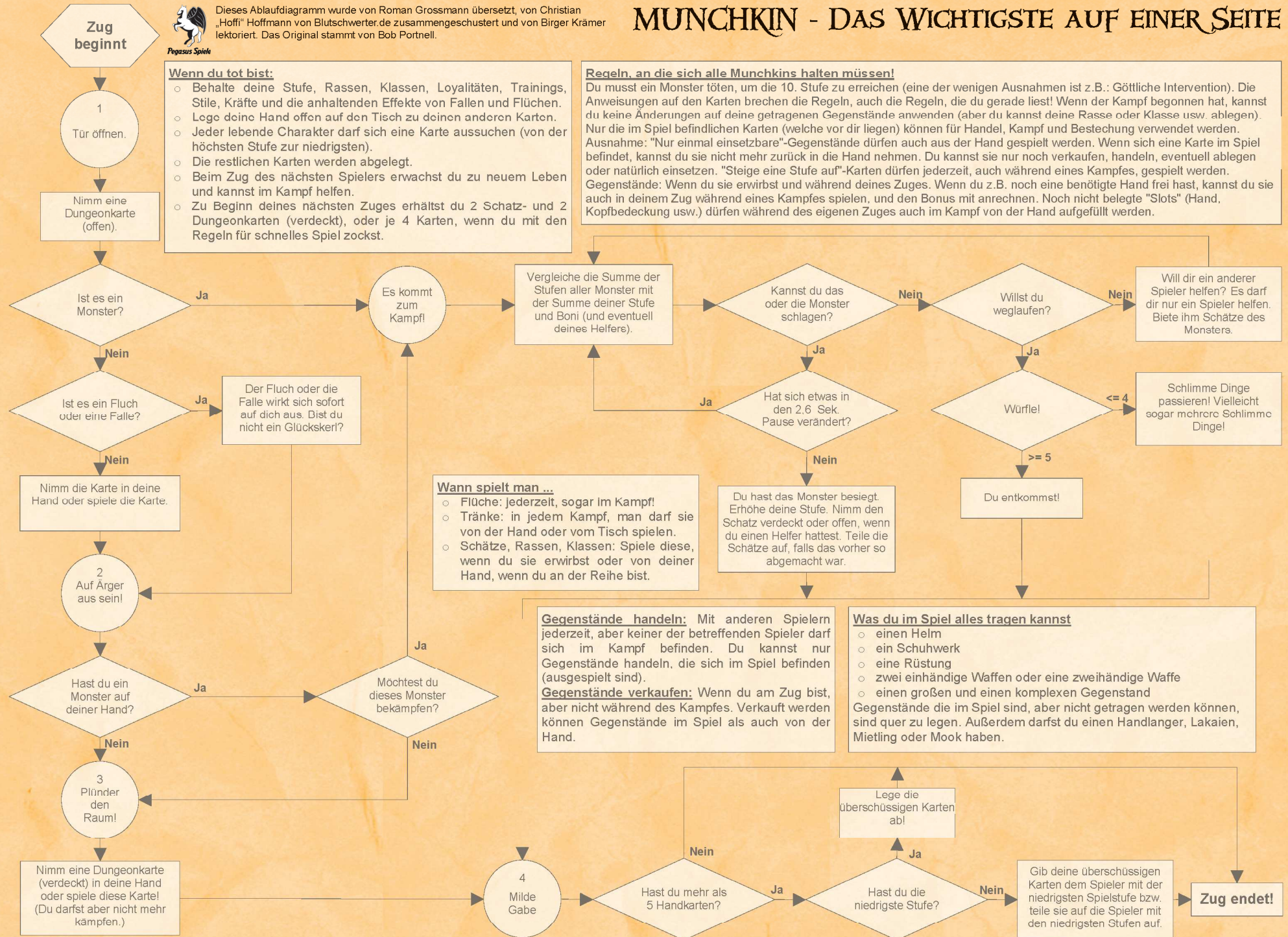




Dieses Ablaufdiagramm wurde von Roman Grossmann übersetzt, von Christian „Hoffi“ Hoffmann von Blutschwerter.de zusammengeschustert und von Birger Krämer lektoriert. Das Original stammt von Bob Portnell.

MUNCHKIN - DAS WICHTIGSTE AUF EINER SEITE



Wenn du tot bist:

- Behalte deine Stufe, Rassen, Klassen, Loyalitäten, Trainings, Stile, Kräfte und die anhaltenden Effekte von Fallen und Flüchen.
- Leg deine Hand offen auf den Tisch zu deinen anderen Karten.
- Jeder lebende Charakter darf sich eine Karte aussuchen (von der höchsten Stufe zur niedrigsten).
- Die restlichen Karten werden abgelegt.
- Beim Zug des nächsten Spielers erwachst du zu neuem Leben und kannst im Kampf helfen.
- Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du 2 Schatz- und 2 Dungeonkarten (verdeckt), oder je 4 Karten, wenn du mit den Regeln für schnelles Spiel zockst.

Regeln, an die sich alle Munchkins halten müssen!
 Du musst ein Monster töten, um die 10. Stufe zu erreichen (eine der wenigen Ausnahmen ist z.B.: Göttliche Intervention). Die Anweisungen auf den Karten brechen die Regeln, auch die Regeln, die du gerade liest! Wenn der Kampf begonnen hat, kannst du keine Änderungen auf deine getragenen Gegenstände anwenden (aber du kannst deine Rasse oder Klasse usw. ablegen). Nur die im Spiel befindlichen Karten (welche vor dir liegen) können für Handel, Kampf und Bestechung verwendet werden. Ausnahme: "Nur einmal einsetzbare"-Gegenstände dürfen auch aus der Hand gespielt werden. Wenn sich eine Karte im Spiel befindet, kannst du sie nicht mehr zurück in die Hand nehmen. Du kannst sie nur noch verkaufen, handeln, eventuell ablegen oder natürlich einsetzen. "Steige eine Stufe auf"-Karten dürfen jederzeit, auch während eines Kampfes, gespielt werden. Gegenstände: Wenn du sie erwirbst und während deines Zuges. Wenn du z.B. noch eine benötigte Hand frei hast, kannst du sie auch in deinem Zug während eines Kampfes spielen, und den Bonus mit anrechnen. Noch nicht belegte "Slots" (Hand, Kopfbedeckung usw.) dürfen während des eigenen Zuges auch im Kampf von der Hand aufgefüllt werden.

Wann spielt man ...

- Flüche: jederzeit, sogar im Kampf!
- Tränke: in jedem Kampf, man darf sie von der Hand oder vom Tisch spielen.
- Schätze, Rassen, Klassen: Spiele diese, wenn du sie erwirbst oder von deiner Hand, wenn du an der Reihe bist.

Gegenstände handeln: Mit anderen Spielern jederzeit, aber keiner der betreffenden Spieler darf sich im Kampf befinden. Du kannst nur Gegenstände handeln, die sich im Spiel befinden (ausgespielt sind).
Gegenstände verkaufen: Wenn du am Zug bist, aber nicht während des Kampfes. Verkauft werden können Gegenstände im Spiel als auch von der Hand.

Was du im Spiel alles tragen kannst

- einen Helm
- ein Schuhwerk
- eine Rüstung
- zwei einhändige Waffen oder eine zweihändige Waffe
- einen großen und einen komplexen Gegenstand

Gegenstände die im Spiel sind, aber nicht getragen werden können, sind quer zu legen. Außerdem darfst du einen Handlanger, Lakaien, Mietling oder Mook haben.