

MONSTERVERSTÄRKER

»Uralt«, »Wütend«, »Intelligent« und »Gigantisch« erhöhen die Stufe eines Monsters (und »Baby« erniedrigt sie). »Wanderndes Monster« und »Kumpel« holen ein weiteres Monster, das sich in den Kampf stürzt. Sie dürfen während jedem Kampf gespielt werden.

Alle Verstärker addieren sich auf und alles, was ein Monster verstärkt, bezieht sich auch auf seine Kumpels ... werden Uralt, Wütend und Kumpel in *jeder beliebigen Reihenfolge* zusammen gespielt, stehst du vor einem uralten, wütenden Monster und seinem uralten, wütenden Kumpel. Sollten jedoch schon zwei unterschiedliche Monster im Spiel sein – wegen einer *Wanderndes Monster*-Karte –, muss sich der Spieler, der den Verstärker gespielt hat, entscheiden, auf welches Monster er angewandt wird.

SCHATZE - SPIELEN

Jede Schatzkarte kann auf den Tisch gespielt werden, sobald du sie bekommst oder zu jeder beliebigen Phase deiner Runde.

Wenn du die »Steige eine Stufe auf«-Karte spielst, lege sie sofort ab und steige eine Stufe auf.

SCHATZE - ANWENDEN

Jede Einmalige Karte (die nur einmal angewendet werden kann), darf während eines Kampfes gespielt werden, egal ob du sie auf der Hand oder auf dem Tisch liegen hast.

Andere magische Gegenstände dürfen nicht angewendet werden, es sei denn, sie befinden sich im Spiel. Solltest du an der Reihe sein, darfst du sie spielen und dann sofort einsetzen. Solltest du jemandem helfen oder außerhalb deiner Runde aus welchem Grund auch immer kämpfen, darfst du den neuen Gegenstand nicht von deiner Hand auf den Tisch spielen.

FLÜCHE

Wird ein Fluch während der »Tür Öffnen«-Phase offen gezogen, wird er auf die Person angewendet, die ihn gezogen hat.

Wird er verdeckt gezogen oder auf eine andere Art erworben, darf er auf JEDEN BELIEBIGEN Spieler zu JEDEM BELIEBIGEN Zeitpunkt angewendet werden. Jeder *beliebige* Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemanden zu erniedrigen, gerade wenn er glaubt, das Monster erschlagen zu haben, macht einen Heidenspaß!

Ein Fluch wirkt sofort auf sein Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt. **Ausnahmen:** »Geschlechtsumwandlung« verleiht dir in deinem nächsten Kampf einen Malus und »Huhn auf deinem Kopf« dauert einfach nur an und an ... Diese Karten behältst du, bis du dich von dem Fluch befreien kannst.

Wird ein Fluch auf mehr als einen Gegenstand angewendet, entscheidet das Opfer, welcher Gegenstand verloren geht oder verflucht wird.

Sollte ein Fluch sich auf etwas beziehen, das du nicht hast, ignoriere ihn. Ziehst du z.B. »Verliere deine Rüstung« und du hast gar keine Rüstung, passiert nichts und du legst den Fluch ab.

Sollte ein Fluch sich auf etwas beziehen, das du nicht hast, ignoriere ihn. Ziehst du z.B. »Verliere deine Rüstung« und du hast gar keine Rüstung, passiert nichts und du legst den Fluch ab.



KLASSEN UND RASSEN

Diese Karten dürfen, genau wie Schatzkarten, zu jeder Zeit, nachdem du sie erhalten hast, gespielt werden oder zu jeder Zeit während deiner Runde.

HALB-BLUT UND SUPER MUNCHKIN

Mit diesen Karten darfst du zwei Rassen oder zwei Klassen haben.

Du darfst *Halb-Blut* zu jeder Zeit spielen, vorrausgesetzt, du besitzt schon eine Rasse. Danach bist du halb diese Rasse und halb Mensch. Solange die Halb-Blut-Karte draußen liegt, darfst du zu jeder anderen Zeit eine weitere Rasse hinzufügen. Danach bist Du z.B. Halbfelf und Halbzweg, mit allen Vor- und Nachteilen beider Rassen. Sobald du keine Rasse mehr im Spiel hast, verlierst du die *Halb-Blut*-Karte.

Du darfst die *Super Munchkin*-Karte jederzeit spielen, wenn du eine Klasse im Spiel hast und eine zweite hinzufügen willst. Sobald du eine der beiden Klassen verlierst, verlierst du auch die *Super Munchkin*-Karte.

ANDERER MUNCHKIN-KRAM

Es mag Zeiten geben, in denen es dir hilft, einen Fluch oder ein Monster auf dich selbst anzuwenden oder einem anderen Spieler zu »helfen«, so dass es ihn seinen Schatz kostet. Das ist ziemlich munchkinmäßig, also tu es!

HANDELN

Du darfst Gegenstände – aber keine anderen Karten – mit anderen Spielern handeln. Du darfst nur Gegenstände vom Tisch handeln – nicht von deiner Hand. Du darfst zu jeder Zeit mit Gegenständen handeln, außer im Kampf – ja, die beste Gelegenheit zu handeln ist, wenn du gar nicht an der Reihe bist. Jeder Gegenstand, den du in einem Handel erwirbst, wandert sofort auf den Tisch und du darfst ihn nicht verkaufen, bis du wieder an der Reihe bist.

Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen – »Ich geb dir meine Flammende Rüstung, wenn du Andy *nicht* dabei hilfst, den Drachen zu bekämpfen.«

Du darfst die Karten auf deiner Hand anderen Spielern zeigen. Als ob wir dich daran hindern könnten.

IN DEN KAMPF EINMISCHEN

Du darfst dich auf diverse Arten in den Kampf eines anderen Spielers einmischen:

Eine Einmalige Karte anwenden: Wenn du einen Trank hast, könntest du damit jemandem helfen, indem du ihn gegen einen Feind einsetzt. Natürlich kannst du dabei »aus Versehen« auch einen Freund treffen und er wird sich dann *gegen ihn* richten.

Spiel eine Karte, um ein Monster zu verstärken: Diese Karten verschlimmern ein Monster ... und geben ihm mehr Schätze. Du kannst diese Karten während deines eigenen Kampfes einsetzen oder während jemand anderes kämpft.

Spiel ein Wanderndes Monster: Damit schickst du ein Monster von deiner Hand in einen beliebigen Kampf.

Falle einem Spieler in den Rücken wenn du ein Dieb bist.

Verfluche sie, wenn du einen Fluch hast.

STUFE 10

Stufe 10 kann ein Spieler grundsätzlich nur dadurch erreichen, dass er ein Monster besiegt. Wenn der Spieler auf Stufe 9 ist und irgendetwas anderes passiert, was ihn aufsteigen lassen würde – passiert gar nichts. Der Spieler bleibt auf Stufe 9. ABER ... für eine *Göttliche Intervention* gilt das nicht. Diese Karte kann das Spiel beenden.

REGELWIDERSPRÜCHE ODER STREITIGKEITEN

Wenn die Karten den Regeln widersprechen, halte dich an die Karten. Jede andere Streitigkeit sollte dadurch geregelt werden, dass ihr euch gegenseitig laut anschreit, wobei der Besitzer des Spiels das letzte Wort hat!

MUNCHKIN

Copyright © 2003 bei Steve Jackson Games.

Spieldesign von Steve Jackson

Illustriert von John Kovalic

mit Unterstützung von Monica Stephens

Gestaltung und Produktion:
Heather Oliver und Alex Fernandez

Produktionsmanager: Gene Seabolt

Art Director: Philip Reed

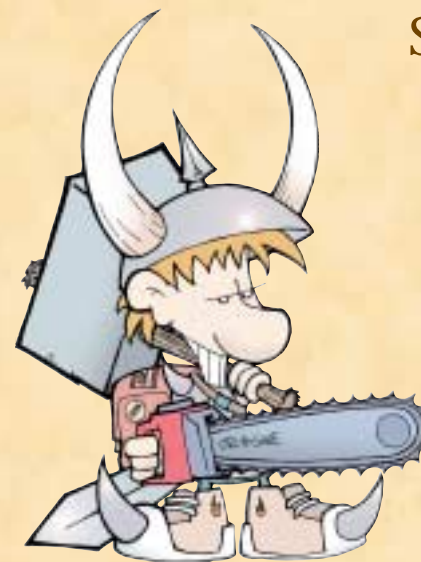
Übersetzung: Ulrike Bogdan

Lektorat: Frank Heller
mit Unterstützung von Birger Krämer

Verlagsleitung: Andreas Finkernagel

Spieltester: Alain Dawson, Jessie D. Foster,

Steve Brinich, Susan Rati, Kat Robertson, Moe Chapman, Paul Chapman, Al Griego, Russell Godwin.



MUNCHKIN ist eine geschmacklose Parodie, die das Erleben einer Dungeon-Erforschung auf das Wesentliche reduziert ... ohne nerviges Rollenspiel.

INHALT

168 Karten. Regeln. Box.

BEGINN

3 bis 6 Spieler. Du brauchst dieses Kartenspiel und für jeden Spieler 10 Spielsteine (Münzen, Pokerchips, egal was, Hauptsache, man kann damit bis 10 zählen). Außerdem braucht man noch einen sechseitigen Würfel.

Die Karten werden in Dungeonkarten (mit einer Tür auf der Rückseite) und Schatzkarten (mit einem Schatzhaufen auf der Rückseite) aufgeteilt. Nun mische beide Stapel und teile schließlich von jedem Stapel jeweils 2 Karten an jeden Spieler aus, 4 für ein schnelles Spiel.

KARTENVERWALTUNG

Für beide Stapel solltest du jeweils einen Ort zum offenen Ablegen vorsehen. Ist ein Stapel aufgebraucht, mische die abgelegten Karten neu. Ist ein Stapel aufgebraucht und es gibt keine abgelegten Karten, kann halt niemand diese Art von Karten ziehen!

Deine Hand: Karten auf deiner Hand befinden sich nicht im Spiel. Sie können dir nicht helfen, können dir aber auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich »deine Hand« angreifen und nicht einen Gegenstand, den du bei dir trägst. Am Ende deiner Runde darfst du nicht mehr als 5 Karten auf der Hand halten (oder 6, falls du ein Zwerg bist).

Getragene Gegenstände: Schatzkarten können vor dich gelegt werden, um »Getragene Gegenstände« zu werden. Siehe dazu auch *Gegenstände* weiter unten.

Wann werden Karten gespielt: Jede Kartenart wird zu einer bestimmten Zeit gespielt (siehe unten). Karten, die sich im Spiel befinden, können nicht mehr zurück auf deine Hand wandern – sie müssen entweder abgelegt oder gehandelt werden, falls du sie loswerden möchtest.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Jeder beginnt das Spiel als Mensch auf Stufe 1 und ohne Klasse (Häh Häh).

Schau dir deine ersten vier Karten an. Sollte sich unter ihnen eine *Rassen-* oder *Klassenkarte* befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Solltest du eine *Gegenstandskarte* haben, darfst du sie spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Solltest du Zweifel daran haben, ob und falls ja welche Karte du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder einfach drauf los spielen und irgendeine Karte spielen.

DAS SPIEL BEGINNEN UND BEENDEN

Um zu entscheiden, wer das Spiel beginnt, würfelst du und diskutierst dann über die Bedeutung des Wurfes und über die Aussage dieses Satzes und ob es von Bedeutung ist.

Beim eigentlichen Spiel gibt es Runden, von denen jede in mehrere Phasen aufgeteilt ist (siehe unten). Ist der erste Spieler mit seiner Runde fertig, beginnt der Spieler zu seiner Linken mit seiner Runde, und so weiter.

Der erste Spieler, der die 10-te Stufe erreicht hat, gewinnt ... aber er *mus* die 10-te Stufe erreichen, indem er ein Monster erschlägt oder durch Göttliche Intervention (eine spezielle Karte). Sollten zwei Spieler ein Monster zusammen erschlagen und zur gleichen Zeit die 10-te Stufe erreichen, gewinnen beide.

PHASEN EINER RUNDE

(1) Tür Öffner: Zieh eine Karte von dem Dungeonstapel und decke sie auf. Ist es ein Monster, musst du es bekämpfen (siehe *Kampf*).

Führe den Kampf vollständig durch, bevor du weitermachst. Solltest du es töten, steigst du eine Stufe auf (oder bei großen Monstern auch zwei Stufen, aber das steht dann auf der Karte).

Sollte die Karte ein Fluch sein – siehe *Flüche* – wirkt dieser (falls das geht) sofort und die Karte wird dann abgelegt.

Solltest du eine andere Karte ziehen, darfst du sie entweder auf deine Hand nehmen oder sie sofort spielen.

(2) **Auf Ärger aus sein.** Solltest du KEINEM Monster begegnen, wenn du zum ersten Mal die Tür öffnest, kannst du nun ein Monster **von deiner Hand** spielen – falls du eins hast – und es wie oben beschrieben bekämpfen. Spiele kein Monster, mit dem du nicht fertig werden kannst, wenn du dir nicht sicher bist, ob du Hilfe bekommst.

(3) **Raum ausplündern:** Solltest du das Monster getötet haben, nimm soviel Schätze, wie auf der Monsterkarte verzeichnet waren. Zieh sie verdeckt, wenn du das Monster allein erschlagen hast, oder offen, wenn du Hilfe hattest.

Solltest du einem Monster begegnet, dann aber weggelaufen sein, darfst du den Raum nicht plündern.

Solltest du keinem Monster begegnet sein, durchsuchst du den leeren Raum ... zieh eine zweite Karte von dem **Dungeonstapel, verdeckt**, und nehme sie auf deine Hand.

(4) **Milde Gabe.** Wenn du zuviele Karten auf deiner Hand hast – mehr als 6 für Zwerge, mehr als 5 für alle anderen –, gib die übrigen Karten an den **lebenden** Spieler mit der niedrigsten Stufe. Gibt es mehr als einen Spieler mit der niedrigsten Stufe, teile die Karten so gleichmäßig wie möglich unter ihnen auf, wobei es an dir ist zu entscheiden, wer die größere Hälfte bekommt. Solltest DU die niedrigste Stufe haben oder einer von denen mit der niedrigsten Stufe sein, lege die übrigen Karten ab. Jetzt kommt der nächste Spieler an die Reihe.

KAMPF

Um ein Monster zu bekämpfen, sieh dir die Stufe oben auf der Karte an. Ist deine eigene Stufe plus alle Boni durch Gegenstände, die du bei dir trägst, höher als die Stufe des Monsters, tötet du es. Einige Monsterkarten besitzen besondere Kräfte, die sich auf den Kampf auswirken – z.B. ein Bonus gegen eine Rasse oder Klasse. Diese müssen berücksichtigt werden, bevor der Kampf als geklärt gilt.

Du darfst auch einmalige Karten, wie z.B. Tränke, **von deiner Hand** während des Kampfes benutzen. Während des Kampfes darfst du allerdings keine Gegenstände stehlen oder handeln.

Sollten sich andere Monster – wie z.B. *Wanderndes Monster* oder ein Kumpel – in den Kampf einmischen, musst du es mit ihrer vereinten Stufe aufnehmen. Solltest du die richtige Karte haben, kannst du ein Monster eliminieren und dann das andere ganz normal bekämpfen, darfst aber nicht eines bekämpfen und vor dem (den) anderen weglaufen. Solltest du eines mit einer Karte eliminieren und dann vor dem (den) anderen weglaufen, bekommst du keinen Schatz.

Solltest du ein Monster töten oder anderweitig geschlagen haben, steigst du automatisch eine Stufe auf (2 für die ganz besonders gefährlichen Monster). Wenn du gegen mehrere Monsterkarten angetreten bist – siehe **Einmischen** – steigst du für jedes erschlagene Monster eine Stufe auf. Solltest du aber ein Monster besiegen, ohne es zu töten, steigst du NIE eine Stufe auf.

Leg die Monsterkarte(n) ab und zieh die auf der Monsterkarte verzeichnete Zahl von Schatzkarten (siehe unten). Aber aufgepasst: Jemand kann eine feindliche Karte gegen dich spielen oder eine besondere Kraft gegen dich anwenden, gerade wenn du glaubst, du hättest gewonnen. Wenn du

ein Monster erschlagen hast, musst du einen vernünftigen Zeitraum – im allgemeinen so um die 2,6 Sekunden – warten, damit jeder die Möglichkeit hat, seine Stimme zu erheben. Erst danach hast du das Monster wirklich erschlagen und kannst wirklich eine Stufe aufsteigen und den Schatz wirklich bekommen, obwohl du natürlich immer



noch jammern und diskutieren darfst.

Solltest du das Monster nicht erschlagen können, so hast du zwei Möglichkeiten: um Hilfe bitten oder weglaufen.

UM HILFE BITTEN

Du darfst jeden anderen Spieler um Hilfe bitten. Sollte er ablehnen, kannst du einen anderen Spieler fragen usw. bis sie alle deine Bitte abgelehnt haben oder dir einer hilft. Nur ein Spieler darf dir helfen.

Natürlich darfst du auch einen Spieler bestechen, damit er dir hilft, wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen, es sei denn unter den Spielern ist ein Elf. Du darfst ihm einen oder mehrere beliebige Gegenstände anbieten, die du gerade bei dir trägst, oder eine beliebige Anzahl an Schatzkarten des Monsters. Solltet ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer zuerst ziehen darf, du oder er, oder wie auch immer.

Hilft dir jemand, addierst du dessen Bonus – oder Boni, wenn er mehrere hat – und Stufe auf deine hinzu. Die besonderen Fähigkeiten oder Verletzlichkeiten eines Monsters beziehen sich auch auf deinen Helfer und umgekehrt. Sollte dir z.B. ein Krieger helfen, gewinnt ihr, wenn eure kombinierten Stufen und Boni mit denen des Monsters einen Gleichstand erreichen und er zum Berserker werden und so Karten ablegen kann, die sich auf seine Kampfstärke aufaddieren. Solltest du vor einem *Möchtegern-Vampir* stehen und ein Priester hilft dir, kann er ihn automatisch verjagen. Solltest du aber vor einem *Sabbernden Schleim* stehen und dir hilft ein Elf, erhöht sich die Stufe des Monsters um 4 (es sei denn, du bist auch ein Elf und die Stufe des Monsters hat sich **bereits** erhöht).

Wenn dir jemand erfolgreich hilft, erschlagt ihr das Monster. Leg es ab, zieh deinen Schatz (siehe unten) und halte dich an die speziellen Anweisungen auf der Monsterkarte (falls es welche gibt). **Du** steigt immer noch für jedes erschlagene Monster eine Stufe auf.

Dein Helfer steigt nicht auf ... es sei denn, er ist ein Elf, dann erhält er für jedes erschlagene Monster eine Stufe.

Sollte dir niemand helfen wollen ... oder falls jemand versucht, dir zu helfen und deine Gruppenmitglieder verletzen dich oder helfen dem Monster, damit ihr beide das Monster **immer noch** nicht erschlagen könnt ... musst du weglaufen.

WEGLAUFEN

Solltest du weglaufen, erhältst du weder Schatz noch Stufen. Du kannst nicht einmal den Raum ausplündern – d.h. du ziehst keine Schatzkarte verdeckt. Und du schaffst es nicht immer zu fliehen ...

Würfle. Nur mit einer 5 oder 6 kommst du davon. Elfen bekommen einen Bonus auf Weglaufen, wohingegen Halblinge einen Malus bekommen.

Du bekommst keinen Schatz. Normalerweise gibt es keine negativen Auswirkungen ... lies aber die Karte. Einige Monster verletzen dich, auch wenn du vor ihnen fliehen kannst!

Sollte dich das Monster fangen, tut es dir **Schlimme Dinge** an, wie es auf der Karte beschrieben wird. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand verlierst, oder du verlierst mehrere Stufen, bis hin zum Tod. Sollten zwei Spieler zusammen gearbeitet haben und das Monster immer noch nicht besiegen können, müssen **beide** fliehen. Sie würfeln einzeln, denn das (die) Monster KANN beide fangen.

Solltest du vor unterschiedlichen Monstern fliehen, würfelst du einzeln, um beiden zu entkommen, wobei du die Reihenfolge bestimmst, in der gewürfelt wird. Jedes Monster, das dich erwischt, kann dir **Schlimme Dinge** antun.

TOD

Wenn du stirbst, verlierst du deinen ganzen Kram. Du behältst deine Klasse(n), Rasse(n) und Stufen – dein neuer Charakter wird genau wie dein alter aussehen.

Die Leiche ausplündern: Lege die Karten von deiner Hand neben die Karten, die im Spiel waren. Der Spieler mit der **höchsten** Stufe darf sich

eine Karte aussuchen ... sollten mehrere Spieler die gleiche Stufe haben, würfeln beide darum. Danach nehmen sich die Spieler in der absteigenden Reihenfolge ihrer Stufen jeder eine Karte. Sollte deine Leiche keine Karten mehr haben – Pech gehabt. Nachdem jeder eine Karte erhalten hat, wird der Rest abgelegt.

Dein neuer Charakter erscheint augenblicklich und kann den anderen in der nächsten Runde im Kampf helfen ... aber du hast noch keine Karten. In der nächsten Runde ziehst du verdeckt von **jedem Stapel** 2 Karten und spielst jede beliebige Rassen-, Klassen- oder Gegenstandskarte, als ob du das Spiel gerade erst begonnen hättest.

SCHATZ

Wenn du ein Monster erschlagen hast, bekommst du seinen Schatz. Jedes Monster hat eine Schatzzahl am Ende seiner Karte. Genauso viele Schatzkarten ziehst du. Wenn du das Monster alleine erschlagen hast, ziehst du verdeckt. Sollte dir jemand geholfen haben, ziehst du offen, damit die ganze Gruppe es sehen kann. Die Schatzkarten können gespielt werden, sobald du sie erhältst. Gegenstandskarten kannst du vor dich legen. »Steige eine Stufe auf«-Karten dürfen sofort eingesetzt werden.

CHARAKTERWERTE

Grundsätzlich ist jeder Charakter eine Ansammlung an Waffen, Rüstung und magischen Gegenständen mit drei Werten: Stufe, Rasse und Klasse. Du kannst z.B. deinen Charakter als einen »8-te Stufe Zauberer mit *Arschtritt-Stiefeln*, einem *Napalmstab* und *Knieschützern der Verlockung*« beschreiben.

Zu Beginn stimmen dein Geschlecht und das deines Charakters überein.

Stufe. Das ist im allgemeinen das Maß dafür, wie üppig und wohl gebaut du bist. (Auch Monster haben Stufen.) Du behältst mit den Spielsteinen, die du vor dich hinlegst, einen Überblick über deine Stufen. Die Stufen reichen von 1 bis 10. Während des Spiels verlierst und gewinnst du dauernd Stufen.

Wenn du ein Monster erschlagen hast, erhältst du eine Stufe, oder wenn eine Karte es so sagt. Du kannst auch Gegenstände verkaufen, um Stufen zu erhalten (siehe **Gegenstände**).

Du verlierst eine Stufe, wenn das auf einer Karte steht. Deine Stufe kann nie unter 1 sinken. Deine **tatsächliche** Stufe kann jedoch im Kampf auch negativ sein, wenn du verflucht wirst oder dir jemand in den Rücken fällt.

Rassen. Charaktere können Menschen, Elfen, Zwerge oder Halblinge sein. Sollte vor dir keine Rassenkarte liegen, bist du ein Mensch.

Menschen haben keine besonderen Fähigkeiten. Jede andere Rasse hat unterschiedliche besondere Fähigkeiten – siehe die entsprechenden Karten. Du erhältst diese Fähigkeiten einer Rasse in dem Augenblick, in dem du sie spielst (also vor dich legst) und verlierst sie, wenn du diese Karte ablegst. Du kannst jederzeit eine Rassenkarte ablegen, sogar im Kampf: »Ich will jetzt kein Elf mehr sein.« Wenn du eine Rassenkarte ablegst, bist du wieder ein Mensch.

Du darfst nie mehr als einer Rasse gleichzeitig angehören, es sei denn, du spielst die *Halb-Blut*-Karte

Klasse. Charaktere können Krieger, Zauberer, Diebe oder Priester sein. Sollte vor dir keine Klassenkarte liegen, hast du keine Klasse. Ja, ich weiß, da waren wir schon mal.

Jede Klasse hat unterschiedliche Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst diese Fähigkeiten in dem Augenblick, in dem du die Karte vor dich legst und verlierst sie, sobald du die Karte ablegst. Die meisten Klassenfähigkeiten werden durch Ablegen ausgelöst. Du kannst jede Karte im Spiel oder von deiner Hand ablegen, um eine Fähigkeit auszulösen. Aber: solltest du KEINE Karten auf der Hand haben, kannst du nicht deine »ganze Hand ablegen«.

Schau dir die einzelnen Klassenkarten an zu der Frage, wann welche Fähigkeiten eingesetzt werden können. Beachte, dass ein Dieb nicht während eines Kampfes stehlen kann und dass der Kampf in dem Augenblick beginnt, in dem ein Monster aufgedeckt wird.

Du kannst eine Klassenkarte jederzeit ablegen, sogar im Kampf: »Ich mag kein Zauberer mehr sein«. Wenn du eine Klassenkarte ablegst, bist du solange klassenlos, bis du eine andere Klassenkarte spielst.

Du darfst nie zu mehr als einer Klasse gleichzeitig gehören, es sei denn, du spielst die *Super Munchkin*-Karte.

Gegenstände. Jede Gegenstandskarte hat eine Bezeichnung, eine Stärke, eine Größe und einen Wert in Goldstücken.

Eine Gegenstandskarte auf deiner Hand zählt solange nicht, bis du sie gespielt hast. Erst ab diesem Zeitpunkt gilt sie als »getragen«. Du darfst eine beliebige Anzahl an kleinen Gegenständen tragen, aber nur einen Großen. Jeder Gegenstand, der nicht als groß bezeichnet wird, ist klein. Zwerge sind eine Ausnahme. Sie können eine beliebige Anzahl an Großen Gegenständen tragen. Hörst du auf, ein Zwerg zu sein und hast du mehr als einen Großen Gegenstand, musst du alle bis auf einen sofort loswerden. In deiner Runde kannst du sie verkaufen. Ansonsten musst du sie dem (den) Spieler(n) mit der niedrigsten Stufe geben, der ihn noch tragen kann.

Jeder kann jeden beliebigen Gegenstand tragen, aber manche Gegenstände haben Einschränkungen in der Anwendung: ein

Scharfer Streitkolben z.B. kann nur von einem Priester geschwungen werden. Der Bonus zählt nur für jemanden, der in diesem Augenblick ein Priester ist.

Ebenso darfst du nur eine Kopfbedeckung, eine Rüstung, ein Schuhwerk und zwei Gegenstände für jeweils »1 Hand« – oder einen Gegenstand für »2 Hände« – tragen. Außer natürlich, du hast eine

Karte, die dich schummeln lässt, oder die anderen Spieler erwischen dich nicht dabei. Solltest du z.B. zwei Helme anhaben, kann dir nur einer helfen. Du solltest Gegenstände, die dir gerade nicht helfen können oder zusätzliche Gegenstände, die du nicht an hast, dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst. Du darfst z.B. NICHT zwischen zwei Helmen wechseln, während du im Kampf bist oder während du wegläufst.

Gegenstände verkaufen. Während deines Zuges darfst du Gegenstände mit einem Wert von 1000 Goldstücken ablegen, um sofort eine Stufe aufzusteigen. Wenn du z.B. Gegenstände im Wert von 1100 Goldstücken ablegst, verändert sich nichts. Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von 2000 Goldstücken ablegen können, steigst du zwei Stufen auf einmal auf. Du darfst Gegenstände aus deiner Hand ablegen, ebenso wie getragene Gegenstände.

Halblinge erhalten einen Bonus für den Verkauf von Gegenständen. Du darfst keine Gegenstände WÄHREND eines Kampfes verkaufen, handeln oder stehlen. Sobald du eine Monsterkarte aufdeckst, musst du den Kampf mit der Ausrüstung beenden, die du gerade an hast.

WANN WERDEN KARTEN GESPIELT
Anweisungen auf den Karten heben alle anderen Regeln immer auf.

MONSTER

Wird eine Monsterkarte offen während der »Tür Öffnen«-Phase aufgedeckt, wirkt sie sofort auf die Person, die sie gezogen hat. Es muss sofort gekämpft werden.

Sollte das Monster auf eine andere Art erworben worden sein, darf es während der »Auf Ärger aus sein«-Phase gespielt werden, oder gegen einen anderen Spieler mit der *Wanderndes Monster*-Karte.

Für Regelbelange gilt jedes Monster als ein einzelnes Monster, selbst wenn sein Name auf der Karte im Plural steht.

