass du **Rassen und Klassen** jederzeit ablegen oder hinzufügen kannst. Ja, das bedeutet, auch während eines Kampfes.

Würfeln

Der letzte Teil des Kampfes ist der Würfelwurf. Normalerweise würfeln sowohl der **Munchkin** als auch das **Monster**. Sie **addieren** das Resultat zu ihrer Stufe und ihren Boni (siehe Spielbeispiel: *Munchkin-Babe gegen den Kreischenden Deppen*, S. 12). Munchkins würfeln mit 1 Würfel. Monster würfeln die Anzahl an Würfeln, die auf ihrer Karte angegeben ist.

Findet ein Kampf während deines Zuges statt, bist du der **„Hauptspieler”**. Du bist derjenige, der bestimmt, wann gewürfelt wird – entweder, weil du mit den Gewinnchancen zufrieden bist, oder weil du weißt, dass du sie nicht verbessern kannst. Vor dem Wurf musst du ansagen „Ich würfle jetzt“ und dann noch einen vernünftigen Zeitraum warten – im Allgemeinen so um die 2,6 Sekunden –, damit jeder Spieler die Möglichkeit zu weiteren Aktionen hat, indem er passende Karten wie etwa einen Fluch ausspielt oder eine Kraft nutzt.

Achtung: Schnelles Würfeln, um **absichtlich** anderen die Chance zum Eingreifen zu nehmen, ist **nicht** gestattet!

Kannst du das Monster nicht besiegen, darfst du vor dem Wurf immer noch um Hilfe bitten oder weitere Karten ausspielen.

Alle Spieler, die am Kampf teilnehmen, würfeln **mit ihrem eigenen Augenwürfel** – für sich selbst und für ihre Monster. Sie sollten genau ansagen, welcher Wurf für wen ist!

Nach dem Wurf des Hauptspielers müssen alle anderen am Kampf beteiligten Spieler würfeln. Nach dem Wurf des Hauptspielers dürfen keine weiteren Karten mehr gespielt werden, es sei denn, auf der Karte steht **ausdrücklich** geschrieben, dass sie **nach dem Würfelwurf** zu spielen ist.

Auswirkungen von Kämpfen

Um die Auswirkungen von Kämpfen festzulegen, vergleiche deinen Wert mit dem des Monsters. Dein Wert setzt sich zusammen aus:

- deine Stufe plus
- deine Boni plus
- dein Würfelwurf plus
- deine Geworfenen Gegenstände.

Der Wert des Monsters setzt sich zusammen aus:

- Stufe des Monsters plus
- Boni des Monsters plus
- Würfelwurf des Monsters.

Ist dein Wert **höher** als der des Monsters, **hast du gewonnen**. Das Monster gewinnt also auch bei Gleichstand.

Hast du einen **Helfer**, zählen seine Stufe und Boni für dich. Er würfelt zudem auch noch mit einem Würfel.

Für andere Spieler gibt es ebenfalls Möglichkeiten, sich einzumischen und dir oder den Monstern im Kampf zu helfen (meistens wird letzteres der Fall sein).

Wenn du gewinnst

Wenn du gewinnst – dein Wert ist höher als der des Monsters –, hast du das Monster besiegt. Dies bedeutet normalerweise, dass du es niedergemetzelt hast, allerdings haben manche Monster noch „Töte mich nicht"-Sonderregeln.

- „Gehörte" das Monster dir, ziehe nun 1 DxM-Karte.
- Entferne den **Monsteraufsteller** und gib den Standfuß an dessen Besitzer zurück.
- Gönne dir alle besonderen **Belohnungen**, die eventuell auf der/den Monsterkarte(n) beschrieben stehen.
- Ziehe so viele **Schatzkarten** wie auf der/den Karte(n) des/der von dir getöteten Monster(s) angegeben sind. Befindet sich ein anderer Munchkin im Raum, werden alle Schätze offen gezogen. Anderenfalls ziehst du sie verdeckt, so dass kein anderer Spieler weiß, was du bekommen hast. Alle gefundenen Gegenstände dürfen sofort ins Spiel gebracht und alle DxM-Karten sofort benutzt werden, so weit es die Regeln erlauben.
- **Steige eine Stufe auf.** Hast du ein Furchterregendes Monster ganz allein getötet, steigst du zwei Stufen auf. Passe deinen Stufenzähler entsprechend an. Hast du die 10. Stufe erreicht, solltest du darüber nachdenken, dass es mal Zeit wäre, aus dem Dungeon zu verschwinden und das Spiel zu gewinnen!
- Lege die Monsterkarte(n) ab.

Wenn du verlierst

Wenn dein Wert kleiner oder gleich dem des Monsters ist, verlierst du den Kampf – also auch bei einem **Unentschieden**, es sei denn, du nutzt die Fähigkeit des Kriegers oder eine passende Karte.

Wenn du verlierst, dreht jeder am Kampf beteiligte Munchkin einen seiner **Lebenspunktmarker** für jedes Monster im Kampf um (dies wird als einen **Treffer nehmen** bezeichnet). Sobald dein letzter Lebenspunktmarker auf die schwarze Seite umgedreht ist, bist du tot.

Überlebende können nun versuchen Wegzulaufen. Wer will, darf jetzt schreien.

Weglaufen

Wenn du das oder die Monster nicht getötet hast, musst du Weglaufen. Gelingt dir das nicht, erleidest du die **Schlimmen Dinge** der Monster, wie sie auf deren Karten angegeben sind .

Wähle vor deinem Weglaufwurf (siehe Der *Weglaufwurf* auf dieser Seite) einen **benachbarten Raum** aus, in den du fliehen willst!

Du kannst nicht einfach in die Dunkelheit fliehen, sondern **nur** in einen **erforschten** Raum. Dort bleibst du nach dem Weglaufwurf hängen, egal ob du den Schlimmen Dingen entgehst oder nicht. Natürlich nur, falls die Schlimmen Dinge dich nicht töten!

Anstatt zu würfeln kannst du auch passende Karten ausspielen, um dich auf magische Weise in einen anderen Raum zu bewegen oder automatisch Wegzulaufen.

Vor mehreren Monstern weglaufen

Hast du gegen mehr als nur 1 Monster gekämpft, läufst du vor jedem **einzeln** weg, wobei **du die Reihenfolge bestimmst**, in der du würfelst. Du bestimmst auch die Reihenfolge, in der du die Schlimmen Dinge von jedem Monster abbekommst.

Du kannst den Schlimmen Dingen des 1 Monsters entgehen, aber immer noch von 1 anderen erwischt werden.

Kein Ausweg?

Unter gewissen seltenen und grausamen Umständen (wenn du etwa durch eine Wand gegangen bist) kann es passieren, dass du ein Monster in einem Raum **ohne benachbarte Räume** bekämpfst. Dies bedeutet, dass du nirgendwohin Weglaufen kannst! In diesem Fall erleidest du automatisch die Schlimmen Dinge, und dein Zug endet sofort – selbst dann, wenn du noch Bewegungsmarker übrig hast.

Der Weglaufwurf

Weglaufen kostet keine Bewegungsmarker. Alles, was du tun musst, ist mit 1 Augenwürfel zu würfeln und Glück zu haben: Ist das Ergebnis **5 oder höher**, bist du den Schlimmen Dingen **entkommen**.

Ging der Wurf daneben, warst du eben zu langsam. Das Monster tut dir die Schlimmen Dinge an, die auf seiner Karte angegeben sind. Trifft von den Schlimmen Dingen **nichts** auf dich zu, musst du einen **zusätzlichen Treffer** hinnehmen! Steht zum Beispiel bei den Schlimmen Dingen nur „Verliere deine Kopfbedeckung", und du hast keine Kopfbedeckung, nimm 1 Treffer.

Solltest du überleben, bewegst du dich durch das gewählte Verbindungsteil in den benachbarten Raum. Rauben dir die Schlimmen Dinge den letzten Lebenspunktmarker, stirbst du in dem Raum mit dem Monster.

Helfen und Einmischen

Andere Spieler können sich in deinen Kampf einmischen – entweder, um dir zu helfen, oder um dir zu schaden. Dies kann die einzige Möglichkeit sein, um mit einem großen Monster fertig zu werden ... Allerdings solltest du nicht erwarten, dass die anderen Munchkins dir völlig selbstlos helfen (siehe *Bestechungen* auf der nächsten Seite).

Um Hilfe bitten

Du kannst **nur 1 Helfer** haben. Wähle ihn gut.

Niemand kann dir helfen, ohne dass du ihn darum **bittest**. Du kannst jeden fragen, dir im Kampf zu helfen, der sich **im selben Raum** wie du oder **in Reichweite** befindet. Munchkins, die auf magische Weise in den Raum kommen können, dürfen dir ebenfalls helfen.

Der Spieler, der deine Bitte annimmt, ist dein **Helfer**.

Nichthelfer im Kampf: Einmischen

Was ist, wenn du nicht der Helfer bist, aber trotzdem in einem Kampf mitmischen willst? Was ist, wenn du das Monster den Kampf gewinnen lassen willst? Du darfst andere Spieler nicht direkt angreifen, aber auf verschiedene Weise in Kämpfe gegen Monster eingreifen, an denen du nicht direkt beteiligt bist.

Abgesehen von dem Sonderfall „Werfbare Gegenstände" spielt es keine Rolle, wo du dich dabei befindest.

- Spiele eine *Wanderndes Monster*-Karte, um 1 weiteres Monster in den Kampf zu bringen.
- Spiele einen Monsterverstärker auf eines der Monster im Kampf. Diese Karten machen ein Monster stärker und geben ihm dafür mehr Schätze (gut, manche Karten machen es schwächer und geben ihm *weniger* Schätze).
- Spiele eine beliebige einmalig einsetzbare Karte, die sich auf einen Kampf auswirkt. Flüche können hier sehr wirksam sein. Nimm deinen Rivalen auf diese Weise beispielsweise einen wichtigen Gegenstand weg!
- Wirf etwas! Siehe S. 19.
- Bist du ein Dieb, setze deine „In den Rücken fallen"-Fähigkeit ein.

Das Bossmonster

Sobald sich ein Spieler der 10. Stufe in seinem Zug in der *Eingangshalle* befindet, wird ein Monster gezogen, das das **Bossmonster** ist. Bestimme seine **Farbe** auf die bekannte Weise.

Welche Stufe auch immer auf der gezogenen Karte angegeben ist: **Das Bossmonster hat stets Stufe 20.**

Keine Karte oder Fähigkeit ermöglicht dir, diesem **Kampf** zu **entgehen**!

Der Boss ignoriert alle Regeln, Karten oder Fähigkeiten, die ihn aus der *Eingangshalle* vertreiben würden. Er kann niemals kontrolliert werden und wird niemals einen Munchkin der Stufe 10 ignorieren, selbst wenn das so auf einer Karte steht.

Der Boss kämpft immer. Er behält all seine anderen Werte, Spezialfähigkeiten und Mali. Es dürfen natürlich Monsterverstärker auf den Boss gespielt werden, und *Monsterpille* und ähnliche Karten können ihm Helfer verschaffen.

Du darfst **um Hilfe bitten** – allerdings dürfen dir Munchkins unterhalb der 10. Stufe im Bosskampf nicht helfen, selbst wenn sie ebenfalls in der *Eingangshalle* stehen.



Wenn du gewinnst

Wird der Boss getötet, ist der Munchkin, der ihn besiegt hat, der **Gewinner des Spiels**. Gemeinsame Siege sind möglich. Arbeiten zwei Munchkins der 10. Stufe zusammen, um den Boss zu bezwingen, gewinnen sie beide, egal, wer gerade am Zug war.

Wenn du verlierst oder es ein Unentschieden gibt

Gewinnt der Boss, erhalten alle am Kampf beteiligten Munchkins **einen Treffer** und verlieren automatisch **eine Stufe**, selbst dann, wenn sie erfolgreich Weglaufen und den Schlimmen Dingen entgehen.

Der Boss und alle anderen Monster im Kampf verschwinden – lege sie ab! Wenn das nächste Mal ein Munchkin der Stufe 10 in die *Eingangshalle* zieht, wird 1 neues Bossmonster gezogen.

Beispiel: Ein Munchkin der 10. Stufe bewegt sich in die Eingangshalle, und eine Monsterkarte wird gezogen ... es ist der Goldfisch! *Genauer gesagt, ein* Stufe 20-Goldfisch.

Zu Hilfe kommen

Um dir zu Hilfe zu kommen, darf ein Munchkin in einem benachbarten Raum durch einen Gang oder jede Art von Tür zu dir kommen. Dies ist ein Beispiel für eine **Bewegung außerhalb des eigenen Zuges** und kostet keine Bewegungsmarker. So lange du deinen Helfer noch nicht ausgewählt hast, darf sich kein Munchkin bewegen.

Sobald sich dein Helfer bewegt, muss er dir helfen.

Spieler, die nicht in deinen Raum kommen können, können sich immer noch **einmischen** (siehe Kasten), jedoch befinden sie nicht im Kampf.

Bestechungen

Du darfst jemanden bestechen, damit er dir hilft (siehe Spielbeispiel: *Munchkin-Babe gegen den Kreischenden Deppen*, S. 12). Wahrscheinlich musst du sogar jeden bestechen, der kein Elf ist. Du darfst alles **Gold** und alle **Gegenstände** anbieten, die du im Spiel hast.

Du darfst auch jede Anzahl von **Schatzkarten** anbieten, die das Monster hat. Bietest du einem Helfer einen Teil des Schatzes an, dann müsst ihr abmachen, wer zuerst Schätze auswählt oder wieauchimmer. Dient dir mehr als ein Spieler seine Hilfe im Austausch gegen Schätze an, darfst du sie um diese Ehre bieten lassen!

Helfer im Kampf

Wenn dir jemand hilft, **addiere** seine Stufe, Würfe und Kampfboni zu deinen eigenen. Dein Helfer **würfelt** mit seinen eigenen Würfeln und darf seine eigenen Karten und Fähigkeiten nutzen, um seine Würfe zu **modifizieren**. Dein Helfer verfügt über alle seine normalen Fähigkeiten. Ist der Raum gut für deinen Helfer, bekommt er einen Extrawürfel – ist er schlecht für ihn, würfelt er mit einem Würfel weniger.

Die **Sonderboni und -mali** auf der Monsterkarte betreffen auch deinen Helfer. Kämpfst du also gegen den *Plutoniumdrachen*, und dein Helfer ist ein Halbling, bekommt der Drache einen +3 Bonus (wenn du nicht auch ein Halbling bist, da die Monsterboni nur einmal zählen, auch wenn sie auf beide Charaktere zutreffen). Genauso ist es, wenn zwei Elfen gegen ein Monster kämpfen, das einen Malus gegen Elfen hat. Es bekommt diesen Malus nur einmal.

Siehe Spielbeispiel: *Munchkin-Babe gegen den Kreischenden Deppen*, S. 12.

Belohnung für das Helfen

Hat der Standfuß des besiegten Monsters die Farbe des Helfers, erhält dieser 1 **DxM-Karte**. Der Helfer steigt grundsätzlich keine Stufe auf, aber ausnahmsweise ist dies doch möglich

Alle fliehen!

Verlierst du trotz eines Helfers den Kampf, muss auch der Helfer Weglaufen. Er würfelt einzeln für jedes Monster. Er **muss nicht** durch denselben Ausgang fliehen wie du. Etwaige Erfolge oder das Scheitern deines Helfers beeinflussen deine Weglaufwürfe nicht (und umgekehrt).



Munchkin-Babe gegen den Kreischenden Deppen

Ein Kampfbeispiel mit Zahlen und allem, was dazu gehört

Munchkin-Babe ist am Zug. Sie hat gerade eine Bewegung ausgegeben, um den Raum zu erkunden, in dem sie sich gerade befindet, und etwas Gold gefunden. Sie hat noch 2 Bewegungsmarker übrig.

Munchkin-Babe: Ich erforsche jetzt einen neuen Raum.

Munchkin-Babe bewegt ihre Figur auf ein Verbindungsteil, das keinen Raum am anderen Ende hat. An dieser Stelle hat der Kampf bereits offiziell begonnen, da es in einem unerforschten Raum immer 1 Monster gibt.

*Igor (***er ist der Kartenmacher***):* Hier ist der Raum (**er legt ihn an das Verbindungsteil an**). Oh, du hast ein Problem. Die *Gummizelle* ist schlecht für Krieger.

Muchkin-Babe denkt ein sehr böses Wort. Sie ist Kriegerin, und die *Gummizelle* hat ein rotes Kriegersymbol – die Zelle ist ein schlechter Raum für Krieger. Munchkin-Babe hat hier 1 Würfel weniger. In diesem Fall bedeutet das, dass sie im Kampf *keinen* Würfel hat.

Munchkin-Babe: Gib mir meine DxM.

Munchkin-Babe zieht 1 DxM–Karte, da sie 1 neuen Raum erforscht hat. Sie nimmt sie auf die Hand.

Igor: ... und hier sind die Verbindungsteile (**er legt sie an den Raum an**). Was für ein Monster hast du gezogen?

Munchkin-Babe deckt die oberste Monsterkarte auf. Es ist der *Kreischende Depp*.

Alle anderen: Ha! Jetzt wirst du zerdeppert!

Munchkin-Babe rechnet nach. Sie hat Stufe 5. Der *Depp* ist nicht nur ein Stufe 6-Monster, sondern bekommt auch noch +6 gegen Krieger. Somit hat der *Depp* momentan +12 gegen ihre +5. Sie hat nur einen nützlichen Gegenstand im Spiel, den *Feuerwehrhelm*. Dieser gibt ihr +2, aber damit verliert sie immer noch mit 12 zu 7. Das Monster wird auch noch 1 Würfel werfen, und sie keinen. Ihr Gesamtergebnis wird 7 sein. Das schlechteste Ergebnis des Monsters (falls es eine „1“ würfelt) wird 12+1=13 sein. Munchkin- Babe wird tatsächlich zerdeppert. Sie kann unmöglich gewinnen, da sie auch nur eine nützliche Karte auf der Hand hat. Die anderen beiden sind Flüche und nur dafür gut, einem Mitspieler eins reinzu- würgen.

Munchkin-Babe: Ich könnte etwas Hilfe gebrauchen. Gibt es Freiwillige?

Totenstille.

Munchkin-Babe: Feiglinge! OK, ich verpasse ihm eins mit *dem Gefrierenden Explosivtrank*. **(Sie spielt ihre einzige nützliche Handkarte.)** Nun hat jeder von euch genug Boni, um uns gemeinsam gewinnen zu lassen.

Der Trank ist ein einmal einsetzbarer Gegenstand, der einen Bonus von +5 gibt. Jetzt steht es nach Stufen 12:12, aber das Monster darf immer noch einmal würfeln. Munchkin-Babe kann ohne Hilfe immer noch nicht gewinnen, aber wenn sie Hilfe bekommt, sieht der Kampf nach einer sicheren Sache aus. Und bequemerweise befinden sich alle Mitspieler im benachbarten Raum, so dass irgendeiner helfen kann.

Evil Stevie: Ich helfe dir für 2 Schätze.

Er ist wirklich böse. Das Monster ist nur 2 Schätze wert.

Igor: Gut, ich mache es für 1 Schatz, vorausgesetzt, ich darf zuerst aussuchen.

Munchkin-Babe: Sag mal, Evil Stevie: Hilfst du mir für 1 Schatz, wenn du als Zweiter aussuchen darfst?

Evil Stevie: Nein, aber ich mache es für die zweite Wahl und 500 Goldstücke.

Igor: Nein, nein! Lass mich! Ich mache es nur für die zweite Kartenwahl!

Galadrette: Ich mache es umsonst!

Alle anderen: Das sagst du immer. Du bist eine Elfe und hast die 9. Stufe. Das wäre ja noch schöner, wenn du jetzt hilfst und dafür die 10. Stufe bekommst.

Galadrette: Ich zahle dir 500 Gold, wenn du dir von mir helfen lässt.

Munchkin-Babe: Du kannst dir von mir aus die 500 Goldstücke in die Nase stecken und dazu das Lied der Schnecken auf Speed flöten, ich würde mir trotzdem nicht von dir helfen lassen.

Galadrette: **(Spielt 2 Karten.)** Gut, das Monster ist nun Uralt und Haarig. Zähl mal nach.



***Uralt* gibt dem Monster +10, *Haarig* gibt ihm weitere +5. Somit hat der *Uralte, Haarige Kreischende Depp* nun Stufe 27 ... und darf immer noch einmal würfeln.**

Munchkin-Babe: Neeeiiiiin!

Die Jungs: Wuhuaaha! Klasse!

Munchkin-Babe: Dann versuch ich es mal mit meiner W10-Kraft.

Munchkin-Babe wirft den zehnseitigen Würfel und bekommt eine 7. Da sie Stufe 5 ist, kann sie ihre W10- Kraft nicht nutzen.

Munchkin-Babe: Mist!

Galadrette: Du kannst immer noch gewinnen. Ich habe die 9. Stufe und weitere Boni im Wert von +9. Wenn ich dir helfe, bringe ich im Kampf +18 mit auf unsere Seite, und damit stünde es 30 zu 27.

Munchkin-Babe: Aber jede Seite würfelt noch einmal. Wir könnten immer noch verlieren, wenn die Würfel schlecht fallen.

Galadrette: Lass dir von mir helfen, und ich kümmere mich darum. Aber jetzt darf ich mir auch den ersten Schatz aussuchen.



Munchkin-Babe schaut die anderen Spieler flehend an. Sie zucken die Achseln. Ihre Stufen und Gegenstände reichen nicht aus, um den Kampf zu gewinnen, und sollten sie noch gute Karten haben, lassen sie sich das nicht anmerken.

Munchkin-Babe: Ich hasse dich! OK, du darfst mir helfen und zuerst aussuchen.

Galadrette: Besten Dank! **(Sie bewegt ihre Figur in den Raum.)** Gut, der Depp ist nun ein Baby. **(Sie spielt 1 Karte.)**

*Igor:*Wow! Ein uralter, haariger *Baby*-Depp!

Munchkin-Babe gibt dem Monster -5. Es hat nun 22 und die Munchkins 30. Das *schlechteste* Ergebnis, das die Munchkins nun bekommen können, ist 31, wenn Galadrette eine „1“ würfelt. Der *Depp* kommt im *besten* Fall auf 28. Es sieht gut aus.

Igor: Ich helfe euch! **(Er spielt 1 Karte.)** Ooops, ausgerutscht. Ein *Stärketrank* gegen euch.

Igor befindet sich im Nachbarraum, weshalb er 1 Trank in den Kampf werfen und dies für jede Seite tun kann. Er benutzt ihn, um dem Monster +5 zu geben. Damit hat das Monster wieder 27 und die Munchkins 30, was keine sichere Sache mehr ist.

Munchkin-Babe: Was habe ich dir je getan?

Galadrette: Igor, die Rache wird schnell kommen, und sie wird furchtbar sein.

Igor: **(Streckt seine ruhige Hand aus.)** Guck mal. Kennste das? Kontrollierte Angst.

Munchkin-Babe: Noch jemand, der uns in die Quere kommen will?

Igor: Nee, aber ich wollte dem Monster nur eine Chance geben, da es meins ist.

Evil Stevie: Nein, ich bin zufrieden.

Niemand will weitere Karten ausspielen. Galadrette würfelt und hat eine 1. Der Standfuß des Monsters ist in Igors Farbe; es gehört somit Igor. Er würfelt für das Monster und hat eine ... 6! Demnach steht es 30 zu 27 nach Stufen, nach dem Würfeln aber 31 zu 33. Der Depp gewinnt mit 2 Punkten Vorsprung!

Galadrette: ... So geht das nicht. **(Spielt 1 weitere Karte.)**

Sie spielt *Gezinkter Würfel*, womit sie jedes Würfelergebnis nach dem Wurf verändern darf. Sie macht aus ihrem Wurf eine 6. Die Munchkins gewinnen!

Galadrette: Den wollte ich dafür eigentlich nicht einsetzen.

Munchkin-Babe: Das macht mich jetzt wirklich traurig.

Igor flucht vor sich hin. Er hat zwar auch einen *Gezinkten Würfel*, jedoch kann er seinen Wurf von 6 nicht weiter verbessern.

Igor: Das macht auch mich trauriger, als ihr euch vorstellen könnt. Nehmt eure Stufen, ihr Schufte.

Galadrette: Ich werde nichts vergessen, glaube mir.

Munchkin-Babe steigt für das Töten des Monsters 1 Stufe auf. Galadrette steigt ebenfalls 1 Stufe auf, da sie eine Elfe ist. Sie hat nun die 10. Stufe und darf zur *Eingangshalle* gehen, um den Boss zu töten und zu gewinnen. Jeder am Tisch ist nun ihr Todfeind. Noch mehr als vorher.

Galadrette: Schätzchenstunde! Ein 2-Schätzemonster plus 2 für *Uralt* und einen für *Haarig* und einen weniger für *Baby*, das macht 4 Schätze, und ich darf zuerst aussuchen.

Munchkin-Babe deckt die obersten 4 Schatzkarten auf. Da sie nicht allein gekämpft hat, sieht jeder die Schätze.

Galadrette: Ich suche zuerst aus. Ich brauche die „Steige eine Stufe auf“- Karte nicht mehr. Soll ich die *Lässige Lanze* nehmen, die mir bis zu +5 geben kann, den *Wunschring* oder den *Flugtrank*? Schwere Wahl ... Nein. **(Nimmt die *Lanze*.)**

Igor: Deine Hände sind bereits voll, du darfst sie nicht benutzen.

Galadrette: Dann muss ich wohl schummeln! **(Spielt die *Schummeln*-Karte auf die *Lanze*.)**

Galadrette braucht nun keine Hände mehr für die *Lanze* und kann sie benutzen; sie kann sie auch zweihändig einsetzen, um den +5 Bonus zu erhalten.

Munchkin-Babe: **(Nimmt die anderen Karten.)** Danke für die Stufe. **(Spielt die „Steige eine Stufe auf“-Karte und setzt ihren Stufenzähler einen weiter nach oben)**. Allerdings hasse ich dich immer noch ganz ganz doll, Galadrette. **(Spielt 1 Fluch.)** Deine neue *Lanze* fackelt ab. **(Spielt ihren anderen Fluch.)** Und deine Rüstung hat sich gerade in Pudding verwandelt. Dumm, dass du keinen *Wunschring* hast.

Die Jungs: Mmmh, Elfenpudding!

Galadrette verzieht das Gesicht und legt sowohl ihre nagelneue *Lanze* zusammen mit der *Schummeln*-Karte als auch ihre schöne +4-*Adamantrüstung* ab.

Galadrette: Ich lache nur über eure schwächlichen Flüche. Ich habe immer noch die 10. Stufe.

Munchkin-Babe: 10. Stufe ohne Rüstung. Mal schauen, wie weit du kommst. Gut, ich habe 1 Bewegung übrig. Ich durchsuche den Raum!

Und so setzt unsere lustige Truppe ihr Abenteuer fort ...

Monsterzug

Nach **jedem** Zug 1 Spielers folgt der Monsterzug.

Der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, rollt den Monsterwürfel. Die angegebene Farbe ist die **Monsterbewegungsfarbe** dieses Zuges. Dieser Würfel wird immer gerollt, selbst dann, wenn es keine Monster gibt, die man bewegen kann. Warum? Darum:

DxM-Karte ziehen

Entspricht die Monsterbewegungsfarbe der Farbe eines Spielers, zieht dieser 1 DxM-Karte.

Monsterkarten

Du hast niemals Monsterkarten auf der Hand.

Neu entdeckte Monster werden bestimmt, indem die oberste Karte vom Monsterstapel gezogen wird. Lege die Karte vor dir auf den Tisch. Überlebt das Monster den ersten Kampf, kommt die Karte vor den Spieler, dessen Farbe mit dem Standfuß übereinstimmt (so dass man die Karte schneller findet, wenn man sie sucht). Jeder Spieler darf sich jederzeit eine offen liegende Monsterkarte anschauen.

Wird ein Monster getötet oder auf andere Weise abgefertigt, kommt die Karte auf den Ablagestapel, der Aufsteller wird vom Tisch entfernt, und der Standfuß geht an seinen Eigentümer zurück.

Monsterbewegung

Beinahe jedes Monster kann sich bewegen. Schaue auf der Monsterkarte nach. Falls sie nichts anderes sagt, ignorieren Monster andere Monster und selbst die meisten Munchkins, während sie sich bewegen (siehe *Erwischt!* auf dieser Seite).

Es ist egal, wer die Monster bewegt, da deren Bewegung von den farbigen **Monsterbewegungspfeilen** in den Räumen bestimmt wird. Führt ein Pfeil der entsprechenden Monsterbewegungsfarbe aus dem Raum, bewegt sich das Monster dort entlang – falls das möglich ist!

Die **Farbe eines Standfußes** hat keine Auswirkung auf die Bewegung des Monsters.

Normalerweise können Monster nur **durch offene Gänge oder gewöhnliche Türen** gehen. Manche Monster haben jedoch **Sonderbewegungsregeln** (siehe Textkasten *Besondere Monsterbewegung*).

Achte in jedem Raum, den ein Monster betritt, auf die **Pfeile**. **Entspricht** einer der Pfeile im Raum der **Monsterbewegungsfarbe**, zieht das Monster **weiter** (siehe *Beispiele für Monsterbewegung*, S. 16).

Zeigt der Pfeil auf ein Verbindungsteil, durch das sich das Monster nicht bewegen kann, oder sollte im Raum kein Pfeil der entsprechenden Farbe sein, **beendet** das Monster seine Bewegung.

Die Monsterbewegung unterbrechen (Vergiss es!)

Die Bewegung **aller** Monster ist eine **einheitliche Aktion** und kann nicht unterbrochen werden, selbst nicht durch „jederzeit einsetzbar"-Karten.

Besagen zum Beispiel die Pfeile, dass sich ein Monster 2 Räume weit bewegt, darfst du nicht *Fluch! Sexappeal!* ausspielen, nachdem es den ersten Raum betreten hat, und es dann in die Richtung des verfluchten Munchkins bewegen.

Ebenso bewegen sich alle Monster zur selben Zeit. Verändert ein Monster während seiner Bewegung das Spielfeld (wie der *Bullrog*, der Türen zerschmettert), hat das auch Auswirkungen auf alle anderen Monster, die sich in diesem Zug bewegen.

Ausnahmefälle bei der Monsterbewegung

Kein Zurückgehen!

Ein Monster darf während desselben Monsterzuges **niemals** einen Raum ein zweites Mal betreten oder an seinen Ausgangsort zurückkehren. Ein Monster beendet seine Bewegung, sobald ein Pfeil in einen Raum zeigt, in dem es in diesem Monsterzug bereits war.

Erwischt!

Betritt ein Monster einen Raum mit seinem Zielspieler (siehe Kastentext: Besitz von Monstern und deren Ziele, S. 9), steht es sofort still und sabbert. Das Monster verlässt in dem Monsterzug diesen Raum nicht, und sämtliche Pfeile und besondere Bewegungsregeln werden ignoriert.

Monster, die das Spielfeld verlassen

Wenn ein Pfeil ein Monster in die Dunkelheit bewegt (genauer: in eine Lücke im Dungeon oder über den Rand hinaus), erscheint das Monster im Raum auf der anderen Seite der Lücke ... oder auf der gegenüberliegenden Seite des Dungeons. Monster sind heimtückisch! Siehe *Beispiele für Monsterbewegung*, S. 16.

Ignoriere das „Eingangsverbindungsteil", durch das das Monster „zurückkommt", selbst wenn es sich dabei um eine Wand handelt. Wir haben es euch gesagt: Monster sind heimtückisch.





Monsterschlagwörter

Unten auf jeder Monsterkarte stehen dessen Schlagwörter. Diese beschreiben seine Größe, Bewegung, Art und Fähigkeiten.

Größe: Winzig, Klein, Normal menschengroß, und Groß. Je größer das Monster, umso größer sein Aufsteller. Beginnt die Schlagwortzeile auf einer Monsterkarte nicht mit Winzig, Klein oder Groß, ist es Normal menschengroß.

Bewegung: Querkopf, Schnell, Langsam oder Lauernd.

Art: Etwa Untoter oder Drache und **Eigenschaften** wie Feurig oder Fliegend. Räume, Gegenstände, Klassen und andere Karten können über Regeln verfügen, die mit Monsterarten und Fähigkeiten in Wechselwirkung stehen.

Monstermeuten

Manchmal scheint die zufällige Monsterbewegung gar nicht so zufällig zu sein, und mehrere Monster halten sich am Ende der Bewegung im selben Raum auf. Dann hast du eine Meute.

Monster und die Eingangshalle

Die bei den Monstern verhasste Sonne scheint in die *Eingangshalle* hinein. Außer während eines Bosskampfes darf sich kein Monster in der *Eingangshalle* aufhalten, selbst wenn sich dort ein Munchkin befindet, der unbewaffnet und in Schokolade getaucht ist. Sobald ein Monster die *Eingangshalle* betritt, durchquert es den Raum und verlässt ihn durch den Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite. Geschieht dies während des Monsterzuges, darf es seine Bewegung vom Raum auf der gegenüberliegenden Seite aus fortsetzen. Befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite der *Eingangshalle* kein Raum, darf sich ein Monster nicht in die *Eingangshalle* bewegen. Punkt.

Besondere Monsterbewegung

Bevor du ein Monster bewegst, achte auf seinen Aufsteller. Zeigt dieser einen Fußabdruck, hat das Monster eine Sonderbewegung (siehe *Beispiele für Monsterbewegung*, S. 16).



Ein grüner Fußabdruck bedeutet, dass das Monster **Schnell** ist. Bewegt sich ein Schnelles Monster während des Monsterzuges, macht es zunächst seine normale Bewegung und bewegt sich dann (wenn möglich) einen Raum in dieselbe Richtung weiter. Danach endet seine Bewegung, egal, welche Pfeile in diesem neuen Raum sein mögen.



Ein roter Fußabdruck bedeutet, dass das Monster **Langsam** ist. Ein Langsames Monster bewegt sich in dem Monsterzug nur einen Raum weiter, egal, welche Pfeile noch im zweiten Raum sind.



Ein gelber Fußabdruck zeigt an, dass das Monster **Lauert**. Ein Lauerndes Monster bewegt sich nicht während des Monsterzuges, allerdings wirken Karten, die die Monsterbewegung beeinflussen, ganz normal auf sie.



Ein blauer, nach unten zeigender Fußabdruck zeigt an, dass dieses Monster ein **Querkopf** ist. Zeigt während der Monsterphase ein Raum einen Pfeil mit der erwürfelten Farbe, bewegt es sich zuerst einen Raum weiter in die entgegengesetzte Richtung des Pfeils. Seine restliche Bewegung in diesem Zug folgt der normalen Monsterbewegungsfarbe.



Ein Fußabdruck mit einem Fragezeichen bedeutet, dass wir etwas Eigenartiges verzapft haben und du deshalb die **Monsterkarte lesen** musst. Einige Monster können zum Beispiel durch verschlossene oder versteckte Türen gehen, sich durch Wände bewegen oder gar Türen zerschmettern.

Sobald eine Meute entstanden ist, tendiert sie dazu, sich als **Einheit** zu bewegen. Denk jedoch dran: Manche Monster sind Schnell und andere Langsam. Manche sind Querköpfe und beginnen ihren Zug, indem sie zurückgehen, und andere können durch Türen gehen, während einige dies nicht können. Dadurch werden Meuten **wieder aufgelöst**. Bildet sich 1 Meute, dann pass während des Monsterzuges besonders gut auf ... achte darauf, dass kein Monster durch Türen gelangt, durch die es nicht darf!

Bist du stark oder raffiniert genug oder hast einfach die richtigen Karten, kann eine Meute eine gute Gelegenheit sein, um in einem Kampf 2 oder mehr Stufen und jede Menge Zeug zu bekommen. Mach sie alle platt!

Und solltest du ein verdammt böser Mensch sein, könntest du dich auch fragen: „Wie schaffe ich es, dass sich diese Monstermeute vor dem Zug meines Freundes in dessen Raum bewegt, so dass er sie alle bekämpfen oder vor allen Weglaufen muss und alle seine guten Gegenstände verliert und auf grausame Weise von uns geht“?

Beispiele für Monsterbewegung

Der Pavillon nach einem gelben Wurf

Oder jeder anderen Farbe ... Der *Pavillon* **(1)** ist ein Lauerndes Monster, wie man an dem Symbol mit dem durchgestrichenen Fußabdruck auf seinem Monsteraufsteller erkennt. Er bewegt sich nur dann, wenn er durch eine Karte bewegt wird.

Unglaublicher, unaussprechlicher Schrecken nach einem blauen Wurf

Der *Unglaubliche, unaussprechliche Schrecken* **(12)** beginnt seine Bewegung in Richtung des blauen Pfeils. Da er eine Sonderbewegung hat (siehe seine Karte), bewegt er sich durch die Wand in den nächsten Raum **(11)**, wo er weiter dem blauen Pfeil folgt, die Lücke überspringt und in den nächsten verfügbaren Raum **(9)** geht. Das Monster beendet seine Bewegung in diesem Raum, obgleich es einen weiteren blauen Pfeil gibt, der jedoch auf eine Geheimtür zeigt. Monster können nicht durch Geheimtüren oder verschlossene Türen gehen, wenn auf ihrer Karte nichts anderes angegeben ist.

Psycho-Eichhörnchen nach einem lilafarbenen Wurf

Das *Psycho-Eichhörnchen* **(4)** bewegt sich in Richtung des lilafarbenen Pfeils in Raum **(3)** und von dort aus in Raum **(7)**. Dort gibt es keinen weiteren lilafarbenen Pfeil, aber da es ein Schnelles Monster ist, bewegt es sich noch in gerader Linie einen Raum weiter in den nächsten Raum **(11)**. Obwohl dieser Raum über einen lilafarbenen Pfeil verfügt, beendet das *Psycho-Eichhörnchen* hier seine Bewegung, da Schnell nur einen zusätzlichen Raum erlaubt.

Schattennase nach einem orangefarbenen Wurf

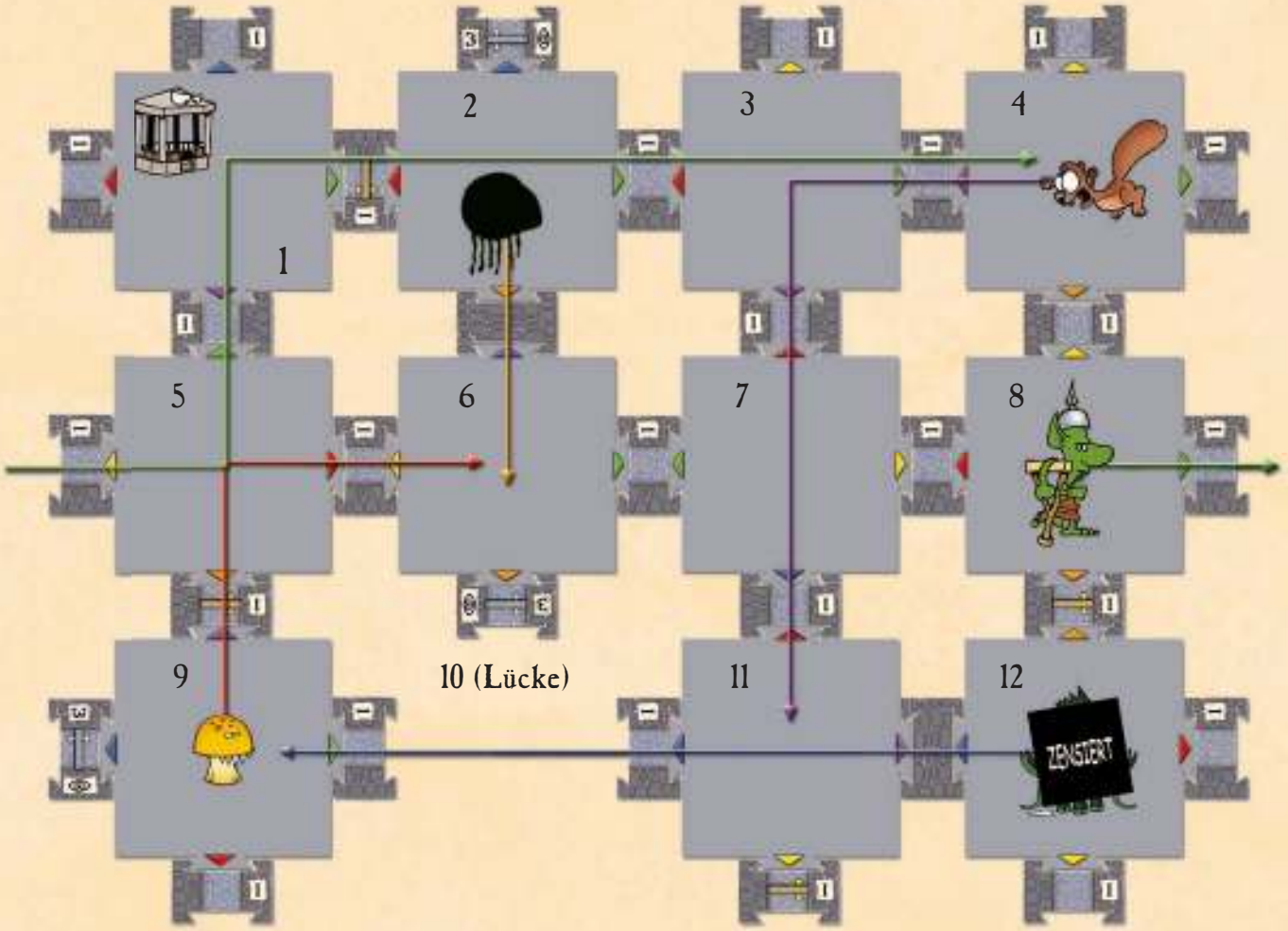
Die *Schattennase* **(2)** bewegt sich entlang des orangefarbenen Pfeils durch die Wand (siehe ihre Karte) in den nächsten Raum **(6)**. Obwohl ihre Sonderbewegungsregel der *Schattennase* ermöglicht, durch jede Art von Tür zu gehen, beendet sie ihre Bewegung in diesem Raum, da sie Langsam ist und sich immer nur einen Raum weiter bewegt.

Lahmer Goblin nach einem grünen Wurf

Der *Lahme Goblin* **(8)** bewegt sich in Richtung des grünen Pfeils und verlässt das Spielfeld. Er kommt auf der anderen Seite des Dungeons wieder heraus **(5)** und folgt den grünen Pfeilen. Diese führen ihn durch eine Reihe von Räumen: **(1)**, **(2)**, **(3)** und schließlich in Raum **(4)**, wo er anhält. Würde er nämlich dem grünen Pfeil aus **(4)** folgen, käme er wieder in Raum **(1)** an, wo er während dieser Bewegung bereits war.

Fungus nach einem roten Wurf

Der *Fungus* **(9)** folgt zunächst nicht dem roten Pfeil, da er ein Querkopf ist. Stattdessen bewegt er sich in die entgegengesetzte Richtung nach **(5)**. Danach folgt er normal dem roten Pfeil und landet in Raum **(6)**. Da dieser Raum keinen roten Pfeil mehr hat, beendet der *Fungus* dort seine Bewegung.



Charaktereigenschaften

Grundsätzlich ist jeder Charakter eine Zusammenstellung aus 5 Eigenschaften – Stufe, Rasse, Klasse, Lebenspunkte und Bewegung – und Gegenständen. Zum Beispiel könntest du deinen Charakter als einen „Stufe 8-Elfenzauberer mit dem *Spitzen Hut der Macht*, dem *Napalmstab* und der *Anzüglichen Rüstung*" beschreiben.



Stufe

Die Stufe ist ein allgemeines Maß dafür, wie ausgefuchst und erfahren du bist (Monster haben auch Stufen). Du hältst deine augenblickliche Stufe mit dem **Stufenzähler** fest. Die Stufen reichen von 1 bis 10, und du wirst im Laufe des Spiels Stufen verlieren und dazugewinnen. Je höher deine Stufe ist, umso besser sind deine **W10–Kräfte** (siehe S. 18).

Stufen aufsteigen

Du gewinnst das Spiel, wenn du die 10. Stufe erreichst, den Boss tötest und entkommst. Dies macht das Aufsteigen von Stufen sehr wichtig. So steigst du Stufen auf:

- Die erste und beste Möglichkeit: Töte ein Monster! Du bekommst die auf der Monsterkarte angegebene Anzahl von Stufen. Normale Monster sind 1 Stufe wert; Furchterregende Monster sind 2 wert. Manche Dinge sorgen dafür, dass 1 Monster 1 Extrastufe wert ist. **Das Töten eines Monsters ist die einzige Möglichkeit, um die 10. Stufe zu erreichen.** Besiegst du ein Monster, ohne es zu töten, steigst du **niemals** eine Stufe auf.
- Ein **Helfer** in einem Kampf erhält normalerweise **keine Stufen**.

Es gibt aber **Ausnahmen**:

Ein Elf erhält 1 Stufe, wenn er jemandem hilft, einen Kampf zu gewinnen. Hilft dir jemand gegen ein Furchterregendes Monster, erhält dein Helfer eine Stufe und du eine Stufe weniger. Beachte, dass ein Elf, der mit dir zusammen ein Furchterregendes Monster tötet, trotzdem nur eine Stufe erhält und keine 2!

Da du diese „Helfer"-Stufen für das Töten von Monstern bekommst, kannst du auf diese Weise die 10. Stufe erreichen!

- Die allseits beliebte **„Steige eine Stufe auf"-Karte** ist dein Freund und darf jederzeit ausgespielt werden. Allerdings kannst du mit einer solchen Karte **nie** die **10. Stufe** erreichen.
- Während deines Zuges darfst du 1.000 Goldstücke ausgeben, um eine Stufe zu **kaufen**. Auch Gegenstände dürfen entsprechend ihres aufgedruckten Goldwerts dafür verwendet werden. Lege diese Karten ab. Verwendest du nur Gegenstände, und übersteigt deren Wert 1.000 Goldstücke, bekommst du das überschüssige Gold **nicht** zurück! Du darfst dir die **10. Stufe nicht erkaufen**.

Stufen verlieren

Deine Stufe kann **nie unter 1** sinken.

Du verlierst dann Stufen, wenn eine Regel, ein Raum oder eine Karte dies besagt. Am häufigsten verlierst du Stufen durch Schlimme Dinge, nachdem ein Monster dich besiegt hat.

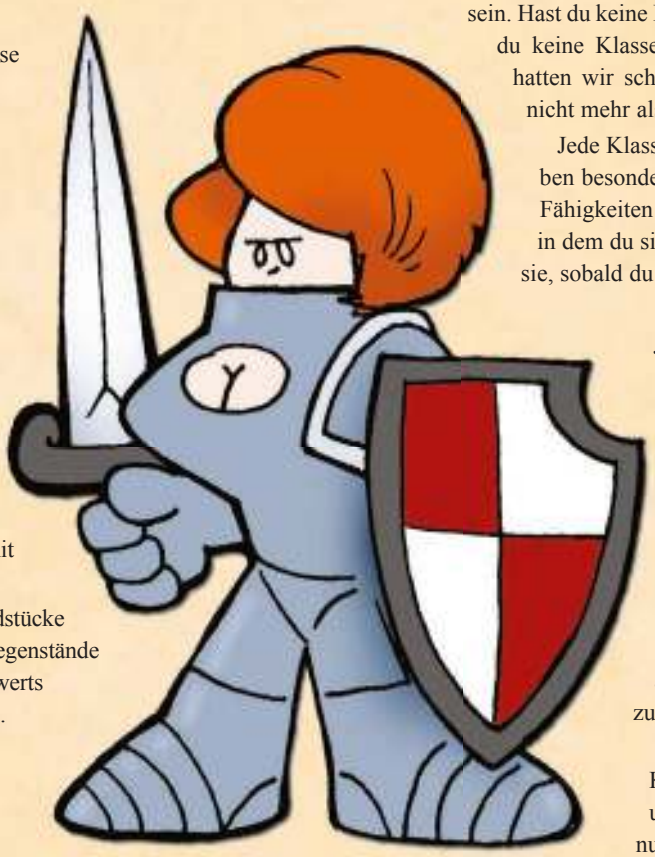
Rasse

Hast du keine Rasse im Spiel, bist du ein Mensch. Mit einer Rassenkarte kannst du entweder ein Elf, ein Zwerg oder ein Halbling sein. Du darfst im Normalfall **nicht mehr als 1 Rasse** haben.

Jede Rasse außer Menschen verfügt über besondere **Fähigkeiten**. Du erhältst die Fähigkeiten einer Rasse in dem Augenblick, in dem du sie ins Spiel bringst, und verlierst sie in dem Augenblick, in dem du sie ablegst. Du darfst eine Rassenkarte **jederzeit ablegen**, selbst im Kampf: „Ich mag jetzt kein Elf mehr sein". Dies mag sinnvoll sein, wenn du ein Monster besiegen willst, das einen Bonus gegen deine alte Rasse hat, oder einfach nur, weil du eine neue Rasse ausspielen willst.

Klasse

Charaktere können Krieger, Zauberer, Diebe oder Priester sein. Hast du keine Klassenkarte im Spiel, dann hast du keine Klasse. Yepp, wir wissen, den Witz hatten wir schon ... Du darfst im Normalfall nicht mehr als 1 Klasse im Spiel haben.



Jede Klasse hat wie auf der Karte angegeben besondere **Fähigkeiten**. Du erhältst die Fähigkeiten einer Klasse in dem Augenblick, in dem du sie ins Spiel bringst, und verlierst sie, sobald du sie ablegst.

Du darfst eine Klassenkarte **jederzeit ablegen**, selbst im Kampf: „Ich mag jetzt kein Zauberer mehr sein."

Fähigkeiten durch Abwerfen

Jeweils 1 Fähigkeit jeder Klasse setzt das Abwerfen von Karten voraus. Du darfst **jede deiner Karten**, ob im Spiel oder auf der Hand, abwerfen, um diese Fähigkeit zu nutzen.

Ja, das heißt, dass du auch 1 Klassenkarte abwerfen kannst, um ihre eigene Fähigkeit zu nutzen.

W10-Kraft

Jede Klasse verfügt über 1 Kraft, die voraussetzt, dass du **kleiner/gleich** deiner Stufe mit dem zehnseitigen Würfel würfelst. Diese Kraft wird natürlich immer zuverlässiger, je höher du aufsteigst. Hast du die 10. Stufe, funktioniert sie immer.

Lebenspunkte

Lebenspunkte werden auch als „Treffer" oder „Trefferpunkte" bezeichnet, da die Monster dich treffen – oder so ähnlich. So genau wissen wir das auch nicht.

Jeder fängt mit 4 herzförmigen Lebenspunktmarkern an, deren rote Seite nach oben zeigt. Gibt dir eine Karte 1 Extraleben, nimm dir 1 zusätzlichen Marker.

Lebenspunkte verlieren

Wenn du 1 Treffer erleidest, legst du keinen Lebenspunktmarker ab. Du **drehst** nur 1 davon **auf die schwarze Seite**. Auf diese Weise zeigt die Zahl deiner Lebenspunktmarker immer deine **Maximallebenspunkte** an. Liegen alle deine Marker auf der schwarzen Seite, bist du tot.

Lebenspunkte zurückbekommen

Jederzeit, außer während eines Kampfes, darfst du **eine Stufe ausgeben**, um bis zu 3 Lebenspunktmarker wieder auf die rote Seite zu drehen. Das ist allerdings selten klug, es sei denn, du stehst kurz vor dem Tod und hast Zeug, das du nicht verlieren willst! Auch manche Räume und Karten können dir Lebenspunkte zurückgeben.

Zurückgewonnene Trefferpunkte können **niemals** deinen Maximallebenspunktewert **übersteigen**!

Bewegung

Jeder Spieler beginnt mit 3 fußförmigen Bewegungsmarkern. Siehe S. 6 für mehr Informationen zur Bewegung.

Gegenstände

Deine im Spiel befindlichen Gegenstände werden entweder von dir getragen oder sind in deinem Rucksack.

Gegenstände

Es geht immer um die Beute. Du willst Gegenstände. Glaub uns einfach!

Gegenstände können ins Spiel gebracht, mit anderen Spielern gehandelt, zum Bestechen von Monstern genutzt oder für Gold oder Stufen verkauft werden. Hast du einen Gegenstand im Spiel, darfst du die Karte **nicht abwerfen**, es sei denn, etwas erlaubt es dir oder zwingt dich dazu. Du kannst jedoch den Gegenstand **fallen lassen**.

Du darfst einen Gegenstand nur dann **nutzen**, wenn dein Charakter ihn trägt oder am Gürtel hat. Jede Gegenstandskarte, die du auf der Hand hältst, zählt nicht, bis du sie ausspielst. Ab diesem Zeitpunkt zählt sie als „getragen" oder „am Gürtel" des Charakters. Einmal einsetzbare Gegenstände können direkt von deiner Hand aus in den Kampf gespielt werden. Jedoch kannst du sie auch auf den Tisch legen und „am Gürtel tragen", um die Zahl deiner Handkarten zu verringern (am Ende des eigenen Zugs darf man ja nicht mehr als 5 Handkarten haben).

Weisen dich ein Fluch, Schlimme Dinge usw. an, zum Beispiel dein Schuhwerk abzulegen oder fallen zu lassen, ist damit immer das Schuhwerk gemeint, das du gerade trägst. Schuhwerk in deinem Rucksack zählt nicht. Wirst du jedoch angewiesen, „einen Gegenstand" abzuwerfen oder fallen zu lassen, darfst du wählen, ob du ihn von deinem Gürtel oder aus deinem Rucksack wählst. Du darfst keine Gegenstände von deiner Hand abwerfen oder fallen lassen.

Einschränkungen bei Gegenständen

Es gibt bestimmte Einschränkungen bei der Nutzung von Gegenständen. Jeder Munchkin hat **normalerweise 3 Trageplätze**, 2 Hände, einen Gürtel und einen Rucksack.

Bestimmte Gegenstände haben zudem Einschränkungen bezüglich Rasse, Klasse oder Geschlecht. Zum Beispiel kann die *Käsereibe des Friedens* nur von Priestern genutzt werden.

Schummeln-Karten erlauben dir natürlich, diese Einschränkungen zu umgehen. Spielst du eine Schummeln-Karte auf einen Gegenstand, darfst du alle Einschränkungen ignorieren und erhältst dessen Maximalbonus. Verlierst du den Gegenstand, geht die *Schummeln*-Karte mit diesem mit.

Goldstücke

Goldstücke können wie Gegenstände ausgegeben, fallen gelassen und gehandelt werden. Wirst du jedoch aufgefordert, einen Gegenstand abzulegen, darfst du nur eine richtige Gegenstandskarte ablegen, kein Gold. Du kannst ohne Einschränkungen so viel Gold tragen, wie du magst.

Trageplätze

Du hast nur 1 Kopf (für die Kopfbedeckung), 1 Körper (für die Rüstung) und 1 Paar Füße (für dein Schuhwerk). Dies sind deine 3 Trageplätze.

Getragene Gegenstände

Alle Gegenstände an deinen Trageplätzen werden „getragen". Du wirst bei keinem Gegenstand „Getragen" als Schlagwort finden; wenn sich jedoch ein Raum oder eine Karte auf getragene Gegenstände bezieht, ist damit jede Kopfbedeckung, jedes Schuhwerk oder Rüstung gemeint ... zudem noch all deine Klunker und deine Kleidung.

Klunker oder Kleidung

Gegenstände mit den Schlagworten Klunker oder Kleidung können auch getragen werden, verbrauchen aber keine Trageplätze. Du darfst **unbegrenzt** viele Klunker oder Kleidung haben.



Hände

Jeder Munchkin fängt mit **2 Händen** an. Waffen und andere Dinge (aber Waffen machen den meisten Spaß) benötigen Hände, um sie zu nutzen. Schaue bei jedem Gegenstand, ob du für dessen Nutzung Hände benötigst.



Dein Gürtel

Wird ein Gegenstand nicht getragen und benötigt keine Hände, trägst du ihn „am Gürtel". Typische Gürtelgegenstände sind einmal einsetzbare Gegenstände, vor allem Spruchrollen und Tränke. Du darfst **unbegrenzt** viele Gegenstände am Gürtel haben.

Dein Rucksack

Du wirst Gegenstände sammeln, die du nicht nutzen kannst, aber trotzdem behalten willst, um sie etwa für Stufen zu verkaufen. Diese sind „in deinem Rucksack". In deinen Rucksack passen nur **2 Gegenstände**. Hast du mehr als 2 Gegenstände im Rucksack, musst du die überschüssigen weggeben (siehe *Gegenstände mit anderen Spielern handeln*, auf dieser Seite) oder sie fallen lassen.

Welche Karten sich in deinem Rucksack befinden, zeigst du am besten dadurch an, dass du sie *zur Seite drehst*. Gegenstände im Rucksack geben dir weder Boni noch Fähigkeiten. Trägst du etwa 2 Helme, kannst du nur einen davon nutzen.

Du darfst keine Gegenstände auspacken, während du kämpfst oder Wegläufst. Hast du zum Beispiel Schuhwerk im Rucksack, das dir beim Weglaufen helfen würde, hast du Pech gehabt! Du hättest es anziehen sollen, bevor du in den Kampf marschiert bist.

Du darfst die Gegenstände in deinem Rucksack jederzeit (außer während eines Kampfes) mit Gegenständen tauschen, die du trägst oder anhast.

Besondere Eigenschaften von Gegenständen

Diverse Gegenstände geben dir **Kräfte** wie *Flug* oder *Schutz vor Feuer*. Für diese Kräfte gibt es entsprechende Sonderregeln. Du kannst durch Gegenstände erlangte Kräfte nicht „abstellen" – hast du etwa einen *Flug*-Gegenstand, wirst du im *Ventilatorraum* Schmerzen erleiden müssen. Normalerweise bringen dir diese Kräfte jedoch Vorteile.

Grosse Gegenstände

Manche Gegenstände sind Groß. (Falls auf der Karte nicht „Groß" steht, sind sie klein.)

Das Tragen Großer Gegenstände kann deine **Bewegung reduzieren**. Du darfst im Normalfall **nur 1** Großen Gegenstand ohne Malus tragen. Jeder weitere Große Gegenstand nach deinem ersten reduziert deine Bewegung um 1.

Gegenstände mit anderen Spielern handeln

Du darfst am Körper oder am Gürtel getragene Gegenstände oder Gegenstände aus dem Rucksack weggeben oder mit anderen Spielern handeln (aber keine Gegenstände von deiner Hand), wenn du dich **im selben oder in einem benachbarten Raum** wie diese aufhältst und nicht im Kampf bist. Gib ihnen einfach die Karte.

Willst du jemandem einen Gegenstand geben, der weiter entfernt von dir steht, musst du den Gegenstand fallen lassen und darauf hoffen, dass der richtige Spieler ihn zuerst aufhebt.

Wenn du einen Gegenstand weggibst, verlierst du sofort dessen **Vorteile**, und der neue Besitzer gewinnt diese augenblicklich. Gegenstände, die du einem anderen Spieler gibst, bleiben im Spiel und gehen nicht auf seine Hand.

Du darfst auch Gegenstände **verschenken**, um andere Spieler damit zu bestechen – „Ich gebe dir im nächsten Zug meine *Flammende Rüstung*, wenn du Jens nicht gegen den *Plutoniumdrachen* hilfst."

Gegenstände aufheben

Wenn du dich in einem Raum mit fallen gelassenen Gegenständen aufhältst, darfst du **1 Bewegung** aufwenden, um diese Gegenstände aufzuheben. Wenn du einen Raum **durchsuchst**, in dem sich fallen gelassene Gegenstände befinden, findest du zusätzlich zum Resultat deines Suchwurfes automatisch noch alle fallen gelassene Gegenstände, die du haben willst. **Ausnahme:** Stöberst du beim Durchsuchen ein Monster auf, kriegst du die fallen gelassenen Gegenstände erst dann, wenn du das Monster tötest und dir dessen Schätze einsackst.

Zwingt dich etwas, einen Gegenstand fallen zu lassen, kostet es dich 1 Bewegung, um ihn wieder aufzuheben. Manche Karten werden dich anweisen, dass du diese fallen gelassenen Gegenstände erst in deinem nächsten Zug wieder aufheben kannst.

Werfbare Gegenstände

Manche Gegenstände haben das Schlagwort „Werfbar".

Ist ein werfbarer Gegenstand im Kampf einsetzbar, darfst du ihn einsetzen, während ein **anderer Spieler** im Kampf ist – entweder, um ihm zu helfen oder um dem Monster zu helfen. Du könntest schließlich deinen Freund „zufällig" mit dem Trank treffen ..., und dies wird gegen ihn zählen.



Ein werfbarer Gegenstand kann **in deinem Raum** oder **in jedem benachbarten Raum** eingesetzt werden. Ist irgendeine Tür im Weg, gehen wir davon aus, dass du die Tür aufgemacht und den Gegenstand hindurchgeworfen hast. Werfbare Gegenstände sind – falls auf der Karte nicht anders angegeben – „Nur einmal einsetzbar" und werden nach der Nutzung abgelegt.

Karten bekommen und ausspielen

Karten bekommen

Die Karten ermöglichen dir, die Regeln zu biegen und manchmal sogar zu brechen. Du wirst so viele Karten haben wollen, wie du nur greifen kannst.

Deus ex Munchkin

Du beginnst das Spiel mit 3 DxM-Karten. Du bekommst 2 DxM-Karten, wenn du von den Toten auferstehst. Manche Räume bieten dir einen Deal an, der dir DxM-Karten einbringt.

Du **ziehst** 1 DxM-Karte, wenn:

- dein Zug beginnt;
- du einen Raum erforschst;
- du eines „deiner" Monster besiegst, oder dabei hilfst, es zu besiegen;
- jedes Mal, wenn deine Farbe mit dem Monsterwürfel erwürfelt wird.

Monster

Du darfst Monster nicht auf der Hand haben. Niemals. Punkt.

Schätze

Du beginnst das Spiel mit 3 Schatzkarten. Du bekommst 2 Schatzkarten, wenn du von den Toten auferstehst. Manche Räume geben dir die Möglichkeit, Schatzkarten zu kaufen oder einen Deal zu machen. Die meisten Schatzkarten sind Gegenstände.

Du **bekommst** normalerweise Schätze, wenn:

- du Monster tötest;
- du Räume durchsuchst;
- du mit anderen Spielern handelst. Wucher und Erpressung gehören zum Handel dazu und werden hiermit empfohlen.

Karten ausspielen

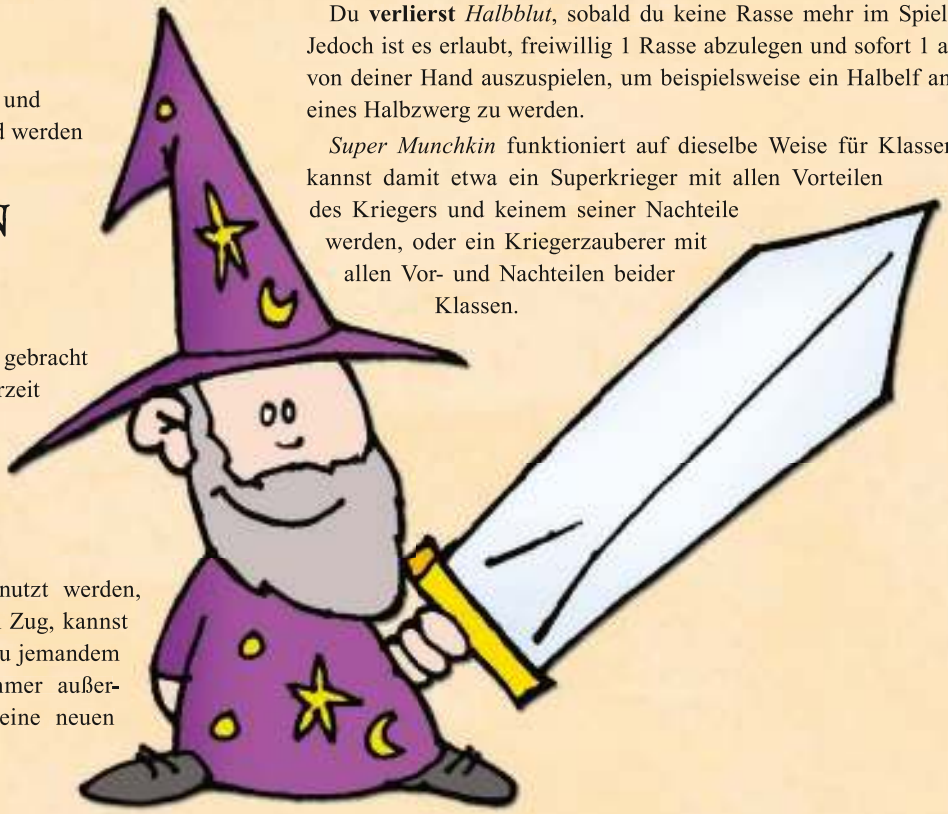
Das solltest du machen. Verdammt oft.

Gegenstände

Jede Gegenstandskarte kann ins Spiel gebracht werden, sobald du sie bekommst, oder jederzeit während deines eigenen Zuges.

Alle **nur einmal einsetzbaren** Karten können während jeden Kampfes gespielt werden, egal ob du sie auf der Hand oder im Spiel hast.

Andere Gegenstände können nicht benutzt werden, wenn du sie nicht im Spiel hast. Bist du am Zug, kannst du sie ausspielen und sofort nutzen. Wenn du jemandem hilfst oder aus welchem Grund auch immer außerhalb deines Zuges kämpfst, darfst du keine neuen Gegenstände ins Spiel bringen.



Deus ex Munchkin-Karten

Du darfst DxM-Karten jederzeit ausspielen, es sei denn, es steht anders auf der Karte. Die meisten DxM-Karten werden nur einmal benutzt und dann abgelegt.

Einige Ausnahmen:

Klassen und Rassen

Diese Karten können ins Spiel gebracht werden, **sobald** du sie bekommst oder **jederzeit** danach. Du darfst jedoch **nur 1** Klasse und **1** Rasse haben, es sei denn, du bist ein *Halbblut* oder ein *Super Munchkin*. Du darfst eine Klasse oder eine Rasse jederzeit ablegen.

Halbblut und Super Munchkin

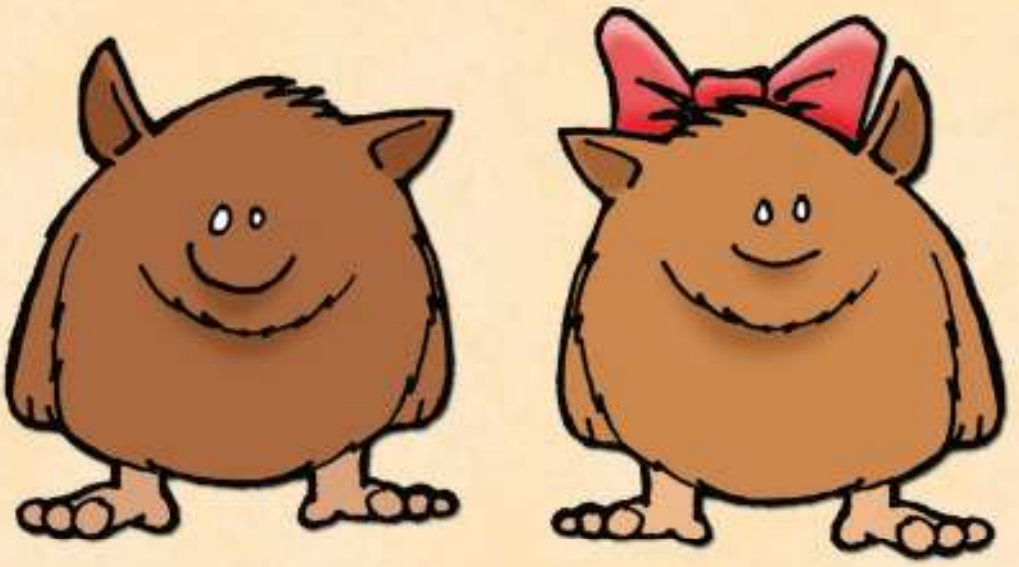
Diese Karten erlauben es dir, entweder 2 Rassen oder 2 Klassen zu haben.

Du darfst *Halbblut* jederzeit ausspielen, wenn du 1 Rasse im Spiel hast. Du bist dann zur Hälfte diese Rasse und zur Hälfte Mensch. Du hast **alle Vorteile** der nichtmenschlichen Rasse und **keine ihrer Nachteile**. So darf ein Halbelf etwa ein grünes Elfensymbol nutzen und ein rotes ignorieren!

Du darfst jederzeit eine zweite Rasse hinzufügen, so lange *Halbblut* vor dir ausliegt. Hast du 2 verschiedene Rassen im Spiel (bist du etwa halb Elf, halb Zwerg), hast du alle **Vorteile** und **Nachteile beider Rassen**.

Du **verlierst** *Halbblut*, sobald du keine Rasse mehr im Spiel hast. Jedoch ist es erlaubt, freiwillig 1 Rasse abzulegen und sofort 1 andere von deiner Hand auszuspielen, um beispielsweise ein Halbelf anstelle eines Halbzwerg zu werden.

Super Munchkin funktioniert auf dieselbe Weise für Klassen. Du kannst damit etwa ein Superkrieger mit allen Vorteilen des Kriegers und keinem seiner Nachteile werden, oder ein Kriegerzauberer mit allen Vor- und Nachteilen beider Klassen.



Monsterverstärker und Zusatzmonster

Karten, die Monstern **Boni** geben, sind „Monsterverstärker". Monsterverstärker können **jederzeit** ausgespielt werden. Sie erhöhen grundsätzlich die Stufe des Monsters, einige senken sie auch (etwa *Baby*). *Wanderndes Monster* und *Kumpel* rufen ein anderes Monster herbei, das sich mit in den Kampf stürzt.

Alle Verstärker werden **addiert**. Befinden sich mehrere Monster im Kampf, entscheidet der Spieler, der den Verstärker ausgespielt hat, auf welches dieser wirkt.

Überlebt ein Monster den Kampf, behält es seine Verstärkerkarten. Ein *Gigantischer Fungus* bleibt so lange *Gigantisch*, bis er getötet oder aus dem Spiel entfernt wird.

Timing

Karten wirken sich stets in der Reihenfolge aus, in der sie gespielt werden.

„Jederzeit"

Kann eine Karte „jederzeit" benutzt werden, dann bedeutet dies:

Während deines Zuges darfst du sie tatsächlich jederzeit spielen. Hast du etwa den *Trank des Versetzens*, darfst du ihn benutzen, bevor du im Kampf würfelst, und kommst ungeschoren davon, selbst wenn das Monster dich sicher besiegt hätte.

Während des Zuges eines Mitspielers darfst du jederzeit „Stopp!" rufen und die Karte spielen. Allerdings kannst du mit der Karte **keine bereits geschehene Aktion rückgängig** machen, es sei denn, der Kartentext sagt ausdrücklich etwas anderes. Wenn jemand zum Beispiel seinen Munchkin nimmt und ihn in deinen Raum bewegt, darfst du nicht sagen, dass du *Fertigmauer* benutzt, um seine Bewegung zu verhindern. Du hättest in diesem Fall vor seiner Bewegung „Stopp!" rufen müssen.

Flüche

Dies sind unsere liebsten „jederzeit einsetzbar"-Karten. Ein Fluch kann **jederzeit auf jeden Spieler** gespielt werden, es sei denn, der Kartentext sagt etwas anderes. Jemandem bestimmte Fähigkeiten zu klauen, während dieser im Kampf ist, macht eine Menge Spaß.

Ein Fluch **wirkt augenblicklich** auf sein Opfer und wird danach **abgelegt**. **Ausnahmen:**

- Wenn du einen Wunschring ablegst, kannst du jeden Fluch aufheben, bevor dieser Wirkung zeigt.
- Die W10-Kraft eines Priesters kann einen Fluch abwenden.
- Bist du im Kampf und gibt dir ein Fluch einen Malus „in deinem nächsten Kampf", gelten die Auswirkungen augenblicklich. Ansonsten hebst du die Karte als Erinnerung bis zu deinem nächsten Kampf auf.
- Verändert ein Fluch eine Charaktereigenschaft wie etwa die Bewegung, behalte die Karte so lange, bis der Fluch gebannt wird.

Kann sich ein Fluch auf mehr als nur einen Gegenstand beziehen, darf das Opfer entscheiden, welcher Gegenstand verloren geht oder verflucht wird, es sei denn, auf der Karte steht es anders geschrieben.

Bezieht sich ein Fluch auf etwas, was du nicht hast, ignoriere ihn. Erwischt dich etwa der *Fluch! Rüstung wird zu Pudding*, und du trägst gar keine Rüstung, passiert nichts. Lege den Fluch ab und lache spöttisch.



Munchkin Quest™ 2

Jetzt wird aufgeräumt!™

Diese Erweiterung enthält das Spielmaterial für einen 5. und 6. Spieler. Somit könnt ihr ab sofort zu sechst in den Dungeon aufbrechen! Einen Tisch zu finden, der groß genug für alle ist, könnte aber dann sofort eure erste Queste sein …

Das Erkennungsicon für Spielkarten und Räume aus dieser Erweiterung ist

Spielmaterial

Füge das zusätzliche Spielmaterial dem bereits vorhandenen hinzu und mische es gegebenenfalls.

100 Spielkarten

Auf 3 verschiedene Stapel aufgeteilt



27 Verbindungsteile



13 Monsteraufsteller

3 Winzige, 4 Kleine, 4 mehr oder weniger Menschengroße und 2 Große Monster



17 Goldstücke



12 Lebenspunktmarker



Doppelseitig (rot und schwarz).

10 Bewegungsmarker



Doppelseitig (rot und grün)

6 Suchmarker



Doppelseitig (*Durchwühlt* und *Ausgeplündert*

6 Fallen gelassene Gegenstände–Marker



3 Paare

2 Munchkins und 6 Standfüße

Orange und Violett



4 Würfel



2 Augenwürfel für jede neue Spielerfarbe

9 doppelseitige Raumteile



2 Stufenzähler

Orange und Violett

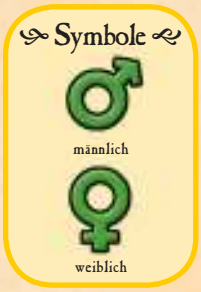


Verbindungsnieten (bitte zusammenbauen)

Was ist neu?

Männlich- und Weiblichsymbol

Die Symbole männlich und weiblich stehen für … man glaubt's ja kaum … männliche bzw. weibliche Munchkins. Ein **grünes** männliches Symbol bedeutet, dass der Raum gut für Männer ist – ein grünes weibliches Symbol bedeutet, dass der Raum gut für Frauen ist. Ein **rotes** Symbol bedeutet dann natürlich, dass der Raum für das betreffende Geschlecht schlecht ist. Zur Erinnerung: Gut heißt: 1 Würfel mehr; schlecht: 1 weniger.



Zugemüllte Gänge

Dies ist eine neue Art von Verbindungsteil. Es wird **wie ein Gang** behandelt, jedoch kostet es 2 Bewegungsmarker, es zu passieren.

Wenn ein Munchkin durch das Gerümpel stapft, kann er es halt nicht lassen, ein wenig inne zu halten und zu gucken … **Würfle** mit 1 Würfel und nimm dir das **Ergebnis x 100 in Goldstücken**. Durchsuchen-Boni und -Mali beeinflussen diesen Wurf. Findest du 400 oder mehr Goldstücke, drehe das Verbindungsteil um. Es ist nun ein offener Gang.

Munchkins mit der **Kraft Flug** können den zugemüllten als offenen Gang behandeln und geben nur 1 Bewegungsmarker aus. Allerdings finden sie auch kein Gold.

Monster ignorieren das Gerümpel; sie bewegen sich hier normal durch.

Unterscheidet ein Verweis auf Gänge nicht zwischen offenen und zugemüllten Gängen, sind damit alle Arten von Gängen gemeint.



Fallenkarten

Fallen findest du im **Monsterstapel**. Sobald eine Falle gezogen wird, treffen ihre Auswirkungen nicht nur den Hauptspieler, sondern **jeden Munchkin**, der sich derzeit **im selben** Raum aufhält.

Jede Falle hat ihre eigene **Ausweichregel**. Manchen kannst du überhaupt nicht ausweichen, anderen dagegen kannst du mit einem erfolgreichen Würfelwurf ausweichen.

Wenn du es nicht schaffst, einer Falle auszuweichen, musst du deren **Auswirkungen** erleiden. Deine Karten können dir gegen manche Fallen helfen. Solltest du etwa ein Schwert besitzen, kannst du dich aus der *Schlingenfalle* herausschneiden.

Hat eine Falle **keine Auswirkungen** auf dich (weil du immun dagegen bist, einen guten Gegenstand dagegen hast oder einfach ausweichen konntest), darfst du sofort **1 DxM-Karte ziehen**.

Nachdem die Auswirkungen der Falle abgehandelt wurden, muss der Hauptspieler **1 weitere Monsterkarte** ziehen (falls die Falle den Hauptspieler nicht bereits getötet hat und den Kampf und damit den Spielerzug beendet hat). Es ist möglich, einer ganzen Reihe von Fallen in demselben Raum zu begegnen. Solltest du sie überleben, hast du eine Menge DxM-Karten …

Fallenkarte



Du darfst keine **Tränke** oder **Spruchrollen** einsetzen, um einer Falle aus dem Weg zu gehen – es sei denn, Fallen werden auf ihrer Karte ausdrücklich erwähnt. Wird ein **Fluch** gespielt, nachdem eine Falle ins Spiel gekommen ist, wird zunächst die Falle abgehandelt und dann der Fluch.

Wandernde Fallen

Spielt jemand eine **Wanderndes Monster**-Karte auf dich, und die nächste Monsterkarte ist eine Falle, musst du **sofort versuchen**, dieser Falle **auszuweichen**, bevor der Monsterkampf fortgesetzt wird. Nachdem die Falle abgehandelt wurde, ziehst du die nächste Monsterkarte und bringst diese Karte wie gewohnt in den Kampf.

Solltest du aus irgendeinem Grund eine Monsterkarte für einen Raum ziehen, den du **selbst nicht betrittst**, und diese Karte eine Falle sein, lege sie ab und zieh eine neue Karte.

Sonderfallregel

Wenn du einer Falle nicht ausweichen kannst, deren Auswirkungen ein Malus im sich anschließenden Kampf in dem Raum sind, du dich aber **nicht in diesem Kampf** befindest (wenn du also nur im selben Raum rumhängst), dann hat die Falle keinerlei Auswirkungen auf deinen eigenen nächsten Kampf. Du bekommst aber auch keine DxM-Karte.

Erinnerungsstütze für Würfelmodifikatoren

Karten mit Würfelmodifikatoren haben **nur auf die 6-seitigen Würfel** Einfluss, wenn nichts anderes angegeben ist. Daher kannst du dich mit Karten, die dir einen Würfelmalus geben, nicht aus Fallen herausschleichen. Der *Leprachaun* hilft dir zum Beispiel weder bei einem W10-Wurf, mit dem du einer Falle ausweichen möchtest, noch auf irgendeine andere Weise.

Fallenbeispiel: Munchkin-Babe tappt in zu viele Fallen

Munchkin-Babe ist am Zug. Igor spielt *Ach nein, eine Falle!* auf sie. Es ist die *Pfeilfalle*.



Munchkin-Babe versucht auszuweichen, würfelt, scheitert und nimmt 1 Treffer.

Munchkin-Babe zieht ihre Monsterkarte. Es ist die *Felsenfalle*.

Munchkin-Babe würfelt, um dem Stein auszuweichen, schafft das und erhält1 DxM-Karte.

Munchkin-Babe zieht 1 weitere Monsterkarte. Diesmal ist es ein Monster.

Galadrette spielt *Wanderndes Monster*. Auf der Karte steht: „Zieh die oberste Karte vom Monsterstapel. Dieses Monster schließt sich dem schon kämpfenden an."

Munchkin-Babe zieht die *Axtfalle*. Sie muss sich zunächst mit dieser Falle befassen, bevor es mit dem Kampf weitergeht.

Munchkin-Babes Wurf misslingt. Sie hat keine Kopfbedeckung, also macht es Autsch. 1 weiterer Treffer!

Munchkin-Babe zieht 1 zusätzliche Monsterkarte, da ihre beiden ersten Monsterkarten Fallen waren. Glücklicherweise ist dies keine Falle.

Munchkin-Babe bekämpft ihre beiden Monster, gewinnt und schnappt ihre Beute. Allerdings hat sie durch die Fallen 2 Treffer kassiert.



Sichtlinie

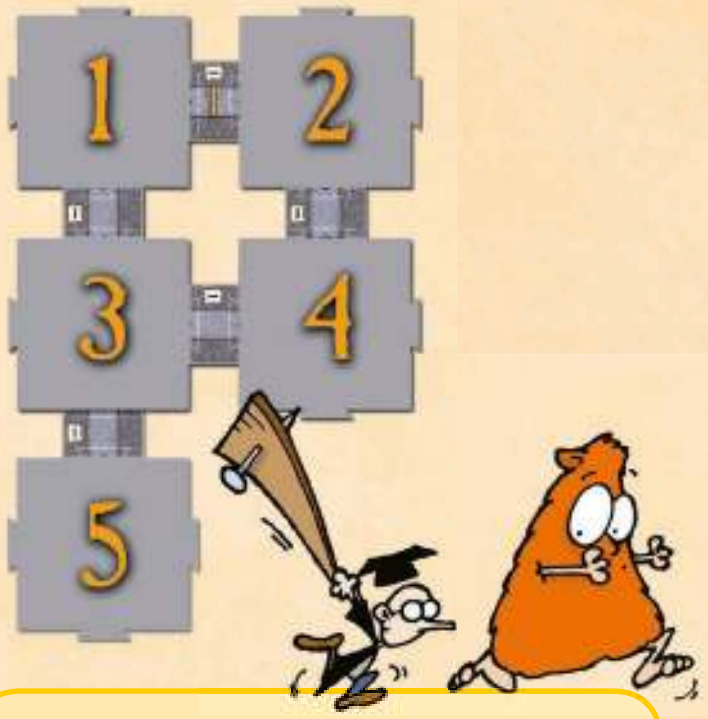
Mindestens 1 Karte in dieser Erweiterung erwähnt die Sichtlinie. Vielleicht kommen wir auch später noch mal darauf zurück.

Die Sichtlinie zwischen 2 Räumen ist eine **gerade Linie**, die vom **Mittelpunkt eines Raums** zum Mittelpunkt eines anderen gezogen wird. Die Sichtlinie wird nur durch Türen oder Wände **blockiert**, nicht durch Munchkins, Monster, fallen gelassene Gegenstände, Goldstücke oder andere Objekte in den Räumen. Sie wird auch nicht durch dazwischen liegende Räume blockiert - selbst dann, wenn die Raumillustration den Eindruck erweckt, dass die Sichtlinie blockiert sein müsste. Somit kannst du also eine Sichtlinie durch den *Tückischen Tunnel* ziehen.



Sichtlinien-Beispiel:

In der Beispielsabbildung kann keine Sichtlinie von Raum 1 nach Raum 2 gezogen werden (eine Tür ist im Weg). Eine Sichtlinie kann von Raum 1 nach Raum 3, von Raum 2 nach Raum 4 und von Raum 3 nach Raum 4 gezogen werden. Ebenfalls ist eine Sichtlinie von Raum 1 nach Raum 5 möglich (egal, was die Illustration von Raum 3 zeigt).



Optionale Regel: Schnellere Spielerzüge

In Partien mit mehr als 4 Spielern oder in Partien mit Anfängern, die noch nie *Munchkin Quest* gespielt haben, können die Spielerzüge schneller abgehandelt werden, wenn alle Spieler das Spiel mit **2 Bewegungsmarkern beginnen**. Spielaufbau und -ablauf sind ansonsten unverändert.

Munchkin Quest™

Mortale Portale™

Das Erkennungsicon für Spielkarten und Räume aus dieser Erweiterung ist .



Spielmaterial

24 Portal-Verbindungsteile



10 Deus Ex Munchkin-Karten

1 Schatzkarte



Füge das zusätzliche Spielmaterial dem bereits vorhandenen hinzu und mische es gegebenenfalls.

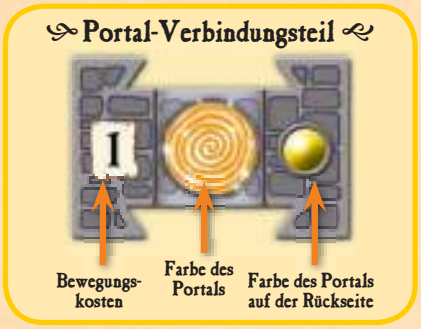
1 Raumteil: Labor/Taverne



Der Raum *Labor/ Taverne* wird nicht unter die anderen Teile gemischt, sondern vor dem Besitzer dieser Big Box ausgelegt. Lies die Regeln auf dem Raum. Wenn ihr die Big Box mehrere Male kauft, kann also jeder Spieler 1 Exemplar des Raums vor sich liegen haben.

Was ist neu?

Portale



Ein Portal ist ein magisches Tor, das von Punkt A nach Punkt B führt. Portale können Räume direkt miteinander verbinden, die physikalisch nicht miteinander verbunden sind. Portale sind Verbindungsteile und werden auf den Haufen oder in das Säckchen oder auch in die Urne gelegt, wo ihr eben eure MQ-Teile aufbewahren. Wenn du ein Portal-Verbindungsteil setzen willst, wirf es auf den Tisch und benutze diejenige Seite, die oben liegt (wie bei jedem anderen Verbindungsteil).

Diese Erweiterung enthält 1 Teil von jeder möglichen Kombination aus Portalfarben (insgesamt 21) und zusätzlich 3 Jokerportale. Der kleine Punkt auf dem Verbindungsteil zeigt die Portalfarbe auf der anderen Seite.

Bewegung durch ein Portal

Hat ein an einem Raumteil anliegendes Portal **kein passendes Gegenstück** (wenn es das einzige seiner Farbe auf dem Spielfeld ist), wird es wie ein normaler, **offener Gang** behandelt. Gibt es **ein passendes Gegenstück**, darfst du das Portal entweder wie gehabt als offenen Gang behandeln, **oder** aus **jeder Seite** eines beliebigen passenden Portals auftauchen. Jede dieser beiden Optionen kostet dich 1 Bewegung. Jokerportale passen zu allen Farben. Mit Ausnahme ihrer speziellen Verbindungsregel werden Portale in jeder Hinsicht regeltechnisch wie offene Gänge behandelt. Dies bedeutet, dass Räume oder Karten, die Auswirkungen auf offene Gänge haben, auch Portale betreffen. Zudem gelten 2 Räume, die durch Portale verbunden sind, als **benachbart**.

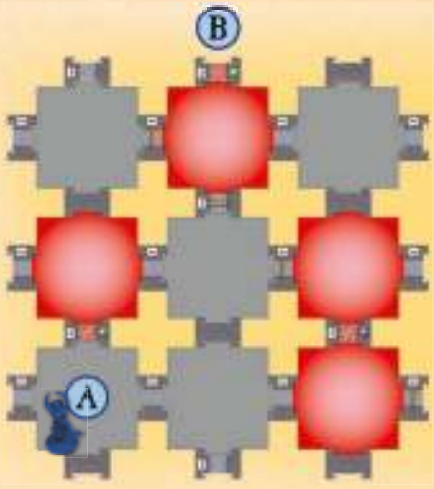
Monster benutzen niemals die Portale, es sei denn, es steht ausdrücklich auf einer Karte vermerkt. Für Monster sind Portale nur offene Gänge mit komischen Farben.

Erforschen durch ein Portal

... funktioniert **wie jede andere Raumerforschung**. Führt ein Portal-Verbindungsteil zu einem unerforschten Ort, dann kannst du dich entweder ganz normal hindurchbewegen oder alternativ von jeder Seite eines anderen passenden Portals aus.

Ein zufälliges Portal ziehen

Manchmal wirst du aufgefordert werden, ein zufälliges Portal zu ziehen. Dies tust du am einfachsten, indem du in die Verbindungsteile greifst, eine Handvoll an dich nimmst und diese solange eins nach dem anderen auf den Tisch fallen lässt, bis du ein Portal hast. Dir gezielt das Portal greifen, das du brauchst, ist nicht fair!





Hier startet der Spieler in Raum A. Er kann die roten Portale benutzen, um jeden der rot schattierten Räume mit 1 Bewegung zu erreichen. Alle diese Räume gelten als benachbart. Er kann aber auch mit 1 Bewegung von A nach B gehen und an dieser Stelle einen neuen Raum erforschen.

Glossar

Wörter, die fett und kursiv gedruckt sind, sind –> Schlagwörter.
* aus *Munchkin Quest 2: Jetzt wird aufgeräumt!*
** aus *Munchkin Quest: Mortale Portale*

Ablegen – Du darfst jede deiner Handkarten oder deiner Karten im Spiel auf den Ablagestapel legen, es sei denn, es wird dir untersagt. Siehe S. 5.

Ausgang – Alle –> Verbindungsteile mit Ausnahme von Wänden.

Ausgeplündert – Ein Raum, aus dem die Munchkins alle Schätze entfernt haben. Siehe S. 7.

Ausweichen (*) – Was du tun musst, um einer Falle zu entgehen. Siehe S. 23.

Axt – Eine Waffenart.

Benachbart – Sind 2 Räume über –>Ausgänge verbunden (nicht eine Wand), sind sie benachbart. Siehe S. 6.

Benachbart (**) – Durch Portale verbundene Räume gelten als benachbart, egal, ob sie *physikalisch* 1miteinander verbunden sind, oder nicht.

Bewegung – Du benutzt deine Bewegung, um den Dungeon zu erforschen. Du beginnst mit 3 Bewegungsmarkern pro Zug. Siehe S. 6.

Biest – Ein relativ normales –> Monster. Normalerweise.

Bogen – Ein Stock mit einer Sehne. Eine Waffenart.

Bossmonster – Der Feind, der erscheint, sobald ein Stufe 10-Munchkin in die Eingangshalle tritt. Mach ihn nieder und gewinne! Siehe S. 11.

Bosskampf – Der finale Kampf gegen das –>Bossmonster

Charakter – Wir wollen hier nicht über deine Person urteilen, nur weil du dieses Spiel spielst! Wir meinen vielmehr deine Spielfigur, die durch den kleinen farbigen Plastikkerl repräsentiert wird.

Dämon – Ein –> Monster aus der Hölle. Böse. Schlecht. Nicht nett.

Deal – Ein Tausch, den du in bestimmten Räumen durchführen kannst. Der Text auf dem entsprechenden Raumteil beschreibt, wie der Deal abläuft. Siehe S. 7.

Dings – Ein Gegenstand, der in keine andere Kategorie passt.

Dolch – Eine Waffenart.

Drache – Ein erhabenes, gefährliches –> Monster mit jeder Menge Zeug, das du dir schnappen kannst. Es gibt in diesem Basisspiel nur einen.

Dunkelheit – Alles außerhalb des erforschten Dungeons ist die „Dunkelheit". Räume, die noch nicht zum Dungeon hinzugefügt wurden, liegen „in der Dunkelheit". Siehe S. 6.

Durchsuchen – Den Raum, in dem du dich aufhältst, nach verborgener Beute durchwühlen. Wie in allen richtigen Abenteuern musst du dafür würfeln. Siehe S. 7.

Durchwühlt – Jemand hat bereits alle offensichtlich herumliegenden Schätze gefunden. Siehe S. 7.

DxM – Deus ex Munchkin. Der Kartenstapel, der das Schicksal und/oder den Spielleiter repräsentiert. Siehe S. 20.

Einmal einsetzbar – Einmal einsetzbare –> Gegenstände darfst du in einem –> Kampf von der Hand spielen, im Gegensatz zu anderen –> Gegenständen. Siehe S. 9.

Einmischen – Andere Spieler als der –> Helfer können sich in deinen –> Kampf einmischen – entweder, um dir zu helfen, oder um dir zu schaden. Spieler, die sich einmischen, können die kämpfenden –> Munchkins nicht direkt attackieren, sondern nur indirekt. Siehe S. 10.

Erforschen – Wenn du dich durch ein –> Verbindungsteil bewegst, an dessen Ende sich kein –> Raum befindet, hast du einen neuen –> Raum entdeckt und musst ihn erforschen.

Erforschter Raum – Jeder im Spiel befindliche –> Raum.

Fähigkeiten – Alle –> Klassen und –> Rassen haben Fähigkeiten, die auf ihrer Karte aufgeführt sind. Siehe S. 17. Auch manche Monster haben Spezialfähigkeiten.

Falle (*) – Eine fiese Überraschung, die in manchen Räumen auf dich lauern kann. Weiche ihr aus, wenn du kannst! Siehe S. 23.

Fallen gelassene Gegenstände – Du darfst –>Gegenstände jederzeit fallen lassen (–> Flüche oder –> Schlimme Dinge können dich auch dazu zwingen, –> Gegenstände fallen zu lassen). Fallen gelassene Gegenstände können aufgehoben werden, wenn du 1 Bewegung ausgibst oder 1 Suchwurf machst (–> Durchsuchen).

Feurig – Ein –> Monster, das –> Munchkins in Flammen steckt. Da –> Flammend aber ein Gegenstandsschlagwort ist, bezeichnen wir diese –> Monster als Feurig.

Flammen – Eine –> Kraft, die es einem –> Munchkin ermöglicht, Dinge zu VERBRENNEN.

Flammend – Ein feuriger Gegenstand. Da –> Feurig aber ein Monsterschlagwort ist, bezeichnen wir diese Gegenstände als Flammend. Ein Flammender Gegenstand verleiht dir die –> Kraft –> Flammen.

Fliegend – Ein –> Monster, das Flügel hat oder auf andere Weise durch die Luft schwebt.

Fluch – Eine böse, böse Karte. Siehe S. 21.

Flug – Eine –> Kraft, die einen –> Munchkin fliegen lässt.

Furchterregend – Tötest du allein ein Furchterregendes –> Monster, erhältst du 2 –> Stufen. Hast du einen -> Helfer, bekommt der –> Helfer eine dieser –> Stufen, egal ob er ein Elf ist oder nicht.

Füße – Dies sind die Bewegungsmarker. Siehe S. 2.

Gegenstand – Ein Ding, das du im Dungeon aufsammeln kannst. Schatz. Siehe S. 18. Manche Gegenstände sind nur –> einmal einsetzbar.

Gegenstandsverstärker – Eine Karte, die du in späteren Erweiterungen sehen wirst und die Gegenstände mächtiger macht. Du kannst dich schon mal darauf freuen.

Getragen – Alle Trageplatzgegenstände (Rüstung, Kopfbedeckung und Schuhwerk) werden getragen. Kleider und Klunker werden auch getragen. Siehe S. 18.

Goldstücke – Geld. Die meisten Gegenstände haben einen Goldwert. Goldmünzen liegen im Dungeon verstreut und rufen „Heeeeb mich aaaaauf!" Hör auf sie!

Groß – Gegenstände sind klein, wenn nicht „Groß" auf ihrer Karte steht. Das –> Tragen von mehr als einem Großen Gegenstand verlangsamt dich. Siehe S. 19. „Groß" bezeichnet auch die größte Monstergröße. Siehe S. 15.

Größe – –> Monster haben die Größen Winzig, Klein, Menschengroß und Groß. Manche Räume und Karten haben besondere Auswirkungen, die mit der Monstergröße zusammenhängen. Wir benutzen „Menschengroß" nicht als Schlagwort, da es doof ausschaut. Ein –> Monster ohne besondere Größenangabe ist Menschengroß.

Gürtel – Kein richtiger Gegenstand, sondern der Ort, an dem du im Spiel befindliche Gegenstände trägst, die du nicht anhast und die keine Hände benötigen. Du darfst unbegrenzt viele Gegenstände am Gürtel tragen. Siehe S. 19.

Handel – Wenn du nicht im –> Kampf bist, darfst du –> Gold sowie –> Gegenstände, die du im Spiel hast (jedoch keine –> DxM-Karten), mit anderen Spielern handeln. Siehe S. 19.

Hauptspieler – Der Spieler, der am Zug ist, sobald ein Kampf beginnt. Der Hauptspieler bekommt immer mindestens eine –> Stufe, wenn er einen Kampf gewinnt.

Heilig – Ein vom Guten durchströmter Gegenstand.

Helfer – Der –> Hauptspieler in einem –> Kampf darf sich einen Helfer aussuchen. Der Helfer bekommt keine –> Stufe, es sei denn, das –> Monster ist –> Furchterregend oder der Helfer ein Elf. Daher wirst du wahrscheinlich Schätze oder –> Gold anbieten müssen, um andere zum Helfen zu bewegen. Siehe S. 10.

Ignorieren – Wenn ein –> Monster dich ignoriert, musst du nicht dagegen kämpfen. Hast du noch Bewegung übrig, darfst du den Raum verlassen. Oder du kannst es trotzdem angreifen. Du darfst jedoch einen Raum weder –> durchsuchen noch dort –> handeln, so lange ein –> Monster dort ist. Siehe S. 8.

Kampf – Ein Kampf beginnt, sobald du während deines Zuges einem –>Monster begegnest. Beginnst du deinen Zug mit einem –>Monster im selben Raum, musst du erst kämpfen. Viele Aktionen sind nicht erlaubt, während du dich im Kampf befindest. Warum? Weil du gewissermaßen beschäftigt bist. Nimm zur Kenntnis, dass jeder Hinweis auf eine Schlacht, eine Schlägerei, ein Gemetzel, ein Austausch mächtiger Hiebe usw. „Kampf" bedeutet. Wir haben es nämlich mächtig satt, immer nur das Wort „Kampf" zu tippen. Siehe S. 8.

Kampfbonus – Eine Zahl, die im –> Kampf zu deiner –> Stufe hinzuaddiert wird. Das Gegenteil von einem –> Kampfmalus.

Kampfmalus – Eine Zahl, die im –> Kampf von deiner –> Stufe abgezogen wird. Das Gegenteil von –> Kampfbonus.

Kartenmacher – Der Spieler, der während des Spiels die –> Räume und –>Verbindungsteile zieht und auslegt. Siehe S. 4.

Keule – Eine Waffenart.

Klasse – Eine Anzahl von –> Fähigkeiten, die durch eine Klassenkarte repräsentiert werden. Die Klassen in diesem Basisspiel sind Zauberer, Krieger, Priester und Dieb. Siehe S. 15.

Kleidung – Diese Gegenstände werden –> getragen, benötigen aber keine Trageplätze. Daher darfst du unbegrenzt viel davon anhaben. Siehe S. 16.

Klein – Eine Monstergröße. Siehe S. 15.

Klumpen – Ein klebriges, schmieriges –> Monster. Würg.

Klunker – Es glänzt, und du willst es. Klunker werden –> getragen, benötigen aber keinen –> Trageplatz, so dass du unbegrenzt viele davon haben darfst. Siehe S. 18.

Konstrukt – Ein –> Monster – erschaffen von einem verrückten Geist oder von mächtiger Magie. Oder vielleicht ein wenig von beidem.

Kopfbedeckung – Du darfst normalerweise nur eine Kopfbedeckung benutzen. Kopfbedeckung wird immer–>getragen. Siehe S. 18.

Krabbler – Ein kriechendes –> Monster, egal ob Insekt, Spinne, Krustentier ...

Kraft – Eine besondere Munchkinfähigkeit, die dir meist von einem magischen Gegenstand verliehen wird. Normalerweise gut für dich.

Langsam – Ein Langsames –> Monster bewegt sich während des –> Monsterzuges nur 1 Raum weiter, egal, welche Pfeile sich im zweiten Raum noch befinden. Siehe S. 15.

Lauernd – Ein –> Monster, das eher gerne an einem Ort bleibt. Lauernde –> Monster bewegen sich niemals während des –> Monsterzuges. Sie werden jedoch ganz normal von Karten beeinflusst, mit denen –> Monster bewegt werden können.

Lebenspunkte – Du fängst mit 4 herzförmigen Lebenspunktmarkern an. Wenn du einen –> Treffer kassierst, drehe einen Marker auf die schwarze Seite. Sind alle deine Herzen schwarz, bist du tot. Siehe S. 17.

Leerer Raum – Ein Raum ohne Munchkins oder –> Monster. Verlangt eine Karte irgendwann einmal, dass etwas in einem leeren Raum erscheint, und kein leerer Raum ist verfügbar, wird dem Dungeon ein Raum hinzugefügt. Der Spieler, der die Karte gezogen hat, bestimmt, an welches freie Verbindungsteil in die Dunkelheit der Raum angelegt wird.

Magisch – Ein verzauberter oder sonst wie mystischer Gegenstand. Zauberer lieben sie.

Mensch – Eine „Monsterart". Guck in den Spiegel. Vielleicht. Wir wissen nicht, was du bist.

Meute – Ein Haufen –> Monster in einem Raum. Siehe S. 15.

Milde Gabe – Die Zugphase, in der du deine überschüssigen Karten an den oder die Spieler mit der niedrigsten –> Stufe verteilst. Siehe S. 7.

Monster – Eine Kreatur, die sich gerade in dem Dungeon herumtreibt, den es sein Zuhause nennt. Du wirst sie töten und ihr Zeug schnappen.

Monsteraufsteller – Die Pappfigur, die ein –> Monster repräsentiert. Siehe S. 3. Die Aufsteller in diesem Spiel sind tatsächlich am Leben und machen des Nachts fiese Geräusche, wenn du *Munchkin Quest* nicht häufig genug spielst.

Monsterbewegungsfarbe – Die gewürfelte Farbe auf dem –> Monsterwürfel während des –> Monsterzuges. Anhand dieser Farbe siehst du, wohin die –> Monster laufen. Siehe S. 14.

Monsterbewegungspfeile – Die farbigen Dreiecke, die aus jedem Raum hinausführen. Sie bestimmen die Monsterbewegung. Siehe S. 14.

Monsterfarbe – Die Farbe des Standfußes für die –> Monster. Du würfelst für die –> Monster mit einem –> Standfuß deiner Farbe. Du erhältst eine zusätzliche DxM-Karte, wenn du ein –> Monster besiegst. Siehe S. 6.

Monsterverstärker – Eine Karte, die auf ein –> Monster gespielt wird, um seine –> Stufe zu modifizieren oder seine –> Fähigkeiten zu verändern. Siehe S. 21.

Monsterwürfel – Der 6-seitige Farbwürfel. Siehe S. 4.

Monsterzug – Nach jedem Zug eines Spielers folgt der Monsterzug, in dem sich die –> Monster bewegen. Siehe S. 14.

Monströs – Ein von eigener, dunkler Lebenskraft beseelter Gegenstand.

Munchkin – Bezieht sich normalerweise auf deinen –> Charakter und den kleinen Plastikkerl, den du durch den Dungeon

ziehst. Du bist natürlich auch ein Munchkin. Versuch das nicht zu verheimlichen, es klappt sowieso nicht!

Nicht-Groß (*) – Ein Schlagwort auf –> Gegenstandverstärkern, um Große Gegenstände zu verkleinern, wodurch die einst Großen Gegenstände Nicht-Groß werden. Verstanden?

Passend (**) 2 Portale passen zueinander, wenn sie die gleiche Farbe haben. Jokerportale passen zu allen Farben.

Pflanze – Ja, genau. Pflanzen sind –> Monster. Achtung, hinter dir ... eine Pflanze!

Portale (**) - Ein magischer Gang von einem Raum zu einem beliebigen anderen Raum, an dem ein passendes Portal anliegt.

Querkopf – Diese –> Monster gehen ihren eigenen Weg. Halten sie sich während des –>Monsterzuges in einem –>Raum mit einem erwürfelten –> Monsterbewegungspfeil auf, bewegen sie sich zuerst in die entgegengesetzte Richtung des Pfeils. Den Rest des Zuges folgen sie ganz normal den Pfeilen der erwürfelten –> Monsterbewegungsfarbe. Siehe S. 15.

Rasse – Munchkins fangen das Spiel als Menschen an, können aber plötzlich einer anderen Rasse angehören oder wieder zu Menschen werden. Alle Rassen haben besondere –>Fähigkeiten. In diesem Basisspiel gibt es Zwerge, Elfen, Halblinge und Menschen. Siehe S. 17.

Raum – Der Dungeon besteht aus Räumen. Jeder wird durch ein einzelnes Plättchen (Raumteile) repräsentiert. Siehe S. 3.

Riesig – Wie ein Mensch, nur größer, zumindest theoretisch.

Rollenspiel – Wir haben keine Ahnung, was es damit auf sich hat. Wir mögen es, Dinge zu töten und uns deren Zeug zu schnappen.

Rucksack – Kein wirklicher Gegenstand, sondern der Ort, wo du Gegenstände aufbewahrst, die du trägst, aber von den Regeln her nicht benutzen darfst (oder nicht benutzen willst). Er kann nur 2 Gegenstände aufnehmen. Siehe S. 19.

Rüstung – Du darfst normalerweise nur 1 Rüstung benutzen. Eine Rüstung wird stets –> getragen. Siehe S. 18.

Schlagwort – Ein Wort auf einer Monster– oder Gegenstandskarte, das es oder ihn beschreibt. Diverse –> Räume und Karten haben besondere Auswirkungen, die mit Schlagwörtern zusammenhängen. Alle Schlagwörter, die in diesem Glossar aufgeführt sind, stehen fett und kursiv. Siehe S. 5.

Schlagwortzeile – Die beschreibende Reihe von Schlagwörtern auf der Unterseite einer Monster– oder Schatzkarte.

Schleimig – Ein schleimiges oder mit Schleim bedecktes –> Monster.

Schlimme Dinge – Misslingt dir ein Weglaufwurf (–> Weglaufen), würgt dir das Monster einen rein, bevor du den Raum verlässt. Siehe S. 10.

Schnell – Bewegt sich ein Schnelles –> Monster während des –> Monsterzuges, macht es zunächst seine reguläre Bewegung und geht dann ein Extrafeld in dieselbe Richtung. Danach hält es an, egal welche –> Monsterbewegungspfeile aus dem Extraraum hinausführen.

Schutz vor Feuer – Eine –>Kraft, die oft gegen –>Feurige –> Monster und manche andere Dinge hilft.

Schrecken – Ein unheimliches –> Monster. Buh.

Schuhwerk – Du darfst normalerweise nur 1 Schuhwerk benutzen. Schuhwerk wird immer –> getragen. Siehe S. 18.

Schwert – Eine Waffenart.

Schummeln – Ein solch wichtiges Konzept, dass es dafür eine eigene Karte gibt (S. 18). Schummeln ohne eine solche Karte musst du mit deinem Gewissen ausmachen. Hey, haben wir gerade das Wort „Gewissen" in einem *Munchkin*–Spiel erwähnt?

Sichtlinie (*) – Ich könnte dich jetzt sehen, wenn nicht diese lästige Tür im Weg wäre. Würdest du sie bitte für mich öffnen? Siehe S. 24.

Speer – Eine Waffenart.

Spieler – Damit bist du gemeint und nicht dein Charakter.

Spruchrolle – Eine Art Gegenstand. Ein Stück Pergament (Papier aus Haut ... iiihhhh), das tatsächlich wertvoll ist.

Standfuß – Der farbige Plastikständer für einen –> Monsteraufsteller.

Streitkolben – Wie eine Keule, aber stachelig. Eine Waffenart.

Stufe – Ein völlig willkürliches Maß, welches angibt, wie toll du bist (und was du mit deinem Stufenzähler nachhältst). Du fängst auf der 1. Stufe an. Du kannst nicht höher aufsteigen, als bis Stufe 10. –> Monster haben auch Stufen, die bis 20 gehen.

Symbol – Ein Symbol, das auf Karten oder Räumen erscheint. Siehe S. 24 (die letzte Seite) für eine Übersicht über die Symbole.

Tentakelig – –> Monster mit richtig langen, seltsam aussehenden Armen oder vielleicht Beinen. Als ob wir das wüssten.

Tod – Eine kleinere Unannehmlichkeit, die eintritt, wenn alle deine Lebenspunktmarker die schwarze Seite zeigen. Siehe S. 8.

Trageplatz – Ein Ort für einen –>Gegenstand, von dem ein Charakter gewöhnlich nur 1 Exemplar tragen kann. Die drei Trageplätze sind –> Kopfbedeckung, –> Schuhwerk und –> Rüstung.

Trank – Verkorkter Machtsaft. Die meisten Tränke sind einmal einsetzbare Gegenstände. Viele sind –> werfbar.

Treffer oder **Trefferpunkte** – Ein anderer Begriff für –> Lebenspunkte. Kassierst du 1 Treffer, verlierst du 1 Lebenspunkt.

Trollbrut – –> Monster, die irgendwie alle mit Trollen verwandt sind, aber wir wollen das gar nicht so genau wissen.

Um Hilfe bitten – Ist ein Monster viel stärker als du, solltest du die anderen –>Munchkins um Hilfe bitten. Nur 1 –>Helfer, der sich im selben oder in einem benachbarten –> Raum aufhält oder mittels Magie herbeieilen kann, kann dir zur Seite stehen.

Unerforschter Raum – Was du betrittst, wenn du in die –> Dunkelheit tappst. Siehe S. 6.

Ungeziefer – Besonders schmutzige und abstoßende –> Monster.

Untot –> Monster, die einfach nicht wissen, wann Schluss ist. Wenn du sie tötest, sind sie wieder richtig „tot", wie es sein muss, und du kannst ihr Zeug schnappen.

Verbindungsteil – Die Pappplättchen, die benutzt werden, um die –> Räume zu verbinden. Alle Verbindungsteile in diesem Spiel haben zwei Enden, mit einem Gang auf der einen und einer Wand oder Tür auf der anderen Seite. Siehe S. 6.

W10 – Der 10-seitige Würfel. Siehe S. 4.

W10-Kraft – Eine Fähigkeit, von der jede Klasse eine hat. Siehe S. 18.

Waffe – Es gibt viele Arten von Waffen, darunter –> Schwert,–> Speer, –>Axt, –> Streitkolben, –> Bogen, –> Dolch und –> Keule.

Werfbar – Gegenstände, meist einmal einsetzbar, die du in deinem Raum oder einem anliegenden Raum verwenden kannst. Siehe S. 19.

Winzig – Die kleinste Monstergröße. Siehe S. 15.

Würfel – Wenn Anleitung oder Karten dich anweisen zu „würfeln", ist damit immer ein 6-Seiter gemeint, es sei denn, sie erwähnen tatsächlich einen beliebigen Würfel.

Weglaufen – Du musst dies tun, wenn du einen –> Kampf mit einem –>Monster verlierst. Gelingt dir ein Weglaufwurf, bist du dem Abschiedsschwinger des –> Monsters und damit auch dessen Schlimmen Dingen entronnen. Siehe S. 10.

Zeug – Gegenstände! Gold! Dinge, die du im Dungeon neben kürzlich verstorbenen Monstern rumliegen siehst!

Impressum

Spieldesign: Steve Jackson
Illustrationen: John Kovalic
Spielentwicklung: Phil Reed, Will Schoonover und Andrew Hackard

Credits von Steve Jackson Games:

President/Editor-in-Chief: Steve Jackson
Chief Executive Officer: Philip Reed
Chief Operating Officer: Susan Bueno
Chief Creative Officer: Sam Mitschke
Executive Editor: Miranda Horner
***Munchkin* Line Editor:** Andrew Hackard
***Munchkin* Editorial Assistant:** Devin Lewis
Production Manager: Sabrina Gonzalez
Production Artist: Alex Fernandez
Munchkin-Skulpturen: Richard Kerr
Quality Control: Bridget Westerman
Project Manager: Daryll Silva
Art Director: Shelli Galey
Operations Manager: Randy Scheunemann
Marketing Director: Rhea Friesen
Director of Sales: Ross Jepson

Spieltest-Koordinatoren: Michaela Barrett und Randy Scheunemann; Spieltester: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Jason Cates, Paul Chapman, Matt Deegler, Richard Dodson, Ross Drews, Carissa Gragg, Andrew Hackard, Jeff Johannigman, Eric Jordan, Jonathan Leistiko, Kurt Korfmacher, Fade Manley, Burk McRae, Don Mohr, Kaitlyn O'Keefe, Katrina O'Keefe, Michael O'Keefe, Richard Kerr, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, Duncan Wright

Besonderer Dank gebührt dem OrcCon und den Great Hall Games dafür, dass sie Testspiele veranstaltet haben.

Credits von Pegasus Spiele:

Übersetzung: Jens Kaufmann mit Birger Krämer
Layout der deutschen Ausgabe: Anja Pittner
Realisation: Jan Christoph Steines

Pegasus Spiele dankt für Hilfe bei der deutschen Ausgabe: André Brüggemann, Jan Helke, Christian Lüdke, Birgitt Stenner und Klaus Westerhoff.

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. ***Munchkin, Munchkin Quest, Munchkin Quest 2: Looking for Trouble, Munchkin Quest: Portal Kombat***, die ***Munchkin***-Charaktere, Warehouse 23, die allessehende Pyramide 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. **Munchkin Quest** ist copyright © 2008, 2011, 2012 by Steve Jackson Games Incorporated. ***Munchkin Quest 2: Looking for Trouble*** ist copyright © 2009, 2012 by Steve Jackson Games Incorporated. ***Munchkin Quest: Portal*** Kombat ist copyright © 2010 by Steve Jackson Games Incorporated. ***Munchkin Quest – Big Box*** ist copyright © 2019 by Steve Jackson Games Incorporated. Dork Tower-Charaktere sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. Regelversionen: *Munchkin Quest:* 1.2 (September 2012); *Munchkin Quest 2:* 1.1 (September 2012); *Munchkin Quest: Mortale Portale:* 1.01 (September 2012).

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

DORK TOWER

STEVE JACKSON GAMES
www.munchkin.game

Symbole



Fragezeichen?

Jedes Mal, wenn ein Fragezeichen zusammen mit einem Symbol auf einer Karte oder einem Raum auftaucht, gibt es dazu eine Sonderregel. Lies die Karten- oder Raumbeschreibung.

Spielphasen

Spielerzug

(1) DxM ziehen. Siehe S. 6.

(2) Spielerbewegung. Siehe S. 6.

(a) Erforschen. Siehe S. 6.

(b) Kämpfen. Siehe S. 8.

(c) Deals machen. Siehe S. 7.

(d) Durchsuchen. Siehe S. 7.

(3) Milde Gabe. Siehe S. 7.

Monsterzug. Siehe S. 14.

**aus MQ 2 / **aus MQ: Mortale Portale*

Aktionen während deines eigenen Zugs

Die folgenden Aktionen darfst du nur während deines eigenen Zugs durchführen.

Du darfst jederzeit:

- deinen Charakter für tot erklären.

Jederzeit, außer während eines Kampfes, darfst du:

- einen Gegenstand von deiner Hand ausspielen (auf den Tisch legen);
- Gold ausgeben und/oder Gegenstände mit einem Wert von mindestens 1.000 Goldstücken ablegen, um eine Stufe aufzusteigen.

Aktionen während eines beliebigen Zugs

Bestimmte Aktionen darfst du durchführen, egal ob du gerade am Zug bist oder nicht.

Du darfst jederzeit:

- eine „Steige eine Stufe auf"-Karte benutzen;
- einen Fluch, einen Monsterverstärker oder eine Karte „Wanderndes Monster" spielen,
- eine andere Karte spielen, auf der „jederzeit spielbar" steht;
- eine Rasse oder Klasse spielen oder ablegen.

Jederzeit, außer während eines Kampfes, darfst du::

- jede Karte spielen, auf der steht „jederzeit spielbar, außer im Kampf";
- eine Stufe opfern und dafür 3 verlorene Lebenspunkte regenerieren.
- Gegenstände, die du trägst oder anhast, gegen welche aus deinem Rucksack tauschen;
- Gegenstände mit Spielern im selben oder in benachbarten Räumen handeln;
- Gegenstände fallen lassen, die du nicht länger tragen willst;
- 1 Schatzkarte ausspielen, die du gerade bekommen hast.

Such-Tabelle



Würfle mit 1 Würfel. Siehe Durchsuchen, S. 7.
Schatzkarten werden verdeckt gezogen, sofern sich kein anderer Munchkin im Raum befindet. In diesem Fall werden sie offen gezogen – genauso, als ob du ein Monster getötet hättest.

1 oder weniger – ziehe 1 Monsterkarte und kämpfe (siehe S. 8).
2 – 300 Goldstücke
3 – 400 Goldstücke
4 – 500 Goldstücke
5 – 100 Goldstücke und 1 Schatzkarte. Der Raum ist *Durchwühlt!*
6 – 300 Goldstücke und 1 Schatzkarte. Der Raum ist *Durchwühlt!*
7 – Ziehe 1 Monsterkarte und beginne einen Kampf (siehe S. 8).
8 – 500 Goldstücke und 1 Schatzkarte. Der Raum ist *Durchwühlt!*
9 – 2 Schatzkarten. Der Raum ist *Ausgeplündert!*
10 – 500 Goldstücke und 2 Schatzkarten. Der Raum ist *Ausgeplündert!*
11 oder mehr – 3 Schatzkarten. Der Raum ist *Ausgeplündert!*

Denke daran, dass dein Würfelergebnis im schlechtesten Fall immer nur 0 betragen kann (auch wenn du eine negative Anzahl von Würfeln hast) und mögliche Boni immer noch dazugezählt werden können.

Such-Symbole



Verbindungsteile

