

MUNCHKIN® IM MIXER

Dieses Kartenset ist dafür gedacht, mit einem oder mehreren *Munchkin*-Spielen kombiniert zu werden.

DECKBAU

Munchkin im Mixer kann mit jeder Kombination von Munchkin-Spielen verwendet werden. Es wurde jedoch speziell für die Verwendung mit den Basisspielen *Munchkin*, *Star Munchkin* und *Munchkin Fu* (erscheint demnächst bei Pegasus Spiele auf Deutsch) entwickelt. Wenn die Karten aus Munchkin im Mixer zu einem einzelnen Basisspiel hinzugegeben werden, werden sie die Karten aus dem Basisspiel überpowern. Die neuen Karten sind dafür gedacht, gelegentliche Easter Eggs zu sein, und keine Konstante.

Vorschlag: Verwende immer alle Schätze, aber nur Teile der Türenkarten, wenn du *Munchkin im Mixer* mit einer geringeren Anzahl von Karten spielst. Die Anzahl der Türenkarten sollte sich nach folgendem Schema richten:

Ein beliebiges Basisspiel (z.B. nur *Munchkin*):

Verwende nur 1/3 der *Mixer*-Türen.

Ein beliebiges Basisspiel und mindestens eine Erweiterung:

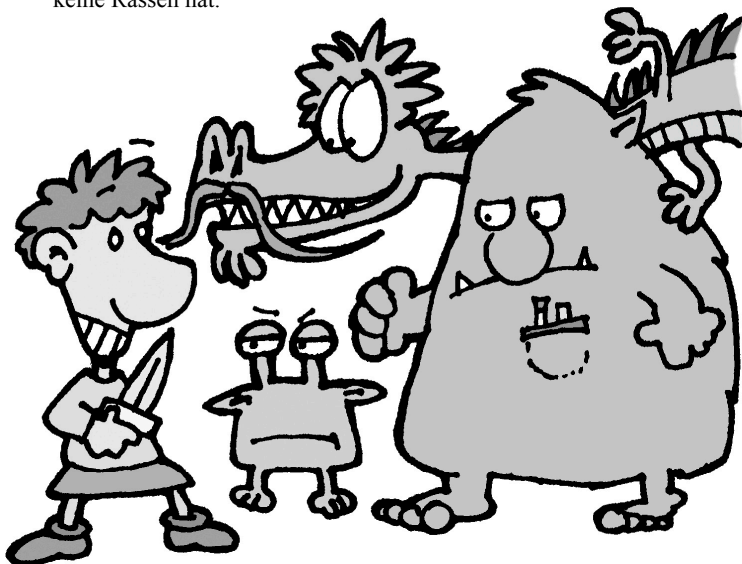
Verwende nur die Hälfte der *Mixer*-Türen.

Zwei beliebige Basisspiele zusammen:

Verwende ca. 2/3 der *Mixer*-Türen.

Falls du mindestens zwei Basisspiele und eine Erweiterung oder drei oder mehr Basisspiele besitzt: Gib das ganze *Mixer*-Set dazu!

Spezielle Notiz: Wenn die einzigen Spiele im Mix *Munchkin Fu* und *Mixer* sind, entferne ein halbes Dutzend der Stufe 1-Monster des *Mixer*-Spiels, damit es für den Yakuza nicht zu einfach wird. Und nimm die Karten Alte Edition, Halb-Blut, Drittel-Blut und Chimäre raus, da *Fu* keine Rassen hat.



WAS FÜR EIN GIGANTISCHER KARTENSTAPEL!

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

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

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

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

rückt. Außerdem bringt es den Vorteil, dass du hinterher nicht stundenlang die Karten auseinander sortieren musst.

KARTEN UND REGELN

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

Jede Karte oder Regel in einem beliebigen Set, die sich auf „Wanderndes Monster“ bezieht, deckt auch die Karten „Monsterbrutstätte“ und „Monsterauflauf“ ab.

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

Genauso gelten alle Einschränkungen für den Einsatz der Super Munchkin-Karte ebenfalls für die Karten Ultra Munchkin und Super Duper Munchkin. Du musst mindestens eine Klassen-Karte im Spiel haben, um eine dieser Karten spielen zu können, und wenn du alle deine Klassen verlierst, verlierst du auch deine Multiple Klassen-Karten. Von diesen darfst du zu jeder Zeit immer nur eine im Spiel haben. Wenn du eine dieser Karten im Spiel hast, darfst du sie ablegen und sie durch eine Karte von deiner Hand oder durch eine Karte, die du gerade gezogen hast, ersetzen.

Wenn einer deiner ausliegenden Multiple Rasse- oder Multiple Klasse-Karte etwas zustößt, und du hast davon noch eine auf deiner Hand, dann darfst du sie sofort spielen und musst Rassen oder Klassen, die durch die Ersatzkarte erlaubt sind, nicht ablegen.

Denke immer daran: Egal was auch passieren mag, die Stufe und die Schätze eines Monsters und die Stufe eines Charakters können niemals unter 1 sinken.

MONSTERVERSTÄRKER-VERSTÄRKER

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

Beispiel: Du kannst nicht ein normales Monster nehmen und Unglaublich darauf spielen. Es hat nichts, was unglaublich werden könnte. Aber wenn es (zum Beispiel) Wütend ist, kannst du es Unglaublich Wütend machen!

Beachte, dass der „Tanzend“-Stil (im US-Original der „Dancing“ style) aus Munchkin Fu keinen Monsterverstärker entfernen kann, der einen Monsterverstärker-Verstärker auf sich liegen hat, aber er kann den Monsterverstärker-Verstärker entfernen. Sag das drei mal schnell hintereinander.

Beachte außerdem, nur um Diskussionen zu vermeiden, dass Monsterverstärker-Verstärker nicht benutzt werden können, um die Mooks und Mönche aus *Munchkin Fu* aufzupowern!

EPISCHES MUNCHKIN

Enden deine *Munchkin*-Abenteuer zu schnell? Da stehst du nun, aufgemotzt mit mehreren Klassen und Rassen sowie drei Händen voller Killerwaffen, hast ein paar fähige Handlanger an deiner Seite und beherrscht ein paar der *Munchkin Fu*-Stile ... und das Spiel ist vorbei.

Frohlocke, denn hier ist *Episches Munchkin*. Diese Regeln enthalten die Epischen Regeln aller Klassen und Rassen von *Munchkin*, *Munchkin 2: Abartige Axt*, *Munchkin 3: Beschwörungsfehler*, *Star Munchkin*, *Star Munchkin 2: Die Clown-Kriege* (erscheint demnächst auf Deutsch bei Pegasus Spiele) und für die Klassen von *Munchkin Fu*, sowie die Epischen Regeln der Rassen Vampir, Werwolf und Wechselbalg aus *Munchkin Beißt!*

DAS SPIEL BEGINNEN

Wir schlagen vor, dass ihr die Regeln für „Schnelleres Spiel“ (siehe am Ende) verwendet. Das bringt euch schneller in den Toben/Zermalmen/Töten-Teil des Spiels.

Es wird ganz normal gespielt, bis jemand Stufe 10 erreicht (was nicht länger das Töten eines Monsters erfordert). Ab diesem Zeitpunkt gelten alle Charaktere mit den Stufen 10-19 als „Episch“, und die Epischen Regeln wirken sich auf diese aus. Charaktere der Stufe 9 oder niedriger sind nicht „Episch“ ... wenn ein Charakter mit vormals höherer Stufe auf Stufe 9 oder niedriger sinkt, verliert er auch seine Epischen Fähigkeiten. (Beachte, dass das **Munchkin im Mixer**-Set „Munchkind“-Karten enthält, die auch Charaktere mit niedrigerer Stufe als 10 Epische Fähigkeiten verleihen.)

DAS SPIEL GEWINNEN

Spieler bis Stufe 20. Ab diesem Zeitpunkt ist das Spiel wirklich vorbei. Stufe 19 und 20 dürfen nur durch das Töten von Monstern erreicht werden.

TÜREN ÖFFNEN

Wenn ein Epischer Munchkin eine Tür öffnet, zieht er zwei Türen vom Türstapel auf einmal, deckt sie auf und geht dann wie folgt vor:
Fallen und Flüche. Diese wirken sofort und als erstes, in der Reihenfolge, die der Spieler bestimmt.

Als zweites kommt alles andere, mit Ausnahme von Räumen (aus **Star Munchkin 2**), Monstern und Monsterboni an die Reihe, in der Reihenfolge, die der Spieler wählt. Ja, das heißt, wenn du eine Klasse, eine Rasse, einen Stil oder eine Kraft aus **Munchkin Beißt!** umdrehst, darfst du sie sofort einsetzen, bevor der Kampf beginnt.

Räume. Falls du einen Raum gezogen hast, wird sich dieser Raum auf den Kampf auswirken. Solltest du ZWEI Räume gezogen haben, wirkt der zuerst gezogene, und der zweite geht auf deine Hand.

Monster und Monsterboni. Diese werden als letztes abgearbeitet. Hast du zwei Monster gezogen, musst du beide bekämpfen. Falls du sowohl ein Monster als auch einen Monsterbonus gezogen hast (d.h. entweder einen Monsterverstärker wie Radioaktiv, der die Monsterstufe erhöht, oder eine Karte wie Klon, die ein Monster dupliziert), wirkt sich der Bonus auf das Monster aus. (Aber wenn du einen Bonus ziehst, jedoch kein Monster, geht der Bonus wie gewohnt auf deine Hand. Und ein Monsterverstärker-Verstärker wie Zum Verrückt werden geht immer auf deine Hand.)

EPISCHE FÄHIGKEITEN

Epische Charaktere können auch Epische Heldentaten des Munchkintums vollbringen!

ORIGINAL MUNCHKIN-RASSEN UND -KLASSEN

Elf: Du darfst Pfeile in einen Kampf hineinschießen, an dem du weder als Hauptspieler, noch als Helfer beteiligt bist. Dies funktioniert wie die „In den Rücken fallen“-Fähigkeit des Diebes: Lege eine Karte ab, um einem Spieler oder einem Monster -2 zu geben. Ein Epischer Elf darf jedoch *zwei* Pfeile pro Zug für einen maximalen Abzug von -4 abfeuern. Ein Epischer Elfen-Dieb kann zwei Pfeile abfeuern UND einmal In den Rücken fallen, wenn er drei Karten zum Ablegen hat.

Zwerg: Du darfst *beliebig viele* Karten auf deiner Hand haben.

Halbling: Pro Runde darfst du ZWEI Gegenstände für ihren doppelten Wert verkaufen.

Ork: Wenn du ein Monster der Stufe 1 aufdeckst (oder in der „Auf Ärger aus sein“-Phase findest), kannst du es einfach AUFFRESSEN. Die anderen Munchkins dürfen keine Karten spielen, um dies zu verhindern ... es ist ein Stufe 1-Monster, du frisst es, alle auf das Monster wirkenden Boni werden abgelegt, lecker lecker, das war's. Für diese warme Mahlzeit steigst du eine Stufe auf, und weil du das Monster tötetest, kannst du auf diese Art und Weise gewinnen.

Gnom: Hinterhältiger kleiner Teufel. Du hast nicht länger einen Abzug auf Weglaufen ... und wenn du erfolgreich aus einem Kampf Weglaufen

oder einen Kampf auf eine andere Art und Weise vermeiden kannst, erhältst du dennoch zwei verdeckte Schätze!

Barde: Übermäßiges Bardenglück. So wie Bardenglück, nur dass du *zwei* Schätze mehr ziehen darfst, als dir zusteht, und sofort zwei der gezogenen Schätze deiner Wahl ablegen musst.

Mensch: Ja, in epischen Zusammenhängen haben sogar Menschen eine Rasseeigenschaft! Anstatt ein Monster der Stufe 5 oder niedriger zu bekämpfen, kannst du es zu deinem Haustier machen. Lege das Monster vor dir aus. Du darfst es später für oder gegen einen beliebigen Spieler oder ein beliebiges Monster als einen einmaligen Kampfbonus verwenden. Verwendest du es für einen Spieler – auch für dich selbst –, entspricht der Bonus der aufgedruckten Stufe des Monsters. Verwendest du es *gegen* einen Spieler, wird das Haustier wie ein Wandermontster behandelt. Ja, alle seine speziellen Fähigkeiten zählen, Monsterverstärker können darauf angewendet werden, und wenn dein Gegner es nicht besiegen kann, muss er vor ihm Weglaufen!

Zauberer: Fluch entkommen. Wenn du einen Fluch ziehst oder ein Fluch auf dich gespielt wird, darfst du eine Karte von deiner Hand ablegen, um zu versuchen, vor dem Fluch Wegzulaufen. Mach deinen normalen Weglaufwurf. Scheitert dein Versuch, darfst du erneut eine Handkarte ablegen und es noch mal probieren – und zwar solange, bis du erfolgreich Weglaufen kannst, keine Karten mehr auf der Hand hast oder aufgibst.

Krieger: Irrsinnige Stärke. Du kannst Gegenstände, die zwei Hände erfordern, mit einer Hand tragen und benutzen, und du darfst zwei Große Gegenstände tragen und benutzen.

Priester: Um ein Wunder beten. Du darfst jederzeit, *sogar während eines Kampfes*, zwei deiner Karten von der Hand ODER von deinen ausliegenden ablegen, um die oberste Karte vom Schatzstapel verdeckt aufzunehmen. Wenn es etwas ist, das du verwenden kannst, darfst du sie augenblicklich ausspielen.

Dieb: Aus dem Schatten stehlen. Wenn du eine Handkarte ablegst, darfst du eine Karte (du wählst zufällig) von der Hand eines anderen Munchkins stehlen. Dafür ist kein Würfelwurf erforderlich. Diese Fähigkeit darfst du nur in deinem Zug und nur einmal pro Zug und (natürlich) auch nicht während eines Kampfes anwenden.

STAR MUNCHKIN-RASSEN UND -KLASSEN

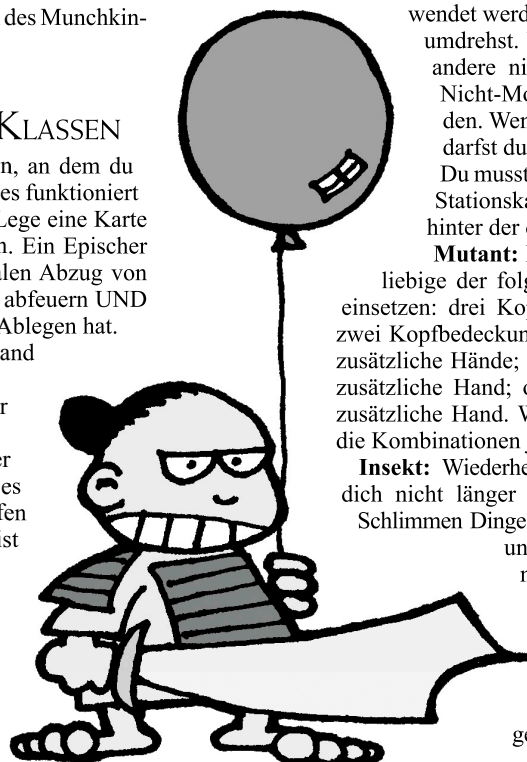
Cyborg: Assimilation. Im Kampf darfst du drei beliebige Gegenstände ablegen und ein Monster assimilieren, anstatt es zu bekämpfen. Für die Assimilation eines Monsters erhältst du keine Stufen oder Schätze. Das Monster wird deine Drohne ... lege es vor dir aus. Es kann wie ein Handlanger geopfert werden, damit du erfolgreich Weglaufen kannst, oder es kann verwendet werden, damit es anstatt dir in die nächste Falle springt, die auf dich gespielt wird, wonach das Monster abgelegt wird.

Katze: Hyper-Neugierde. Deine Neugierde-Fähigkeit darf auf eine oder beide Stationskarten angewendet werden, die du am Anfang deines Zuges umdrehst. Wenn eine ein Monster ist und die andere nicht, darfst du Neugierde auf die Nicht-Monsterkarte *vor* dem Kampf anwenden. Wenn keine der Karten ein Monster ist, darfst du eine oder zwei Türen mehr öffnen. Du musst nicht entscheiden, ob du eine vierte Stationskarte umdrehst, bevor du siehst, was hinter der dritten ist.

Mutant: Mega-Mutation. Du darfst eine beliebige der folgenden Kombinationen haben und einsetzen: drei Kopfbedeckungen; drei Schuhwerke; zwei Kopfbedeckungen UND zwei Schuhwerke; zwei zusätzliche Hände; zwei Kopfbedeckungen UND eine zusätzliche Hand; oder zwei Schuhwerke UND eine zusätzliche Hand. Wie ein normaler Mutant darfst du die Kombinationen jederzeit wechseln.

Insekt: Wiederherstellung. Schlimme Dinge kosten dich nicht länger Stufen; ignoriere diesen Teil der Schlimmen Dinge. Denk daran, dich damit zu brüsten und beschreibe, wie du dein Bein nachwachsen lässt.

Kopfgeldjäger: Der Beste der Besten. Du darfst verdeckt zwei Stationskarten oder eine Schatzkarte ziehen, nachdem du jemand anderem geholfen hast, ein Monster zu töten.



Eine verdeckte Stationskarte ziehst du sogar dann, wenn du einen Kampf alleine gewinnst.

Gadeteer: Fallenmeister. Deine „Fallen entschärfen“-Fähigkeit kannst du nun auch bei Fallen anwenden, die die anderen Munchkins gegen dich spielen. Außerdem kannst du, wenn du *drei* Karten ablegst, die Falle an einen anderen Munchkin weiterleiten!

Medium: Dies sind nicht die Mahlzeiten, nach denen du suchst. Im Kampf darfst du deine gesamten Handkarten ablegen, um ein Monster, gegen das du kämpfst, zu verwirren. Es geht zu deinem linken Mitspieler, der es *zusätzlich* zu dem oder den anderen Monster(n) bekämpfen muss, die er findet, wenn er in seinem Zug seine Stationskarte(n) aufdeckt. Wenn du mehr als ein Monster bekämpfst, entscheidest du, welches Monster zu deinem linken Mitspieler geht. In einem Kampf, in dem du diese Fähigkeit anwendest, darfst du nicht um Hilfe bitten, und du erhältst auch nicht deinen +2 Bonus, weil du alleine kämpfst.

Händler: Meisterhändler. Du darfst deine „Handel“-Fähigkeit für eine beliebige Gegenstandskarte oder eine andere Karte der *drei* obersten Karten des Ablagestapel einsetzen.

Space Ranger: Du wirst einberufen. Du darfst jederzeit jeden Handlangers aufnehmen, der oben auf dem Ablagestapel liegt. Die maximal zulässige Anzahl an Handlangern darfst du nicht überschreiten, aber du darfst einen anderen ablegen, um Platz für den neuen zu schaffen.

MUNCHKIN FU-KLASSEN

Für jede *Munchkin Fu-Klasse*, die du im Spiel hast, darfst du einen zusätzlichen Stil haben.

Ninja: Kämpfe ein anderes Mal. Wenn du im Kampf mehr als einem Monster gegenüber stehst und diese zusammen mehr als das Doppelte deiner Stufe (und der deines Verbündeten, wenn es einen gibt) haben, darfst du aus dem Kampf entfliehen – sie machen ihn dann unter sich aus. Beachte, dass dein Verbündeter dadurch nicht aus dem Kampf entkommen kann.

Mönch: Hellsehen. Du darfst dir jederzeit alle Handkarten deines rechten und linken Mitspielers anschauen. Und beide müssen dir alle Karten zeigen, die sie verdeckt ziehen.

Yakuza: Pate. Du darfst eine beliebige Anzahl Mooks im Spiel haben. Denk daran, dass dies auch Lakaien, Handlanger und Mietlinge betrifft.

Samurai: Ziehen und Treffen. Lege im Kampf deine gesamten Handkarten ab (mindestens 3 Karten), um ein Monster aus dem Kampf zu entfernen. Dies zählt als Töten. Wenn das Monster jedoch nicht alleine ist, und du musst vor dem/den anderen Weglaufen, erhältst du für das Töten des Monsters nur seine Stufe, aber nicht seinen Schatz.

MUNCHKIN BEISSTI-RASSEN

Vampir: Unerschütterlicher Wille. Keine Karte oder besondere Fähigkeit kann dich zwingen, im Kampf zu helfen, wenn du es nicht willst. Außerdem darfst du am Ende deines Zuges überzählige Handkarten ablegen, anstatt sie aus irgendwelchen Gründen an andere Mitspieler zu geben.

Werwolf: Monströse Gestalt. Auf dich darf ein einzelner Monsterverstärker, oder zwei, die zusammen +10 ergeben, gespielt werden, um permanent dir diesen Bonus zu geben. Der oder die Monsterverstärker gehen verloren, wenn du stirbst. Wenn du wegen einer Falle oder Schlimmen Dingen eine Stufe verlierst, darfst du stattdessen einen Monsterverstärker ablegen.

Wechselbalg: Illusion. Wenn du einen Monsterverstärker oder einen Monsterverstärker-Verstärker spielst, darfst du ihn dir nach dem Kampf wieder auf die Hand holen, wenn du dafür eine weitere Handkarte ablegst.

Mummy: Bussi und es ist MEINS. Nachdem du Bussi und alles ist gut eingesetzt hast, darfst du eine zweite Karte ablegen, um den von dir ungültig gemachten Fluch oder die ungültig gemachte Falle auf deine Hand zu nehmen.

SUPER MUNCHKIN-KLASSEN

Exot: Seltsame Adaption. Wenn du eine Kraft wegen einer Falle oder Schlimmen Dingen verlierst, darfst du sie ersetzen, indem du von oben durch den Ablagestapel gehst und dir die erste Kraft mit niedrigerem Rang als die von dir verlorene nimmst.

Mutant: Weltherrschafts-Laborratte. Bei Schlimmen Dingen verlierst du keine Kräfte.

Mystiker: Kosmische Kontrolle. Du musst lediglich eine Karte able-

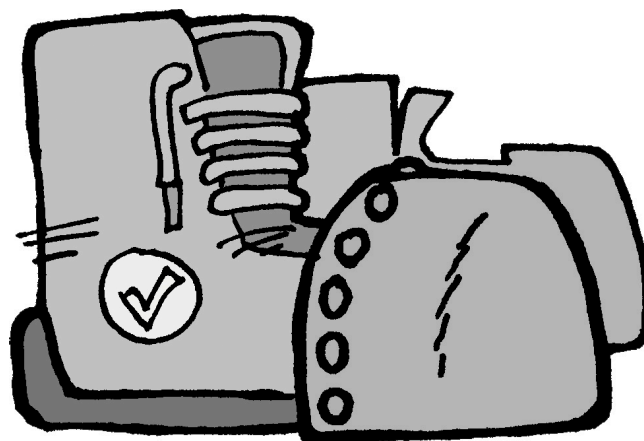
gen, um einen beliebigen eigenen Würfelwurf neu werfen zu dürfen.

Techno: Mülltonnentauchen. Wenn jemand anderes einen Gegenstand verliert, ablegt oder verkauft, darfst du drei Karten ablegen und den Gegenstand für dich beanspruchen. Wenn zwei Epische Technos zur gleichen Zeit versuchen, denselben Gegenstand für sich zu beanspruchen, wird gewürfelt. Derjenige mit dem höheren Wurf legt seine drei Karten ab und erhält den Gegenstand. Ja, du kannst einen Gezinkten Würfel (oder Kosmische Kontrolle, wenn du außerdem ein Mystiker bist) einsetzen, um deinen Wurf zu beeinflussen.

TIPPS FÜR EPISCHES SPIEL

Stirb nicht. Der Tod ist eine ziemlich lästige und unangenehme Angelegenheit für einen *epischen Munchkin*, da er all sein Zeug verliert, und ohne die ganzen Spielzeuge wird es sehr viel schwerer werden, Stufen aufzusteigen.

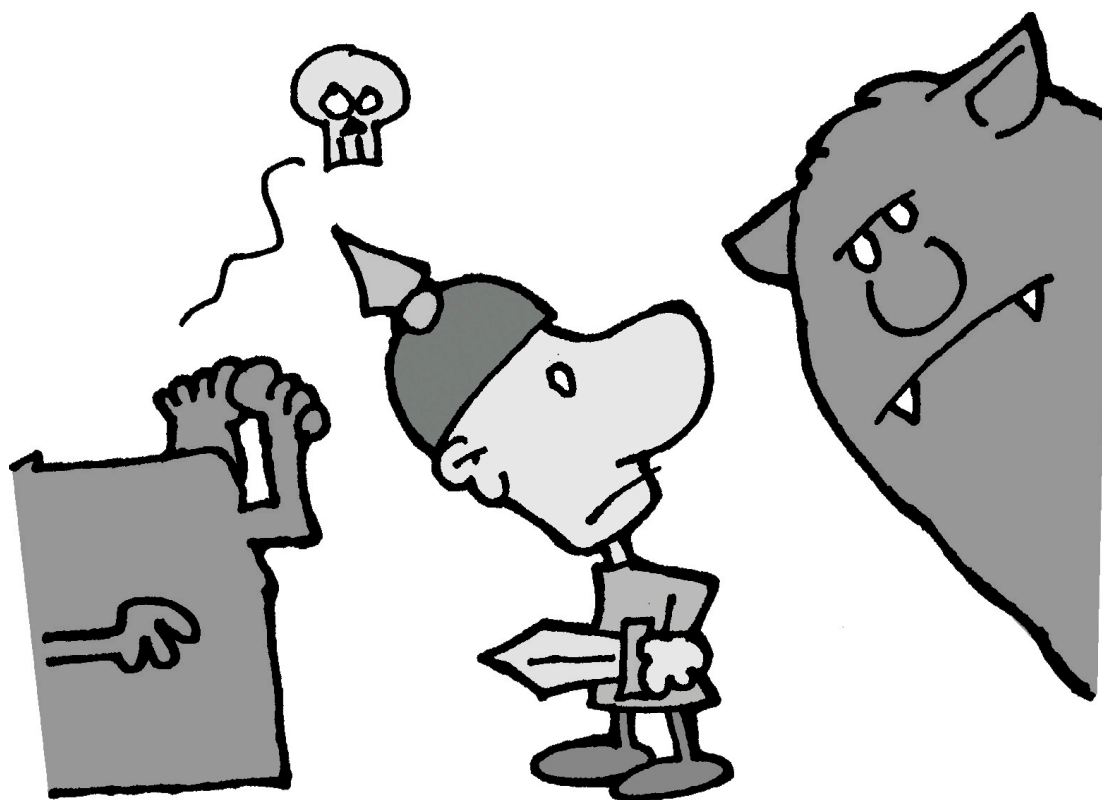
Hilf den Monstern. Spiele Monsterverstärker auf deine eigenen Monster, bevor du sie bekämpfst. In epischen Stufen kann es durchaus sein, dass du es schaffst, den Großen Cthulhu *und* seinen Klon alleine zu besiegen – und das Spiel zu gewinnen, indem man sich direkt 4 Stufen auf einmal höher katapultiert, ist ziemlich munchkinmäßig!



REGELN FÜR SCHNELLERES SPIEL

Verwende diese Regeln für jedes *Munchkin*-Spiel, bei dem du willst, dass es schneller voran und zur Sache geht (z.B. wenn du ein Turnier austragen willst oder mit Anfängern zockst). Diese Regeln wurden ursprünglich für *Star Munchkin* entwickelt und sind auf Deutsch auch in *Munchkin Beißt!* erschienen, aber sie können natürlich auch für das klassische *Munchkin* und alle anderen *Munchkin*-Spiele verwendet werden. Besonders nützlich und empfehlenswert sind sie in einem *Munchkin im Mixer*-Spiel, bei dem mehrere Basisspiele und ihre Erweiterungen kombiniert werden – das gilt vor allem für *Munchkin* und *Star Munchkin*.

1. Jeder Spieler beginnt mit vier Karten von jedem Stapel.
2. Jeder Spieler erhält vier Karten von jedem Stapel, wenn er vom Tod zurückkehrt.
3. Immer, wenn eine Rasse, Klasse, Kraft, Stil oder Zusatzstil oder die Karten Halb-Blut oder Super Munchkin oben auf dem Ablagestapel liegt, darf jeder Spieler eine „Steige eine Stufe auf“-Karte ablegen und die Karte für sich beanspruchen. Wenn mehrere Spieler versuchen, eine Karte für sich zu beanspruchen, wird gewürfelt. Der Gewinner erhält die Karte, der Verlierer behält die „Steige eine Stufe auf“-Karte. (Und ja, du kannst einen Gezinkten Würfel verwenden, um deinen Wurf zu verändern!)
4. Schnelles Ablegen von mehreren Karten hintereinander, um z.B. eine Rasse auf dem Ablagestapel zu verdecken, damit die anderen Munchkins sie nicht kriegen, gehört ohne Frage zum Munchkintum, ist aber nicht erlaubt. Jeder muss eine Chance erhalten, die Karte zu bekommen.



IMPRESSUM

Spieldesign von Steve Jackson • Illustrationen von John Kovalic
Übersetzung: Birger Krämer; Lektorat: Jan Christoph Steines

Original-Grafikdesign: Heather Oliver
Coverdesign: Justin de Witt und Birger Krämer
Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Bettina Scholten;
Technische Beratung: Christian Hanisch
Redaktionelle Leitung der deutschen Ausgabe: Birger Krämer

Pegasus Spiele bedankt sich für die Unterstützung bei: Daniel Nathmann, Christian Hoffmann, Michael Schreyner, Jürgen Rittmeister, Malte Elson, André Brüggemann, Marvin Lompa, Klaus Westerhoff und Christian Stenner.

Steve Jackson Games bedankt sich bei Erik Zane und Jan Hendriks und der andauernden SJG Munchkin-Bürorunde: Michelle Barrett, Andrew Hackard, Fade Manley, Mia Sherman, Monica Stephens, Giles Schildt und Loren Wiseman.

Dank geht an Paul Chapman, weil er *Episches Munchkin* vorschlug, und für den ursprünglichen Entwurf, an Mia Sherman, Michelle Barrett, Monica Stephens und Andrew Hackard, weil sie diesen weiter ausgebaut haben, und an Erik Zane fürs Überwachen und Koordinieren des Ultrageheimen Blindtests. Die epischen Fähigkeiten für *Star Munchkin* stammen von Andrew Hackard und wurden von Erik Zane modifiziert, die für *Munchkin Fu* stammen von Erik und wurden von Andrew modifiziert. Beschwer dich bei ihnen.

Unsere Gastkünstlerin in diesem Set ist Aerie, die Schöpferin von *Queen of Wands* (<http://www.queenofwands.net>“ www.queenofwands.net). Ihre Heldin Kestrel taucht auf der Karte *Freizügiges Kostüm* auf. Yeah, Kestrel!

Wenn du *Queen of Wands* bis jetzt noch nicht liest, schau mal vorbei ... und wenn du bereits ein Fan von Kestrel bist: Bei Warehouse 23 (<http://www.warehouse23.com>“ www.warehouse23.com) kannst du Kestrel-T-Shirts bestellen. Steh Kestrel in ihrem Versuch bei, die Leute dazu zu animieren, mehr zu lesen.

Queen of Wands und Kestrel sind Copyright © 2004 by Aerie und werden hier mit Erlaubnis verwendet.

Munchkin, *Unnatural Axe*, *Clerical Errors*, *Star Munchkin*, *Clown Wars*, *Munchkin Fu*, *Munchkin Blender*, *Munchkin Bites!*, *Pants Macabre*, *Super Munchkin* und die allessehende Pyramide sind eingetragene Marken von Steve Jackson Games.

Copyright © 2001-2005 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Copyright © 2005 der deutschen Ausgabe bei Steve Jackson Games Incorporated.

Die deutsche Ausgabe ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele, Friedberg. Alle Rechte vorbehalten. Deutsche Erstauflage 2005.