

Munchkin-Turnierregeln von Birger Krämer

Auf Grund häufiger Nachfragen bieten wir hier drei Varianten an, die sich zur Austragung von *Munchkin*-Turnieren bewährt haben. Einsetzbar im Spiel Laden deines Vertrauens, auf Conventions und in großer Runde im trauten Heim.

Bei allen Varianten benötigt man:

- 1 Für je 4 Spieler ein Basisspiel und einen sechsseitigen Würfel.
- 2 Genügend 10er Würfel, Tokens oder andere Marker, die bis zur Stufe 10 zählen können.
- 3 Für das Finale bei den Varianten 1 und 3 mindestens ein Basisset sowie mindestens eine Erweiterung. Je mehr Kartensets Bestandteil des Finales sind, desto kultiger wird es!
- 4 Mindestens einen regelfesten Schiedsrichter, dessen Entscheidungen akzeptiert werden müssen. Für Turnierbelange sollte der Schiri als Besitzer aller Spiele betrachtet werden. Bewährt hat sich auch die Bildung eines Triumvirats, dies hat den Vorteil, dass auch die Schiedsrichter mitspielen und ihre munchkinmäßige Unterhaltung haben können. Dabei gilt: Schiedsrichter dürfen nur an anderen Tischen Regelentscheidungen fällen. Anfängern sollte immer die Möglichkeit zur Teilnahme geboten werden – dazu setzt man einen Schiri zu dem Anfänger, der diesem dann unter die Arme greift, oder findet andere Spieler, die sich dazu bereit erklären. Anfänger haben es schon des Öfteren bis in Finalrunden geschafft, also ermuntert sie, bei dem großen Spaß mitzumachen!
- 5 Namenskarten für alle Spieler (Blankokarten, Karteikarten, Zettelchen). Diese braucht man für die Zulosung der einzelnen Runden. Die Namenskarten der Sieger werden vom Schiri eingesammelt.
- 6 Offizielle Lesezeichen zur Erhöhung der Lachfrequenz des Turniers.
- 7 Preise! Diese sind das Salz in der Suppe eines jeden Turniers und sollten zumindest für die Top 3-Spieler ausgelobt werden. Turniere in Läden und auf Conventions werden von Pegasus Spiele auf Anfrage mit Preisen unterstützt, oft stiftet auch der Laden selber Preise. Wenn wir einen Pegasus-Supporter in der Gegend haben, versuchen wir, diesen zur offiziellen Unterstützung des Events zu schicken.

Die Varianten

Variante 1 ist der auch bei den Offiziellen Deutschen Meisterschaften und den Crusade-Turnieren verwendete Turniermodus.

Variante 2 orientiert sich am Schweizer System.

Variante 3 ist die Epik-Turniervariante, in der bis Stufe 20 gespielt wird. Hierzu sind Massen von unterscheidbaren Deck Protector-Hüllen, viel Zeit und die Epik-Regeln erforderlich (Aus *Munchkin Im Mixer*, erscheint auf Deutsch im Oktober 2005 – bis dahin muss man sich mit den englischsprachigen [Epic Rules](#) begnügen und sie bei [Steve Jackson Games](#) saugen).

Variante 1:

Es werden 2 Vorrunden in 4er bis 5er Gruppen mit Basisspielen absolviert – jeder Spieler erhält also zwei Möglichkeiten zum Weiterkommen. Alle Sieger kommen ins Finale bzw. in die nächste Runde (je nach Zeit und Teilnehmerzahl). Geteilte Siege sind möglich. Sieger der 1. Qualifikationsrunde sind für die 2. gesperrt (Diesen kann man mit einem Match außerhalb der Reihe, hierfür bieten sich auch *Chez Geek*, *Igels* oder *Meine Zwerge fliegen hoch* an, die Zeit versüßen – für den Sieger lobt man als Anreiz einen Preis aus). Für das Finale benötigt man minimal 4, maximal 7 Finalisten. Sollten sich mehr Spieler für das Finale qualifizieren, werden Halbfinalrunden eingeschoben. Eine oder mehrere sogenannte Loserrunden geben die Möglichkeit, die Halbfinalrunden mit zusätzlichen Spielern zu besetzen oder auch den 4. Spieler für das Finale zu finden. Im Finale sollten möglichst viele verschiedene Sets im Einsatz sein, wobei das *Star Munchkin*-Lesezeichen nicht für den Priester verwendet werden darf. Warum? Die Antwort ist NordCon 2005, Details sind nachzulesen bei den [Crusade-Berichten](#).

Variante 2:

Man lässt jeden Spieler eine vorher festgelegte (oder durch den Zeitrahmen bestimmte) Anzahl an Spielen in 4er bis 5er Gruppen absolvieren. Man hat die Wahl, ob man nur mit *Munchkin*-Basisspielen oder auch mit Erweiterungen spielen möchte. Auf jeden Fall sollte an allen Tischen die ungefähr gleiche Anzahl an Karten vorhanden sein. In der ersten Runde werden die Teilnehmer ihren Tischen zugelost. Sobald ein Spiel beendet ist, erhält jeder Spieler Punkte entsprechend der Stufen, die er am Ende des Spiels hatte (wenn das Spiel endet, darf nicht mehr verkauft werden). Der Sieger erhält einen Extrapunkt. In Runde 2 spielen dann die Spieler mit den meisten Punkten gegeneinander, die mit den mittleren Werten, und die mit den niedrigsten. Dies muss man natürlich an die Anzahl der Teilnehmer anpassen. In Runde 3 werden erneut alle bisher erreichten Punkte zusammengezählt, und die 4-5 Spieler mit den meisten Punkten spielen gegeneinander, dann die mit den mittleren Werten, dann die mit Werten darunter usw. Ein Finale gibt es nicht, aber der Vorteil ist der, dass erstens Spieler am Ende eines Spiels aussteigen können, ohne den Turnierablauf zu stören (kein wahrer Munchkin wird sich über einen Gegner weniger ärgern), und die vermeintlich schwächeren Spieler gegen ebenfalls noch nicht sehr erfolgreiche Spieler antreten, und sich dabei ganz schnell in die Spitze vorarbeiten können. Wenn ein Spieler z.B. mit Stufe 12 gewinnt, weil er in seinem Siegeszug direkt mehrere Monster auf einmal niederstreckt, dann erhält er auch 12 Punkte plus einen Siegpunkt! Bei Einsatz von *Munchkin 1-3* gilt die Lesezeichenregelung von Variante 1. Nach zwei, drei, vier oder mehr Partien (je nach Zeit) für jeden Spieler werden dann die Sieger ermittelt.

Variante 3:

Dies ist die Königsdisziplin unter den Turniervarianten und nur zu empfehlen, wenn man mit einer relativ geringen Spielerzahl sehr lange, und ich meine wirklich lange, spielen will, eine ganze Reihe Sets hat, und die Epik Regeln sowie, ganz wichtig, ziemlich viele Protector-Hüllen für Karten besitzt. Die Protector-Hüllen müssen für *jeden* Tisch farblich oder anderweitig gekennzeichnet sein. Man benötigt außerdem

Tische und Sitzplätze für alle Turnierteilnehmer sowie einen wirklich großen Epischen Finaltisch.

Alle Spieler werden in 4er bis 5er Gruppen Tischen mit je einem Basisspiel oder mit je einem Basisspiel plus Erweiterung zugelost. Wenn ihr für *jeden* Tisch z.B. **Munchkin 1-3** und **Munchkin Beißt!** habt, ist das zwar absoluter Wahnsinn, geht aber natürlich auch. Am Finaltisch liegt ein großes „eingetütetes“ Set eurer Wahl, wobei wichtig ist, dass das Set durch die Hüllen von jedem anderen des Turniers unterschieden werden kann. Es wird ganz normal bis Stufe 10 gespielt. Sobald ein Spieler Stufe 10 erreicht hat (ob dafür weiterhin ein Monster getötet werden muss oder ob man auch anderweitig Stufe 10 erreichen kann, muss vorher von der Turnierleitung entschieden werden), wird das Spiel unterbrochen (nur an diesem Tisch, sonst dauert es wirklich zu lange). Der Spieler in Stufe 10 packt ALLE seine Karten in die Hüllen und wandert mit seinen gesamten ausliegenden Karten UND seinen Handkarten an den Epik-Tisch. Am Epik-Tisch liegt das, noch mal zur Erinnerung, ebenfalls komplett eingetütete und von allen anderen Sets unterscheidbare Riesen-Set, hier sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt – je größer der Stapel, desto legendärer und länger wird des Turnier! Der Spieler am Epik-Tisch wartet, bis der zweite Spieler Stufe 10 erreicht, die oben beschriebene Prozedur durchgeht und ebenfalls zum Epik-Tisch kommt. Ab dann spielen die beiden als Epische Charaktere und mit den Epischen Regeln (man tritt zwei Türen auf einmal ein, erhält zusätzliche Klassen- und Rassenfähigkeiten usw.). Stufe 19 und 20 müssen durch das Töten eines Monsters erreicht werden. *Jeder* andere Spieler, der Stufe 10 erreicht, sortiert ebenfalls wie oben beschrieben seine kompletten Karten in die speziellen Schutzhüllen seines Tisches ein und steigt am Epischen Tisch ein! Jeder Spieler, der auf Stufe 9 oder weniger zurückgeschlagen wird, muss den Epik-Tisch wieder verlassen, seine gesamten Karten mitnehmen und wird wieder zu einem gewöhnlichen Munchkin, wofür er natürlich schadenfroh ausgelacht werden darf. Wenn sich an einem Starttisch nur noch 1 Spieler befindet, ist für ihn das Turnier beendet. Daraus folgt, dass auch ein Epischer Munchkin, der unter Stufe 10 sinkt, automatisch aus dem Turnier fliegt, wenn an seinem Ursprungstisch nicht mehr gespielt wird! Ja, das ist hart, aber niemand hat jemals behauptet, dass **Munchkin** fair ist.

Alternativ kann man auch so spielen, dass jeder Epische Munchkin, der unter Stufe 10 sinkt, automatisch aus dem Turnier ausscheidet, damit nicht am Ende alle Turnierteilnehmer minus der Anzahl der Tische am Epischen Finale teilnehmen. Außerdem kann man so auch darauf verzichten, die Kartenstapel am Epik-Tisch in Hüllen zu packen. So oder so, ein System mit markierten Hüllen muss gefunden werden, sonst sind hinterher die Karten aller Sets durcheinander. Das ist schon passiert, weil mindestens ein Spieler beim Wechsel seine Handkarten nicht eingetütet hatte, was sich erst später herausstellte, also seid gewarnt!