

FRAGEN UND ANTWORTEN ZU MUNCHKIN

Allgemeine Fragen

F: In den Regeln steht eine Anweisung und auf den Karten eine andere. Was mach' ich da?

A: Die Karten setzen die Regeln außer Kraft; widerspricht eine Anweisung auf einer Karte den Regeln, gilt das, was auf der Karte steht.

F: Kann Dingsbums verwendet werden um Dingsbums zu tun? Es steht nicht in den Regeln, aber scheint logisch zu sein?

A: Wenn es nicht in den Regeln steht, macht es keinen Unterschied wie logisch es erscheint oder nicht. Es sei denn, du kannst deine Mitspieler dazu bringen, es zu akzeptieren. Wenn du das schaffst, mach es!

F: Ist blabla dasselbe wie blabla?

A: Nicht, wenn sie nicht denselben Namen haben (siehe oben) ... Waffen sind nicht dasselbe wie Rüstung, „Stampft dich flach“ nicht dasselbe wie „Tötet dich“. Und so weiter.

Auf dem Tisch / Auf der Hand

F: Wenn man Gegenstände verliert, verliert man sie von seiner Hand oder einfach nur auf dem Tisch?

A: Immer, immer, nur die Gegenstände vom Tisch. Dies sind die einzigen Gegenstände, die du besitzt. In diesem Augenblick sind sie noch keine getragenen Gegenstände. Wenn du deine Karten von deiner Hand verlierst, wird dies auch genau gesagt.

Diese verdammten Knieschoner

F: Wenn ich jemand mit den *Knieschonern der Verlockung* dazu bringe mir zu helfen, können sie mir dann in den Rücken fallen, Karten gegen mich spielen usw., so dass wir beide weglaufen müssen?

A: Darauf kannst du Gift nehmen!

F: Ich hasse diese *Knieschoner der Versuchung*. Ich glaube, sie bringen das Spielgleichgewicht durcheinander. Was sollte ich tun?

A: Nun, da gibt es einige Möglichkeiten:

Stichl die *Knieschoner-Karte* aus den allen Spielen deiner Freunde und ISS sie. Falls sie dich dabei erwischen, lüge!

Einigt euch von vornherein darauf, ohne die Karte zu spielen, wenn sie alle anderen auch nicht leiden können. Desgleichen mit jeder anderen Karte, die ihr nicht mögt.

Sollte der Besitzer der *Knieschoner* zu viele Vorteile daraus ziehen, hackt einfach gnadenlos auf ihm rum. Fallt ihm bei jedem Angriff in den Rücken. Werft Tränke nach ihm. Esst sein Essen, während er aus dem Zimmer ist. Du verstehst schon. Niemand kann gegen die ganzen Spieler auf Dauer bestehen, wenn sie zusammenhalten.

Diebe und Stehlen

F: Wie lange kann ein Dieb stehlen?

A: Solange er noch Karten zum Ablegen hat.

F: Was passiert mit einem Dieb der Stufe 1, dessen Diebstahlsversuch scheitert?

A: Nichts. Du kannst nicht unter Stufe 1 sinken.

F: Kann ein Dieb etwas stehlen, während er sich im Kampf befindet?

A: Nein, er ist gerade mit etwas anderem beschäftigt.

F: Kann ein Dieb etwas von jemandem anderen stehlen, während DER sich im Kampf befindet?

A: Nein.

F: Kann ein Dieb sich selbst in den Rücken fallen?

A: Nein. Das wäre zwar genau das, was ein Munchkin tun würde, aber auf der Karte steht sehr genau „einen anderen Spieler“.

Göttliche Intervention

F: Ich habe gerade die Karte *Göttliche Intervention* verdeckt gezogen. Was passiert jetzt?

A: Wie es auf der Karte steht, egal wie sie gezogen wird, steigen alle Priester eine Stufe auf. Zeige die Karte und, falls du ein Priester bist, lege sie mit einem fröhlichen Grinsen ab. Falls nicht, lege die Karte mit Abscheu ab, die deine Verachtung für diese beschissenen Glückspilze ausdrückt.

F: Was passiert, wenn ein Spieler *Göttliche Intervention* offen auf die Hand zieht?

A: Der Spieler sollte die Karte sofort zeigen. Alle Spieler, die zu einem Priester werden können, dürfen es jetzt werden (!) und eine Stufe aufsteigen. Hat dies jeder getan, wird die Karte abgelegt.

Andere Rassen- und Klassenfragen.

F: Ein Zauberer muss eine Karte von seiner Hand ablegen, um seine Verzauberungsfähigkeit einzusetzen. Kann er das tun, wenn er keine Karten mehr hat?

A: Nein. Wenn du keine Karten mehr hast, hast du keine mehr auf der Hand.

F: Kann ein Zauberer seine Karten ablegen, um einen Bonus auf Weglaufen zu bekommen, *nachdem* er gewürfelt hat?

A: Nein!

F: Kann ein Zauberer seine Verzauberungsfähigkeit einsetzen, wenn er sich nicht in einem Kampf befindet?

A: Nein. Auf der Karte steht, dies ist etwas, was er tun kann, anstatt ein Monster zu bekämpfen. Er ist nicht dazu gedacht, sich in die Kämpfe von anderen einzumischen.

F: Ich habe die Halb-Blut-Karte und noch eine weitere Rassenkarte. Ist meine andere Hälfte Halb-Mensch?

A: Ja.

F: Kann ich *zwei* Halb-Blut-Karten dazu benutzen, um zu mehr als zwei Rassen oder *zwei* Super-Munchkin-Karten, um zu mehr als zwei Klassen zu gehören und damit den doppelten Vorteil zu erhalten?

A: Aargh, nein! (Mein Vater war ein Elf und meine Mutter ... ähem, auch ein Elf?)

F: Wenn ich die Super-Munchkin- oder Halb-Blut-Karte anwende, kann man eine der beiden Rassen oder Klassen ablegen und sie durch einander ersetzen oder einfach nicht ersetzen?

A: Du kannst von einem Halb-Blut Zwerg zu einem Halb-Blut Zwerg-Menschen werden oder falls du die Halbling-Karte hast, zu einem Zwerg-Halbling. Damit verlierst du nicht deine Halb-Blut-

Karte. Die Super-Munchkin-Karte funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip, man muss aber immer zwei Klassen haben. Wenn du nicht sofort eine zweite Karte dazulegen kannst, muss die Super-Munchkin-Karte sofort abgelegt werden.

Flüche

F: Falls ein Fluch auf mehr als einen Gegenstand angewendet wird, wer entscheidet, auf welchen Gegenstand er sich bezieht?

A: Die Opfer. Das ist der Grund, warum auf der Karte steht „Suche dir einen kleinen Gegenstand zum Ablegen aus“ und nicht sowas wie „Such einen kleinen Gegenstand von Bernd aus, um ihn abzulegen, har har“.

F: Muss man den Wunschring wirklich ANWENDEN (also auf den Tisch spielen) oder muss man die Wunschring-Karte einfach nur auf der Hand haben?

A: Anwenden.

F: Deine Karte zeigt Yuppi-Wasser, es steht allerdings nicht „Trank“ auf ihr, sie sieht aber aus WIE ein Trank-Karte, kann man sie nun für Regelzwecke als Trank ansehen?

A: Ja. Alle einmaligen Gegenstände dürfen direkt von der Hand gespielt werden, es sei denn, auf der Karte steht etwas anderes (und im Augenblick gibt es keine davon).

F: Kann ich den Freundschaftstrank auf ein Monster anwenden, wenn ich einen Weglaufenwurf verpatzt habe?

A: Nein! Der Kampf endet, wenn du es nicht schaffst, das Monster zu töten.

Komplikationen im Kampf

F: Was genau ist eine „Waffe“ und was ist eine „Rüstung“?

A: In einem strengeren Spiel hätten wir ein Schwert als eine „Waffe“ und die ganzen Rüstungen als „Rüstung“ bezeichnet und so weiter. Versuche einfach deinen gesunden Menschenverstand einzusetzen, selbst wenn das **MUNCHKIN** ist. Stacheln verwandeln eine Rüstung nicht in eine Waffe. Ein Schild ist weder eine Waffe noch eine Rüstung. Noch ist es ein Wirklich beeindruckender Titel.

F: Was passiert, wenn ein Monster einen Kumpel bekommt oder wenn man einen Doppelgänger bekommt und dann jemand einem in den Rücken fällt, oder einen Trank auf die eine oder andere Seite spielt?

A: Ein Kumpel ist ein exaktes Duplikat des Monsters. Ein Doppelgänger ist ein genaues Duplikat des Spielers. Alles, was die Stufe des einen verändert, verändert auch die Stufe des anderen. (Aber falls das Monster vollständig am Boden zerstört ist – wegen des Polly-Verwandlungstranks z.B. - hat das keinen Einfluss auf seinen Kumpel, da es ein vollständig eigenständiges Monster ist.)

F: Einige Karten, wie z.B. Magische Lampe, Illusion und der Polly-Verwandlungs-Trank, befreien einen von EINEM Monster. Wenn man sich nun von einem Monster befreit hat, haut dann sein Kumpel auch ab? Mit anderen Worten, gilt Kumpel als eine Verstärker-Karte wie *Uralt* oder ist sie vollständig eigenständig wie die *Wanderndes Monster*-Karte?

A: Ein Kumpel ist wie ein Wanderndes Monster. Es liegen also jetzt zwei Monster da und du musst mit beiden individuell fertig werden. Falls du die *Werde sie los*-Karte spielst, bevor jemand seine Kumpel-Karte spielt, so dass für den Kumpel kein Monster übrig bleibt, dem er sich anschließen kann, kann der Kumpel nicht gespielt werden.

F: Wenn ein Zauberer vor mehreren Monstern steht, kann er seine ganze Hand ablegen um eines zu verzaubern, seinen Schatz zu nehmen, diese Hand dann wieder ablegen um eine weitere Verzauberung zu spielen und so weiter?

A: Nein. Im Angesicht mehrerer feindlicher Monster bekommt niemand den Schatz der Monster, bis alle besiegt wurden. Wendest du den Polly-Verwandlungs-Trank auf eines an, verzauberst das andere und musst dann vor dem letzten Weglaufen, bekommst du gar keinen Schatz.

F: Okay, wie sieht es dann in einer Situation aus, in der ein Wanderndes Monster entlangspaziert kommt, das einen Spieler im Kampf ignorieren oder sich mit ihm anfreunden würde, aber nicht mit dem anderen? Z.B. wenn das Wandernde Monster eine Amazone ist und einer der Spieler ist weiblich?

A: Wenn ein Spieler dem anderen hilft, bekämpfen sie die Spieler nicht einzeln wenn also einer der Spieler weiblich ist, würde die wandernde Amazone dem einen Spieler den Schatz geben und dann ohne zu kämpfen den anderen in Ruhe lassen. Ein entsprechend schlechtes Wanderndes Monster würde ein Besoffener Golem abgeben, weil die Opfer ihn einfach ignorieren können.

F: Was passiert wenn ein Pavillon als Wanderndes Monster auftaucht, nachdem der Spieler bereits einen Helfer hat?

A: Okay, das ist eine Ausnahme. Der Helfer muss sich raushalten und den Spieler vorlassen, an dem es ist, den Pavillon und das (die) anderen Monster zu bekämpfen, allein.

F: Falls jemand meine Rasse oder Klasse während des Kampfes verändert (mit einem Fluch z.B.), verändert das die Kampfboni?

A: Ja. Wenn du kein Elf mehr bist, kannst du die Gegenstände, die nur ein Elf verwenden kann, nicht mehr einsetzen. Du kannst auch nicht mehr die Vorteile von zwei Rassen oder zwei Klassen in einem Kampf einzusetzen, bis du nicht eine besondere Karte hast, die das ermöglicht. Ausnahmen bilden Kräfte, die durch das Ablegen von Karten ausgelöst werden. Wenn ein Krieger schon eine Karte abgelegt hat, um einen +1 Kampfbonus zu erhalten, und dann kein Krieger mehr ist, würde er den Bonus behalten, wäre aber nicht in der Lage, *weitere* Karten abzulegen, um den Kriegerbonus zu erhalten. Ja, diese Regel kann auch zum Vorteil des Spielers verwendet werden. Hehe.

F: Falls man einen einmaligen Bonus während des Kampfes anwendet und dann jemand versucht, ihn durch einen Fluch oder Diebstahl verschwinden zu lassen, bekommt man dann trotzdem den Bonus?

A: Diebstahl funktioniert nicht während des Kampfes. Ein Fluch zerstört den Gegenstand, sobald du ihn anzuwenden versuchst.

F: Falls ein Munchkin der ersten Stufe einem Plutoniumdrachen begegnet, wird der Drache ihn nicht verfolgen. Bekommt der Munchkin dann den Schatz?

A: Neineineinein! Der Munchkin kann den Drachen nicht besiegen, deswegen MUSS er weglaufen. Der Drache wird ihn nicht verfolgen und der Munchkin überlebt. Aber er bekommt nicht den Schatz!

F: Falls eine Karte deinen „nächsten Kampf“ beeinflusst, wie z.B. eine Geschlechtsumwandlung, betrifft das nun die Runde, in der man sich im Augenblick befindet, oder die nächste?

A: Sollte der Kampf immer noch nicht geklärt sein (und anscheinend ist er es noch nicht, da immer noch Spieler Karten gegen dich spielen), dann ist dieser Kampf der „nächste“.

F: Genau wann stirbt man und wie lange bleibt man tot?

A: Wenn bei den Schlimmen Dingen steht, dass du tot bist, stirbst du. Warst du gerade dabei, vor anderen Monstern zu fliehen, bist du natürlich von *ihren* Schlimmen Dingen entbunden, weil du tot bist. Du BLEIBST nur solange tot, bis die Runde des nächsten Spielers beginnt. Dein neuer Charakter erscheint zu diesem Augenblick und darfst dich den anderen ganz normal im Kampf anschließen, bekommst aber keine neuen Karten, außer jemand gibt dir eine milde Gabe. Du ziehst erst Karten, wenn deine nächste Runde anfängt.

F: Muss ich weglaufen? Was, wenn ich sterben WILL?

A: Dein Charakter will nicht sterben. Dein Charakter wird immer VERSUCHEN wegzulaufen. Falls du sterben möchtest, hoff einfach auf einen schlechten Wurf.

F: Kann ich eine 'Steige eine Stufe auf'-Karte auf einen anderen Spieler spielen, um ihn eine Stufe aufsteigen zu lassen, damit ein Monster, das ihn vorher ignoriert hat, ihn jetzt verfolgen wird?

A: Das war zwar nicht die ursprüngliche Idee der 'Steige eine Stufe auf'-Karten, ist aber eine so böartige Idee, die so gut zu einem Munchkin passt, dass wir sie viel zu sehr mögen, als dass wir dazu nein sagen würden.

F: Bezieht sich die „2,6 Sekunden“-Regel auf den Sieg über ein Monster ohne es zu töten oder nur darauf, dass man es tötet?

A: Jede Art von Sieg. Solltest du es besiegen, ohne es zu töten, haben die anderen Spieler ebenfalls etwa 2,6 Sekunden, um eine entsprechende Karte zu spielen, die dich frustriert.

Noch mehr

F: Der Mietling lässt mich einen zusätzlichen Großen Gegenstand tragen und anwenden. Ermöglicht er mir, mehr als zwei Hände zu haben für eine Waffe?

A: Nein! Er kann etwas für dich tragen, aber nicht es für dich benutzen. Das führt zu dem lächerlichen Ergebnis, dass er deine Rüstung trägt, die aber gleichzeitig dich schützt. Das gefällt uns ...

F: Sollen die Ghule Untote sein?

A: Nein, sie sind die ganze Zeit so.

F: Auf der Ghule-Karte steht, dass nur meine Stufe in dem Kampf zählt, nicht meine Boni oder Gegenstände. Kann man immer noch einen Gegenstand benutzen, um dem Kampf vollständig auszuweichen – wie z.B. die Magische Lampe?

A: Ja.

F: Ist das ursprüngliche Geschlecht des Charakters dasselbe wie das Geschlecht des Spielers oder kann man es aussuchen?

A: Die ursprüngliche Absicht war, dass es dasselbe Geschlecht sein sollte wie das des Spielers. Die Spielermacher haben jedoch kein Problem damit, wenn ihre Regeln von Hausregeln außer Kraft gesetzt werden.

F: Auf König Tut und den Gruftigen Gebrüdern steht „Charaktere höherer Stufe verlieren 2 Stufen, *sogar wenn sie entkommen*“. Heißt das, man verliert die Stufen auch wenn man diese Monster besiegt hat?

A: Nein. Aber wenn man sie nicht besiegen kann, musst du versuchen wegzulaufen und du verlierst die 2 Stufen sogar wenn du entkommst. Sollten sie dich fangen, dann erniedrigen sie dich auf Stufe 1.

F: Kann man Gegenstände, die zusammen weniger als 1000 Goldstücke bringen, verkaufen, nur um sie aus dem Umlauf zu bringen?

A: Nein. Wenn die Gegenstände insgesamt weniger als 1000 Goldstücke wert sind, kannst du sie nicht verkaufen.

F: Wenn man auf einem Gegenstand die Schummeln-Karte liegen hat, kann man sie auf eine andere legen?

A: Nein. Wenn du einmal das ursprüngliche Schummeln ausgeführt hast, kann die Karte nicht mehr auf einen anderen Gegenstand gelegt werden. Wenn also irgendwas passiert, um den geschummelten Gegenstand legal für dich zu machen ... Pech gehabt. Du kannst die Schummeln-Karte nicht auf einen anderen Gegenstand übertragen.

F: Kann ich die Schummeln-Karte von einem Gegenstand eines anderen Spielers nehmen oder ihn dazu benutzen, um den Abgestapel zu durchsuchen und ihm einen Gegenstand entnehmen?

A: Nein und nein ... Die Schummeln-Karte ermöglicht es dir nur, einen Gegenstand zu tragen (d.h. im Spiel zu haben) und anzuwenden, den du normalerweise auf Grund von Klassen-, Rassen- oder anderen Einschränkungen nicht tragen kannst. Mit anderen Worten, eine zweite Kopfbedeckung, einen zweiten Großen Gegenstand (für Nicht-Zwerge), einen Gegenstand, der eine Hand oder zwei benötigt, wenn die anderen beiden alle voll sind, oder den Bogen mit Bändern für Nicht-Elfen. Du musst den Gegenstand auf regelkonforme Art und Weise benutzen und kannst nicht die Schummeln-Karte dazu benutzen.

F: Was bedeuten die Schlimmen Dinge auf dem Plutoniumdrachen? Bedeutet das, ich sterbe einfach, wenn ich meinen Weglaufenwurf verpatze?

A: Obwohl der Text nicht explizit ist, sollte Tod die wahrscheinlichste Folge sein, wenn man geröstet und gefressen wird, deshalb ja, du stirbst einfach ...

F: Die Regeln besagen, dass die Karten im Spiel gehandelt oder abgelegt werden müssen. Wann kann ich sie ablegen?

A: Das hängt von der Art der Karte ab. Rassen- und Klassenkarten können jeder Zeit abgelegt werden. Das schließt ebenfalls Halb-Blut und Super Munchkin mit ein.

Gegenstandskarten können auf die folgenden Arten abgelegt werden:

- Als Teil eines Verkaufs (siehe dazu jedoch auch die Regeln für den Mindestverkaufswert von Gegenständen).
- um die Anforderungen einer besonderen Fähigkeit einer Klassen-/Rassenkarte oder einer anderen Karte zu erfüllen.
- Um die Anforderungen Schlimmer Dinge oder eines Fluches oder einer Falle zu erfüllen!
- Der Gegenstand ist Groß und du MUSST ihn loswerden (weil dein Mietling starb oder du nicht länger ein Zwerg bist) und es gibt niemanden, der ihn nehmen kann.

Und die Munchkin Großmeisterfrage ...

F: Kann ein Priester einen Schatzhort immer und immer wieder verwenden, bevor er beginnt, seine drei Karten zu ziehen, und sie wieder ziehen und ablegen und drei weitere ziehen und so weiter?

A: Nein. Er muss ihn NACHDEM die drei Karten gezogen werden ablegen. Trotzdem eine SUPER Idee!