

SPIEL MIR DAS LIED VOM MUNCHKIN

Spiel design von Steve Jackson
Illustrationen von John Kovalic

Übersetzung: Jens Kaufmann mit Birger Krämer

Satz und Layout der deutschen Ausgabe:

Tobias Hamelmann

Lektorat:

Jan Christoph Steines und Birger Krämer

Redaktionelle Leitung der deutschen Ausgabe: Birger Krämer

Wegen wertvoller Tipps werden zum Indianer ehrenhalber ernannt: Birgitt Anton, André Brüggemann, Christian Lüdke, Daniel Moritz, Daniel Nathmann, Marius Roth, Klaus Westerhoff, Roland Wyler-Koch

Spieltester des Originals: Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Sascha M. Doepper, Andrew Hackard, Jan Hendricks, Urszula Jarych, Richard Kerr, Birger Krämer, James Martinson, Jeff Schaefer, Randy Scheunemann, Jason Swanson, Nicholas Vacek, Loren Wiseman, Duncan Wright, Erik Zane, und die Austin Blizzard-Crew.

Dank an Marek Ctrnáct, J.G. Delmendo, Asher Densmore-Lynn, Jan Hendriks, Patrick Herfst, Kelly Merrell, Eric S. Raymond, Benjamin Waddell für ruchlos gute Karten-Ideen.

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games. Spiel mir das Lied vom Munchkin, Munchkin Cthulhu, Munchkin Impossible, Munchkin Fu, Star Munchkin, Munchkin Bites, Munchkin, Super Munchkin und die allessehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated. Munchkin ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. Copyright © 2001-2007: Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © der deutschen Ausgabe: Steve Jackson Games Incorporated. Deutsche Erstauflage 2007.

www.pegasus.de/munchkin

Das war der Wilde Westen...

... man trat Türen ein, tötete Monster und schnappte sich deren Zeug. Jetzt sind die Munchkins Cowboys, Indianer, Städter und Gesetzlose ... und sie stehen den Gefahren des Wilden Westens gegenüber - für eine Handvoll Schätze und ein paar Stufen mehr!

Dieses Spiel beinhaltet 168 Karten und die Regeln.

Beginn

3 bis 6 Spieler können spielen (2 Spieler sind auch möglich, aber je mehr, desto besser). Wenn du mehrere Sets verwendest, können mehr spielen, aber das Spiel wird dann langsamer. Du brauchst dieses Kartenspiel und für jeden Spieler 10 Spielsteine (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was, Hauptsache, es kann bis 10 zählen). Außerdem musst du dir noch einen sechsseitigen Würfel besorgen.

Die Karten werden in zwei Stapel aufgeteilt - einen mit Türkarten (mit einer Tür auf dem Rücken) und einen mit Schatzkarten (mit einem Haufen von Gegenständen auf dem Rücken). Nun mische beide Stapel und teile schließlich von jedem Stapel jeweils 2 Karten an jeden Spieler aus (jeweils 4 bei einem schnellen Spiel).

Kartenverwaltung

Für beide Stapel solltest du jeweils einen Ort zum offenen Ablegen vorsehen.

Ist ein Stapel leer, mische die abgelegten Karten neu.

Ist ein Stapel leer, und es gibt keine abgelegten Karten, kann halt niemand diese Art von Karten ziehen!

Das ist aber ehrlich gesagt wirklich noch nie vorgekommen. Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!



Schau dir deine Anfangskarten an. Sollte sich unter ihnen eine **Klasse (Cowboy, Indianer, Städter oder Gesetzloser)** befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Wenn du eine Karte hast, die dir erlaubt, mehr als eine Klasse zu haben, spiele sie ebenfalls. Solltest du Karten haben, die einen **Gegenstand** verkörpern, darfst du sie ebenfalls 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 dich einfach hineinstürzen und es einfach tun.

Das Spiel beginnen und beenden

Entscheide auf irgendeine angenehme Art und Weise, wer anfängt (hähä).

Beim eigentlichen Spiel macht jeder Spieler seinen Zug, der in etliche Phasen aufgeteilt ist (siehe unten). Ist der erste Spieler mit seinem Zug fertig, beginnt der Spieler zu seiner Linken mit seinem Zug usw.

Der erste Spieler, der die zehnte Stufe erreicht hat, gewinnt ... er *musst* jedoch die zehnte Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet (beachte hier als Ausnahme die Sonderfähigkeit des Cowboys!). Falls zwei Spieler ein Monster zusammen töten und zur gleichen Zeit die zehnte Stufe erreichen, gewinnen sie beide.

Phasen eines Spielzuges

- 1) Tür öffnen:** Ziehe eine Karte von dem Türkartensapel und decke sie für alle sichtbar auf. Ist es ein Monster, musst du es bekämpfen. Siehe **Kampf**. Kläre den Kampf vollständig, bevor du weitermachst. Solltest du das Monster töten, steigst du eine Stufe auf (oder bei großen Monstern auch zwei Stufen, aber das steht dann auf der Karte).

Sollte die Karte eine Falle sein - siehe **Fallen** weiter unten -, wirkt diese sofort auf dich (falls das geht) und wird dann abgelegt.

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

- 2) Auf Ärger aus sein:** Solltest du KEINEM Monster begegnet sein, als du in der ersten Phase die Tür geöffnet hast, 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, es sei denn, du bist dir sicher, dass du Hilfe bekommst.

- 3) Den Raum plündern:** Solltest du ein Monster getötet haben, nimm soviel Schätze, wie auf der Monsterkarte angegeben ist. Ziehe sie verdeckt, wenn du das Monster allein erschlagen hast, oder offen, wenn du Hilfe hattest.

Bist du einem Monster begegnet und musstest Weglaufen, erhältst du auch keinen Schatz!

Wenn du keinem Monster begegnet bist (oder einem Monster, das *Freundlich* zu dir war), durchsuchst du nun den leeren Raum: Ziehe *verdeckt* eine zweite Karte vom **Türkartensapel** und nimm sie auf deine Hand.

Charaktererschaffung

Jeder Spieler beginnt das Spiel als einstufiger Charakter ohne Klasse (diesen Witz haben wir noch längst nicht zu Tode geritten).

(4) Milde Gabe: Wenn du mehr als fünf Karten auf deiner Hand hast, gib die übrigen Karten an den lebenden Spieler mit der niedrigsten Stufe. Gib 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 gegebenenfalls die größere Hälfte bekommt. Solltest DU die niedrigste Stufe haben oder einer von den Spielern mit der niedrigsten Stufe sein, lege die übrigen Karten ab.

Jetzt kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Kampf

Wenn du ein Monster bekämpfen willst oder musst, sieh dir zunächst die Stufe oben auf der Karte an. Ist deine eigene Stufe zuzüglich aller Boni durch Gegenstände, die du bei dir trägst, und deiner Kumpels (siehe unten) höher als die Stufe des Monsters, tötet du es. Einige Monsterkarten besitzen besondere Kräfte, die sich auf den Kampf auswirken – einen Bonus gegen eine bestimmte Klasse, zum Beispiel. Diese müssen erst einmal überprüft werden, bevor der Kampf beendet ist.

Du darfst auch Karten, die „Nur einmal einsetzbar“ sind, beispielsweise den *Schwarzgebrannten Schnaps* oder den *Kuhfladen*, während des Kampfes von deiner Hand spielen. Auch Monsterverstärker und -verdoppler sowie „Steige eine Stufe auf“-Karten sind „Nur einmal einsetzbar“.

Während eines Kampfes darfst du keine Gegenstände handeln.

Sollten sich andere Monster (wie beispielsweise ein *Wanderndes Monster* oder ein *Stampede-Monster*) in den Kampf einmischen, musst du es mit ihrer vereinten Stufe aufnehmen. Falls du die passenden Karten hast, kannst du ein Monster eliminieren und dann das andere ganz normal bekämpfen; du 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 getötet oder anderweitig besiegt haben, steigst du automatisch eine Stufe auf (2 für ein paar ganz besonders gefährliche Monster).

Wenn du gegen mehrere Monsterkarten gekämpft hast – siehe **Sich in den Kampf 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.

Lege die Monsterkarte(n) ab und ziehe die angegebenen Schätze (siehe unten). Aber aufgepasst: Jemand kann eine feindselige Karte gegen dich spielen oder eine spezielle Fähigkeit gegen dich anwenden, gerade wenn du denkst, dass du gewonnen hast. Wenn du ein Monster erschlagen oder anderweitig besiegt 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., und zwar so lange, bis sie alle deine Bitte abgelehnt haben oder dir einer hilft. Nur ein einziger Spieler darf dir helfen.

Natürlich darfst du auch einen Spieler bestechen, damit er dir hilft, wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen. Du darfst ihm einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) von denen anbieten, die du gerade bei dir trägst, oder eine beliebige Anzahl von Schatzkarten des Monsters, das du bekämpfen musst. Solltet ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer zuerst ziehen darf, du oder er, oder wie.

Hilft dir jemand, addierst du dessen Boni und Stufe zu deiner hinzu.

Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt. Bist du beispielsweise kein *Cowboy*, aber ein *Cowboy* hilft dir, wird der *Mechanische Bulle -3* gegen dich bzw. euch haben. Aber wenn du dem *Mördermäßigen Jalapeño* gegenüberstehst und dir ein *Städter* hilft, wird die Stufe deines Gegners um 3 erhöht (es sei denn, du bist ebenfalls ein *Städter*, und die Stufe deines Gegners wurde deshalb bereits erhöht – erhöhe sie nicht zweimal).

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

Sollte dir niemand helfen wollen, oder falls dir jemand versucht zu helfen und deine Gruppenmitglieder schaden euch mit Karten oder helfen dem Monster, so dass ihr beide das Monster *immer noch nicht* erschlagen könnt, musst du (oder müsst ihr, falls dir jemand geholfen hat) Weglaufen.

Weglaufen

Musst du Weglaufen, erhältst du weder Schatz noch Stufen. Du kannst nicht einmal den Raum plündern (d.h. eine verdeckte Türkarte ziehen). Und du fliehst es nicht immer zu fliehen ...

Würfle. Nur mit einer 5 oder besser kommst du davon. Einige Gegenstände erleichtern oder erschweren dir das Weglaufen. Und manche Monster sind so schnell, dass sie dir einen Malus auf deinen Weglaufwurf geben.

Wenn du entkommst, legst du das Monster ab. Du erhältst keinen Schatz. Für gewöhnlich gibt es keine negativen Auswirkungen – aber lies die Karte. Manche besonders fiese Monster fügen dir sogar Schaden zu, wenn du ihnen entkommst! Sollte dich das Monster fangen, tut es dir *Schlimme Dinge* an, wie sie auf der Karte

beschrieben werden. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand verlierst, oder eine oder mehrere Stufen, oder auch, dass dich der Tod ereilt.

Wenn zwei Spieler zusammengearbeitet haben und das oder die Monster immer noch nicht besiegen können, müssen beide fliehen. Sie würfeln einzeln, denn das (die) Monster kann (können) beide fangen.

Solltest du vor mehreren Monstern fliehen, würfelst du für jedes einzeln, wobei du die Reihenfolge bestimmst, in der gewürfelt wird. Du bestimmst auch die Reihenfolge, in der du die Schlimmen Dinge von jedem Monster abbekommst. Wenn du nicht Weglaufen konntest, treten die Schlimmen Dinge eines jeden einzelnen Monsters sofort ein.

Tod

Wenn du *stirbst*, verlierst du dein ganzes Zeug, das du auf der Hand hältst und vor dir ausgelegt hast. Du behältst jedoch deine Klasse(n) und deine Stufe – dein neuer Charakter wird genau wie dein alter aussehen.

Die Leiche plündern: Lege deine Handkarten neben die Gegenstände, die du im Spiel hattest. Beginnend mit dem Spieler mit der höchsten Stufe darf sich nun jeder Munchkin eine Karte aussuchen. Sollten mehrere Spieler die gleiche Stufe haben, würfelt ihr. 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 noch hast du keine Karten.

Deinen nächsten Zug beginnst du, indem du verdeckt *zwei Karten von jedem Stapel* (vier, wenn du mit den Schnellstartregeln spielst) ziehst und jede beliebige, legal einsetzbare Klassen- oder Gegenstandskarte auslegst, genau so, als ob du das Spiel gerade erst begonnen hättest.

Charakterwerte

Grundsätzlich ist jeder Charakter eine Ansammlung von Waffen, Rüstung und Gimmicks mit zwei Werten: Stufe und Klasse. Du kannst deinen Charakter etwa als einen „Neunte Stufe-Cowboy mit einem Sheriffstern, einem Großen Cowboyhut, einem Pumaross, das eine Kanone aus dem Bürgerkrieg zieht sowie einem mürrischen, alten Goldsucher als Handlanger“ beschreiben. Zu Beginn stimmen dein Geschlecht und das deines Charakters überein.



Stufe: Das ist im Allgemeinen das Maß dafür, wie wohlgebaut, ausgefuchst und erfahren du bist (auch Monster haben Stufen). Du behältst mit den Spielsteinen oder Markern, die du vor dir hinlegst, einen Überblick über deine Stufen. Die Stufen reichen von 1 bis 10. Während des Spiels wirst du dauernd Stufen verlieren und gewinnen.

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 sehr wohl unter 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

Klassen: Charaktere können *Cowboys*, *Indianer*, *Städter* oder *Gesetzlose* sein, wenn sie die entsprechende Karte haben. Jede Klasse hat unterschiedliche Sonderfähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst die Fähigkeiten einer Klasse in dem Moment, in dem du die Karte vor dir hinlegst, und verlierst sie, sobald du die Karte verlierst oder ablegst.

Manche Fähigkeiten von Klassen werden durch das Ablegen von Karten wirksam. Du kannst jede beliebige Karte im Spiel oder von deiner Hand einsetzen, um solch eine spezielle Fähigkeit einzusetzen. Beachte, dass du nicht „Deine Handkarten ablegen“ kannst, wenn du KEINE Karten auf deiner Hand hast.

Du kannst eine Klassenkarte zu jeder Zeit ablegen, sogar während eines Kampfes: „Ich will kein Städter mehr sein.“

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

Gegenstände

Jeder Gegenstand hat einen Namen, eine Fähigkeit und einen Wert in Goldstücken. Eine Gegenstandskarte auf deiner Hand zählt so lange nicht, bis du sie gespielt hast. Ab diesem Moment gilt sie als „getragen“. Du darfst eine beliebige Anzahl an Gegenständen tragen.

Manche Gegenstände haben Einschränkungen bezüglich ihrer Nutzung. Das *Brand-eisen* kann beispielsweise nur von einem *Cowboy* verwendet werden („Nur von Cowboys nutzbar“). Der Bonus zählt also nur für jemanden, der gerade ein *Cowboy* 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. Solltest du beispielsweise zwei Hüte tragen, kann dir nur einer helfen. Außer natürlich du hast Karten oder spezielle Fähigkeiten, die dir erlauben, mehr zu tragen, oder eine Karte, die dich schummeln lässt, oder die anderen Spieler erwischen dich einfach nicht dabei.

Du solltest Gegenstände, die dir gerade nicht helfen können, oder zusätzliche Gegenstände, die du nicht nutzt, weil du zum Beispiel keine Hand mehr frei hast, dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst. Es ist nicht möglich, beispielsweise zwischen zwei Hüten zu wechseln, während du im Kampf bist oder Wegläufst.

Gegenstände verkaufen: Während deines Zuges darfst du Gegenstände mit einem Gesamtwert von 1.000 Goldstücken ablegen, um sofort eine Stufe aufzusteigen.

Wenn du beispielsweise Gegenstände im Wert von 1.100 Goldstücken ablegst, erhältst du kein Wechselgeld (wie auch). Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von 2.000 Goldstücken ablegen können, steigst du zwei Stufen auf einmal auf (und so weiter). Du darfst Gegenstände aus deiner Hand ebenso wie Gegenstände, die du mit dir trägst, einlösen.

Gegenstände handeln: Du darfst Gegenstände – aber keine anderen Karten – mit deinen Mitspielern handeln (= tauschen). Du darfst nur Gegenstände vom Tisch handeln – nicht von deiner Hand. Du darfst zu jeder Zeit mit Gegenständen handeln, außer im Kampf – tatsächlich ist die beste Gelegenheit zum Handeln, wenn du gar nicht am Zug bist. Jeder Gegenstand, den du durch einen Handel erwirbst, wandert sofort auf den Tisch, und du darfst ihn nicht verkaufen, bevor du nicht selber wieder an der Reihe bist.

Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen – „Ich gebe dir meinen *Siebenschüssigen Revolver*, wenn du Birgitt nicht hilfst, *Daniel Boom* zu bekämpfen.“

Du darfst deine Hand anderen Spielern zeigen. Als ob wir dich daran hindern könnten.

WÄHREND eines Kampfes darfst du keine Gegenstände verkaufen, handeln oder stehlen. Sobald du eine Monsterkarte aufdeckst, musst du den Kampf mit der Ausrüstung beenden, die du gerade hast.

Wann Karten gespielt werden

Anweisungen auf den Karten heben allgemeine Regeln immer auf. Jedoch kann keine Karte einen Spieler auf Stufe 0 oder weniger reduzieren, und ein Spieler kann Stufe 10 nur durch das Töten eines Monsters erreichen.

Monster

Wird eine Monsterkarte offen während der „Tür öffnen“-Phase aufgedeckt, wirkt sie sofort auf die Person, die sie gezogen hat. Das Monster muss auf der Stelle bekämpft werden.

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

Für Regelbelange gilt jede Monsterkarte als ein einzelnes Monster, selbst wenn ihr Titel im Plural steht.

Monsterverstärker

Streitlustig und ähnliche Monsterverstärker erhöhen die Stufe eines Monsters (und *Verkatert* senkt sie). *Wanderndes Monster* erlaubt einem Gegner (oder dir selbst, wenn du dich stark genug fühlst), ein weiteres Monster in den Kampf zu schicken, das dann dem anderen beisteht. Sie dürfen während eines beliebigen Kampfes gespielt werden.

Alle Verstärker addieren sich auf, und alles, was ein Monster verstärkt. Werden *Streitlustig*, *Hyperaktiv* und *Voll mit Testosteron* in jeder beliebigen Reihenfolge zusammen gespielt, stehst du vor einem streitlustigen, hyperaktiven Monster voll mit Testosteron. Sollten jedoch schon zwei oder mehr 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.

Schätze

Wenn du ein Monster getötet hast, bekommst du seinen Schatz. Jedes Monster hat auf seiner Karte rechts unten eine Schatzzahl aufgedruckt. Genau so 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.

Schatzkarten können gespielt werden, sobald du sie erhalten hast. Gegenstandskarten kannst du vor dir hinlegen. „Steige eine Stufe auf“-Karten dürfen sofort eingesetzt werden.

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

Andere 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 deines Zuges aus welchem Grund auch immer kämpfen, darfst du den neuen Gegenstand nicht von deiner Hand auf den Tisch spielen.

Fallen

Wird eine Falle während der „Tür öffnen“-Phase offen gezogen, trifft sie die Person, die die Karte gezogen hat. Wird eine Falle verdeckt gezogen oder auf eine andere Art erworben, darf sie auf JEDEN BELIEBIGEN Spieler zu JEDEM BELIEBIGEN Zeitpunkt angewendet werden. Jeder beliebige Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemandem zu reduzieren, gerade wenn er glaubt, das Monster erschlagen zu haben, macht einen Heidenspaß!

Eine Falle wirkt sofort auf das Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt. *Ausnahme: Ziemlich verwirrt ...* gibt dir einen Malus auf deinen nächsten Kampf. Behalte die Karte als Gedächtnisstütze bis zu deinem nächsten Kampf. Wenn sich eine Falle auf mehr als einen Gegenstand bezieht, entscheidet das Opfer, welcher Gegenstand verloren geht oder verändert wird. Sollte eine Falle sich auf etwas beziehen, das du nicht hast, ignoriere die Karte. Ziehst du beispielsweise „Verliere deine Kopfbedeckung“, und du hast gar keine Kopfbedeckung, passiert nichts, und du legst die Falle ab.

Klassen

Diese Karten dürfen zu jeder Zeit, nachdem du sie erhalten hast, oder zu jeder Zeit während deines Zuges gespielt werden.

Super Munchkin

Die *Super Munchkin*-Karte darfst du zu jeder Zeit spielen, wenn du eine Klasse im Spiel hast und außerdem eine zweite besitzt, die du dazu legen kannst. Du verlierst die Karte *Super Munchkin*, sobald du eine deiner beiden Klassen verlierst.



Deine Kumpels

Handlanger

Handlanger findest du im Türenstapel. Einen Handlanger darfst du jederzeit ausspielen, auch während eines Kampfes, solange du zu jedem Zeitpunkt nur einen Handlanger im Spiel hast. Ziehst du einen Handlanger offen, kannst du ihn auf deine Hand nehmen, wenn du ihn nicht direkt ins Spiel bringen kannst oder willst. Einen Handlanger darfst du jederzeit ablegen.

Ein Handlanger ist *kein* Gegenstand, es sei denn, er hat einen Wert in Goldstücken (dies trifft auf die Handlanger in DIESEM Spiel nicht zu).

Ein Handlanger kann sich für dich opfern.

Wenn du einen Kampf verlierst, kannst du einen Handlanger ablegen, anstatt einen Weglaufwurf zu machen.

Du entkommst automatisch allen Monstern in dem Kampf, sogar wenn eine Monsterkarte sagt, dass Weglaufen nicht möglich ist. Wenn jemand dir im Kampf geholfen hat, entscheidest DU, ob diese Person ebenfalls automatisch entkommt oder würfeln muss, um zu entkommen.

Manche Handlanger verleihen dir zusätzliche Hände oder gestatten dir, zusätzliche Große Gegenstände zu tragen (in anderen MUNCHKIN-Spielen). In diesem Fall besitzt nicht der Handlanger den Gegenstand, sondern er erweitert lediglich deine eigenen Fähigkeiten. Wenn deinem Handlanger etwas zustößt, werden deine Gegenstände davon nicht betroffen.

Andere Handlanger (jedoch nicht die in diesem Spiel ... hih) können explizit selber einen Gegenstand tragen und auch einsetzen; in manchen Fällen kann ein Handlanger einen Gegenstand einsetzen, den du selbst nicht verwenden darfst. Die Gegenstände, die ein Handlanger für dich trägt, zählen für dich und werden genauso von Fallen und Schlimmen Dingen getroffen, als wenn du sie selbst tragen würdest.

Verlierst du einen Handlanger, der einen Gegenstand getragen hat, passiert Folgendes:

- Wenn dein Handlanger sich selbst opfert, um dich zu retten, sind alle Gegenstände verloren.
- Wenn dein Handlanger getötet wird, plünderst du die Leiche und behältst die Gegenstände.
- Wenn dein Handlanger dir durch eine Falle, wegen Schlimmer Dinge oder auf Grund eines Wechsels seiner Loyalität weggenommen wird, verschwinden seine Gegenstände mit ihm.

Anwenden von Monsterverstärkern auf Handlanger

Du darfst beliebige Monsterverstärker-Karten auf Handlanger ausspielen. Lege den Verstärker über und hinter den Handlanger – dein Handlanger kann so zum Beispiel *Hyperaktiv* werden. Diese Monsterverstärker bringen für die Handlanger jedoch nicht so viele Boni wie gewohnt. Eine Verstärker-Karte mit +5 gibt dem Handlanger eine +1 in jedem Kampf. Ein +10-Verstärker verleiht dem Handlanger eine Stufe von +2.

Negative Verstärker können nicht auf Handlanger gespielt werden, es sei denn, diese haben bereits einen positiven Verstärker auf sich liegen. In diesem Fall neutralisiert der negative Verstärker einen gleichwertigen positiven Verstärker. Wenn also zum Beispiel ein anderer Munchkin seinen Handlanger *Voll mit Testosteron* pumpt (+2 Bonus), dann könntest du zu jeder Zeit (sogar während eines Kampfes) *Verkatert* auf den Handlanger spielen und ihn zu einem verkaterten, mit Testosteron vollgepumpten Handlanger machen, der dann nur noch +1 Bonus hätte.

Handlanger und Monster-Boni

Jeder Handlanger in diesem Spiel ist entweder offensichtlich männlich oder weiblich. Wenn sich z.B. die *Schullehrerin* in deinen Reihen befindet, und du begegnest einem Monster, das einen Bonus gegen Spielerinnen hat, dann erhält das Monster diesen Bonus gegen dich, es sei denn, du legst den Handlanger sofort ab. Ein Monster mit einem Malus gegen Spielerinnen hat diesen Malus gegen alle Munchkins, die einen weiblichen Handlanger haben. Dasselbe gilt für jedes Monster, das einen Bonus oder Malus gegen eine Rasse, eine Klasse oder ein Geschlecht hat.

Schlimme Dinge treffen Handlanger nicht, außer die Schlimmen Dinge erwähnen Handlanger explizit. Ignoriere das Geschlecht deines Handlangers, um festzustellen, was ein Monster dir antut.

Handlanger und ihr Geschlecht

Nein, DAS meinen wir nicht.

Das Geschlecht eines Handlangers spielt keine Rolle, mit Ausnahme der Reaktionen eines Monsters (siehe oben), oder wenn du dem Handlanger einen Gegenstand geben willst, der nur von Spielerinnen oder nur von Spielern nutzbar ist. In dem Fall hat der Handlanger das Geschlecht (falls vorhanden), das auf seiner Karte gezeigt wird.

Es sollte sogar für deine vom Munchkintum verseuchten Spieler ziemlich offensichtlich sein, welche Handlanger männlich oder weiblich sind.

Wenn du jemals das Geschlecht eines Handlangers ändern willst, brauchst du eine Karte, die das Geschlecht eines Spielers ändert. Wende diese auf deinen Handlanger an.

Handlanger und Schummeln

Du kannst eine Schummeln-Karte einsetzen, um einen zusätzlichen Handlanger ins Spiel zu bringen oder um einen Handlanger einen Gegenstand tragen zu lassen, den er normalerweise nicht tragen dürfte (aber warum solltest du die Karte nicht einfach auf dich selbst spielen?).

RÖSSER

Sein Ross liegt einem Munchkin ganz besonders am Herzen. Das ist natürlich deshalb der Fall, weil jedes Ross Boni bringt. Rösser findet man im Türenstapel. Kein Spieler darf mehr als ein Ross haben, es sei denn, er nutzt eine Schummeln-Karte. Rösser sind Gegenstände und folgen den normalen Regeln für Gegenstände. Alles, was sich auf einen Gegenstand auswirken kann, kann auch ein Ross betreffen.

Rösser tragen sich selbst. Ein Ross ist „Groß“, aber es zählt nicht zu der Anzahl von Großen Gegenständen, die du maximal tragen darfst. Tatsächlich erlauben dir einige Rösser sogar, mehr Große Gegenstände zu tragen. Rösser gelten als „Groß“, um kontrollieren zu können, welche Fallen ein Ross treffen können, und um zu verhindern, dass ein Dieb in einem Mixspiel mit anderen Munchkin-Sets sich einfach ein Ross in die Tasche stecken und damit verduften kann.

Rösser können von Monsterverstärkern exakt wie Handlanger verstärkt werden. Wenn ein Ross als Monster bekämpft wird (siehe unten), wirken Monsterverstärker ganz normal.

Schnelleres Spiel

Du willst *Spiel mir das Lied vom Munchkin* oder andere *Munchkin*-Spiele noch schneller machen? Für ein schnelleres Spiel beginnt jeder Spieler mit vier Karten von jedem Stapel, und erhält vier von jedem Stapel, wenn er nach dem Tod wieder ins Spiel zurückkehrt.

Immer, wenn eine Rasse, Klasse, Kraft oder ein Stil (dazu gehören dann auch *Super Munchkin* und *Halb-Blut*) 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/die Verlierer behält/behalten die Stufen-Karte.

Es gibt auch ein paar Gegenstände, die speziell Rösser verstärken. Rösser können keine Gegenstände nutzen, es sei denn, die Gegenstandskarte gestattet dies ausdrücklich. Außerdem ist zu beachten, dass „Gegenstandsverstärker“ nicht auf Gegenstände von Rössern ausgespielt werden können.

Wenn ein Ross einen Bonus oder Malus auf Weglaufen hat, ersetzt dieser explizit den Bonus des Reiters. Wenn dein Ross dir einen Abzug auf Weglaufen gibt, kannst du das Ross ablegen, bevor du deinen Weglaufwurf machst. Dann erhältst du zwar den Abzug nicht, aber dein Ross wandert auf den Ablagestapel.

Rösser als Monster behandeln

Ein Spieler, der offen ein Ross zieht, darf sich entscheiden, es stattdessen als Monster zu behandeln. In diesem Fall ist die Stufe des Rosses das Doppelte des oben auf der Karte aufgedruckten Bonuswertes, und wenn du es besiegst, bringt dir das einen Schatz und eine Stufe. Die Schlimmen Dinge für jedes als Monster angegriffene Ross sind „Verliere eine Stufe.“

Anderer Munchkin-Kram

Es mag Gelegenheiten geben, bei denen es dir hilft, eine Falle oder ein Monster auf dich selbst zu spielen oder einem anderen Spieler zu „helfen“, so dass es ihn seinen Schatz kostet. Das ist extrem munchkinmäßig und wird dir anerkennendes Nicken von den anderen Munchkins einbringen, also tu es!

Sich in den Kampf einmischen

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

Eine „Nur einmal einsetzbar“-Karte anwenden: Wenn du eine Karte wie *Schwarzgebrannter Schnaps* hast, könntest du damit jemandem helfen, indem du ihn gegen einen Feind wirfst. Natürlich kannst du dabei aus „Versehen“ auch deinen Freund mit dem mit dem *Schnaps* treffen, und er wird dann gegen ihn zählen.

Eine Karte spielen, um ein Monster zu verstärken: Siehe **Monsterverstärker** oben. Sie machen ein Monster stärker und geben ihm mehr Schätze. Du kannst diese Karte während deines eigenen Kampfes oder dem eines Mitspielers einsetzen.

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

Jemanden in eine Falle laufen lassen: Das kannst du tun, wenn du eine Fallenkarte hast.

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.

Kombinieren dieses Spiels mit anderen MUNCHKIN-Spielen

Warum nicht? Treibe den Munchkin-Wahnsinn auf die Spitze! Dein russischer Halb-Elben-Halb-Mutanten-Ninja Cowboy wird die Herzen aller Monster mit Angst erfüllen!

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische die Türen-, Dungeon-, Stations- und Gassenkarten in einen Stapel und behandle sie als Karten gleichen Typs; jeder Verweis auf einen Typ bezieht die anderen mit ein.

Verwende die Regeln für Schnelleres Spiel (siehe oben).

Und unter allen Umständen gib noch ein *Munchkin im Mixer* dazu, wenn du es besitzt, schließlich wurde es speziell für solche Unternehmungen entwickelt.

Fallen und Flüche werden als derselbe Typ von Karten behandelt. Jeder Verweis auf eine Falle bezieht sich auch auf einen Fluch und umgekehrt. Ja, Gadgeteere aus *Star Munchkin* können Flüche „entschärfen“. Genauso sind Goldstücke und Credits das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.

Alle Charaktere können Rassen, Klassen, Kräfte, Training und Stile haben.

Lakaiken, Mietlinge, Handlanger und Mooks sind alle die gleiche Klasse von austauschbaren Anhängern, und jede Karte, die einen von diesen beeinflusst, beeinflusst sie alle (aber jeder von ihnen kann nur die Art von Gegenständen tragen oder nur so verstärkt werden, wie es auf der jeweiligen Karte steht).

Jede *Munchkin Beißt!*- und *Munchkin Fu*-Karte, die als „Dämon“ beschrieben wird, hat +5 gegen *Munchkin*-Priester. Die Priester aus *Munchkin* wiederum können alle Gaki als „Untot“ betrachten.

Große Gegenstände (aus *Munchkin Beißt!*) und Komplexe Gegenstände (aus *Star Munchkin*) sind NICHT das Gleiche, und beide Regeln von beiden Spielen gelten wie gewohnt. Normale Charaktere dürfen nur einen Großen Gegenstand tragen und nur einen Komplexen Gegenstand nutzen.

Manche *Spiel mir das Lied vom Munchkin*-Monster sind als „Untote“ beschrieben. Es gibt in diesem Spiel keine besonderen Regeln für Untote; dies ist nur ein Hinweis, dass Priester aus dem Original-*Munchkin* gegen diese Monster ihre Sonderfähigkeiten einsetzen dürfen.

