

MUNCHKIN[®]

IMPOSSIBLE

SPIELDESIGN VON Steve Jackson mit Unterstützung von Monica Stephens und Alex Fernandez

ILLUSTRATIONEN von John Kovalic • **ÜBERSETZUNG:** Christian Stenner mit Birger Krämer

SATZ UND LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE: Michaela Ahrlé

LEKTORAT: Jan Christoph Steines und Birger Krämer

Für Feedback zur deutschen Ausgabe geht Dank an: André „Scaldor“ Brüggemann, Christian „Hoffi“ Hoffmann, Malte Elson, Christian „Rilyntar“ Lüdke, Daniel Moritz, Daniel „Skar“ Nathmann, Dr. Jan Olgemöller, Tobias Schulte-Kruppen und Klaus Westerhoff

Spieltester des Originals: Wayne Barrett, Paul Chapman, Andrew Hackard, Scott Haring, Jan Hendriks, Richard Kerr, Birger Krämer, Randy Scheuneman, Christian Stenner, Monica Stephens, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, und Erik Zane

Besonderer Dank an die Gewinner der WARPCon 2006-Auktionen (Cork, Irland). Ihre großzügigen Wohltätigkeitsspenden haben ihre Karten in das Spiel gebracht: Ben Harrison (Karatetraining), Andrew Gordon und Stephen McShane (Guinness und Kilkenny) und Jonathan Glover (Bushmesser).

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games. 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, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Copyright © 2006 bei Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © der deutschen Ausgabe bei Steve Jackson Games Incorporated. Deutsche Erstauflage 2006. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de/munchkin

DIE MUNCHKINS HABEN VIEL ZU VIELE ALTE SPIONAGEFILME GESEHEN ...

und nun bevölkern feindliche Agenten den Dungeon. Töte sie und nimm ihnen ihre kleinen technischen Spielzeuge!

Munchkin Impossible basiert auf dem mittlerweile klassischen Fantasy-*Munchkin* und kann damit kombiniert werden, ebenso wie mit wie mit allen anderen *Munchkin*-Spin-Offs auch (siehe letzte Seite).

Dieses Spiel beinhaltet 168 Karten und diese 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 – in der *Munchkin*-Sammlerbox werden großformatige Stufenwürfel enthalten sein). Außerdem musst du dir noch einen sechsseitigen Würfel besorgen.

Die Karten werden in zwei Stapel aufgeteilt – einen mit Türenkarten (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 jeweils zwei Karten an jeden Spieler aus (jeweils vier 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!

Deine Hand: Karten auf deiner Hand befinden sich nicht im Spiel. Sie können dir nicht helfen (Ausnahme: „Nur einmal einsetzbare“ Gegenstände), können dir aber grundsätzlich auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich „deine Hand“ angreifen und nicht einen Gegenstand, den du bei dir trägst. Am Ende deines Zuges darfst du nicht mehr als fünf Karten auf der Hand halten.

Getragene Gegenstände: Schatzkarten kannst du auslegen, damit sie „Getragene Gegenstände“ werden. Siehe dazu auch **Gegenstände** weiter unten.

Wann Karten gespielt werden: Jede Kartenart kann zu einer bestimmten Zeit gespielt werden (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 Spieler beginnt das Spiel als einstufiger Mensch ohne Loyalität und Klasse (Ha, ha).

Schau dir deine Anfangskarten an. Sollte sich unter ihnen eine **Loyalität**, eine **Klasse**, ein **Mietling** oder ein **Training** 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 Loyalität oder Klasse zu haben, spiele sie ebenfalls. Solltest du Karten haben, die einen **Gegenstand** darstellen, 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 hineinstürzen und es einfach tun.

DAS SPIEL BEGINNEN UND BEENDEN

Entscheide auf irgendeine angenehme Art und Weise, wer anfängt. Der Besitzer des Spieles darf jeden, der mit dem Ergebnis nicht einverstanden ist, laut auslachen.

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 *muß* jedoch die zehnte Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Falls zwei Spieler ein Monster gemeinsam töten und zur gleichen Zeit die zehnte Stufe erreichen, gewinnen sie beide.

PHASEN EINES SPIELZUGES

(1) Tür Öffnen: Ziehe eine Karte von dem Türenkartenstapel 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 begegnen, wenn du zum ersten Mal die Tür öffnest, kannst du nun ein Monster *von deiner Hand* spielen (falls du eins hast) und es 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 soviele 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 **Türenkartestapel**, und nimm sie auf deine Hand.

(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. 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 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 plus allen Boni beispielsweise durch Gegenstände, die du bei dir trägst, höher als die Stufe des Monsters, tötest 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 das *Schlafgas* oder den *Gezinkten Würfel*, 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 oder stehlen.

Sollten sich andere Monster (wie beispielsweise ein *Wanderndes Monster* oder ein *Monster in Schwarz*) 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 haben, steigst du automatisch eine Stufe auf (zwei 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 hättest. 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 tatsächlich erschlagen und kannst wirklich eine Stufe aufsteigen und den Schatz endlich 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, und zwar so lange, bis sie alle deine Bitte abgelehnt haben oder dir einer von ihnen 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 oder mehrere Gegenstände 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 *Russe*, aber ein *Russe* hilft dir, wird der *Agent Orange* -2 gegen dich bzw. euch haben, aber dafür der *V-Ameisenmann* +2.

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 hingegen steigt *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 ausplündern (d.h. eine verdeckte Türenkarte ziehen). Und du schaffst es nicht immer zu fliehen ...

Würfle. Nur mit einer 5 oder besser kommst du davon. Einige Gegenstände erleichtern oder erschweren dir das Weglaufen. Manche Monster sind auch 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 oder eine oder mehrere Stufen verlierst - oder auch, dass dich der Tod ereilt.

Wenn zwei Spieler zusammengearbeitet haben und das oder die Monster 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), deine Loyalität, dein Training und deine Stufe – dein neuer Charakter wird genau wie dein alter aussehen. Du behältst auch alle länger wirkenden Effekte von Fallenkarten.

Die Leiche ausplündern: 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.

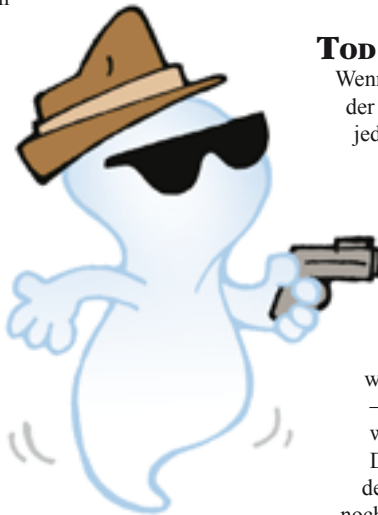
Dein neuer Charakter erscheint augenblicklich und kann den anderen in der nächsten Runde im Kampf helfen, aber noch hast du keine Karten.

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 Loyalitäts-, Klassen-, Mietlings- oder Gegenstandskarte auslegst - genau so, als ob du das Spiel gerade erst begonnen hättest.

SCHÄTZE

Wenn du ein Monster tötest oder anderweitig besiegst, bekommst du seinen Schatz. Jedes Monster hat auf seiner Karte eine Anzahl an Schätzen aufgedruckt. Ziehe exakt so viele Schätze. Ziehe sie verdeckt, wenn du das Monster alleine besiegt hast, oder offen, so dass alle sie genau sehen können, falls jemand dir geholfen hat.

Schatzkarten können sofort ausgespielt werden, sobald man sie bekommt. Gegenstandskarten können offen ausgelegt werden. „Steige eine Stufe auf“-Karten können sofort gespielt werden.



CHARAKTERWERTE

Grundsätzlich ist jeder Charakter eine Ansammlung von Waffen, Rüstung und Apparaten mit vier Werten: Stufe, Loyalität, Klasse und Training. Du kannst deinen Charakter etwa als einen „Achte Stufe-Russenassassinen mit Messertraining, einer Lizenz zum Verkrüppeln und einem Scharfschützen-gewehr“ 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 Spieles wirst du dauernd Stufen verlieren und gewinnen.

Wenn du ein Monster erschlagen hast oder eine Karte es so sagt, erhältst du eine Stufe. 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 effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl unter 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

Loyalität: Charaktere können loyale *Amerikaner*, *Briten*, *Chinesen* oder *Russen* sein, wenn sie die entsprechende Karten haben. Wenn keine Loyalitätskarte vor dir liegt, hast du einfach keine Loyalität. Jede Loyalität hat unterschiedliche Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst die Fähigkeiten einer Loyalität in dem Moment, in dem du die Karte vor dir hinlegst, und verlierst sie, sobald du die Karte verlierst oder ablegst. Loyalitäten sind wahrlich fragile Werte in der Welt der Munchkins! Du kannst eine Loyalitätskarte zu jeder Zeit ablegen, sogar während eines Kampfes: „Ich will kein Russe mehr sein.“

Du darfst nicht mehr als eine Loyalität gleichzeitig haben, es sei denn, du spielst die *Doppel-* oder *Dreifachagentenkarte*. Du darfst unter keinen Umständen dieselbe Loyalität mehr als einmal haben.

Klasse: Charaktere können *Assassinen*, *Playboys* oder *Touristen* sein, wenn sie die entsprechende Karte haben. Wenn keine Klassenkarte vor dir liegt, hast du einfach keine Klasse. Jede Klasse hat unterschiedliche Fähigkeiten, 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 Tourist mehr sein.“

Du darfst nicht zu mehr als einer Klasse gleichzeitig gehören, es sei denn, du spielst die *Super Munchkin*-Karte. Du darfst unter keinen Umständen dieselbe Klasse mehr als einmal haben.

Training: Geheimagenten können viele spezielle Trainingsprogramme mitgemacht haben. Du erhältst den Vorteil eines Trainings, sobald du die jeweilige Karte ausspielst, und verlierst ihn wieder, sobald du die Karte verlierst oder ablegst.

Du darfst immer nur jeweils ein Training ausliegen haben. Ausnahme: Mit einer *Zusatzausbildung* darfst du ein zusätzliches Training haben. Eine Trainingskarte kannst du zu jeder Zeit ablegen, sogar während eines Kampfes.

GEGENSTÄNDE

Jeder Gegenstand hat einen Namen, eine Fähigkeit und einen Wert in Goldstücken. (sicherlich benutzen Spione Goldstücke, Koffer voller Krügerbrand!)

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!

Jeder kann jeden Gegenstand tragen, aber einige Gegenstände haben Einschränkungen bezüglich ihrer Nutzung. Der *American Pie* kann beispielsweise nur von einem *Amerikaner* verwendet werden („Nur von Amerikanern nutzbar“). Der Bonus zählt also nur für jemanden, der gerade ein *Amerikaner* ist.

Ebenso darfst du nur eine Kopfbedeckung, eine Rüstung, ein Schuhwerk, ein Fahrzeug und zwei Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder einen Gegenstand für „2 Hände“) tragen. Solltest du beispielsweise zwei Fahrzeuge haben, kann dir nur eines 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.

Einige Karten sind als Schusswaffen oder Messer gekennzeichnet. Diese können von anderen Karten, die Schusswaffen oder Messer im Text nennen, beeinflusst werden.

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, zwei Gegenstände, beispielsweise zwei Helme, auszutauschen, während du im Kampf bist oder wegläufst.

Gegenstände für Stufen 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.

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 anhast.

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 dann, 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 mein *Flugfähiges Auto*, wenn du Andrea nicht hilfst, *Dr. E. von Tuell* zu bekämpfen.“

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

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 kein Spieler kann Stufe 10 erreichen außer dadurch, dass er ein Monster tötet.

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

Monsterverstärker

Gestohlene Atombombe, ... in einem *Schwarzen Helikopter* und ähnliche Karten erhöhen die Stufe eines Monsters (und *Schäbige Ausrüstung* senkt sie). Ein *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. All diese dürfen während eines beliebigen Kampfes gespielt werden.

Alle Verstärker addieren sich auf. 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 Schatzanzahl 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? Jemandes Fähigkeiten zu reduzieren - gerade wenn er glaubt, das Monster erschlagen zu haben - macht einen Heidenspaß!

Die meisten Fallen wirken sofort auf das Opfer (falls möglich) und werden dann abgelegt. Einige wenige Fallen haben einen anhaltenden Effekt. Lege diese Karte in so einem Fall zu deinen Gegenständen, bis sie wieder abgelegt werden darf oder ein *Wunschring zur Dekodierung von Geheimnissen* sie unschädlich macht.

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 Rüstung“, und du hast keine, passiert nichts, und du legst die Falle ab.

Klassen, Loyalitäten und Trainings

Diese Karten dürfen gespielt werden, wenn du sie gerade erhalten hast, oder jederzeit während deines Zuges.

Doppelagent, Dreifachagent, Super Munchkin und Zusatzausbildung

Normalerweise darfst du nur eine Loyalität, eine Klasse und ein Training haben. Diese Karten erlauben dir, mehr davon zu haben.

Den Doppelagenten darfst du spielen, wenn du bereits eine Loyalität vor dir liegen hast. Du darfst sofort oder später, falls du die Karte *Doppelagent* dann noch hast, eine weitere Loyalitätskarte haben. Beispielsweise kannst du so gleichzeitig *Brite* und *Russe* sein - mit allen Vor- und Nachteilen. Solltest du einmal keine Loyalitätskarte mehr haben, verlierst du auch den *Doppelagenten*.

Der *Dreifachagent* funktioniert genauso, nur dass du jetzt drei Loyalitäten haben kannst. Du kannst verschiedene *Doppelagenten* und/oder *Dreifachagenten* nicht gleichzeitig haben.

Die Karte *Zusatzausbildung* darfst du jederzeit spielen – selbst, wenn du noch kein Training hast. Sie erhöht die maximale Anzahl an Trainingskarten um eins.

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

Mietlinge

Wenn du einen Mietling verdeckt oder offen ziehst, dann darfst du ihn sofort ausspielen oder für später auf deiner Hand behalten. Einen Mietling darfst du zu jeder Zeit, sogar während eines Kampfes, ausspielen, solange du lediglich immer nur einen Mietling im Spiel hast. Du kannst einen Mietling zu jeder Zeit ablegen. Mietlinge darfst du nicht handeln - sie sind keine „Gegenstände“.

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 ein Gas hast, könntest du damit jemandem helfen, indem du es gegen einen Feind wirfst. Natürlich kannst du dabei aus „Versehen“ alternativ auch deinen Freund mit dem Gas treffen, und es 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.

Schnelleres Spiel

Du willst *Munchkin Impossible* 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 Klasse, eine Loyalität, ein Super Munchkin, ein Doppelagent oder ein Dreifachagent 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.

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 MUNCHKIN, MUNCHKIN BEISST!, STAR MUNCHKIN, MUNCHKIN FU und/ oder SUPER MUNCHKIN

Warum nicht? Treibe den Munchkin-Wahnsinn auf die Spitze! Dein russisch-chinesischer Katzenelf mit dem Tasermaserlaser stürmt die Weltraumkatakomben von Super-City und erlegt die riesige Banshee samt ihrer Brut mit Lachgas.

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische die Tür-, 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, Gadgets 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, Loyalitäten, Trainings und Stile haben.

Lakaien, 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).

Alle Karten, die sich auf Spione beziehen, gelten für alle Munchkins!

Training wird genauso behandelt wie Stile bei *Munchkin Fu*. Dennoch sind es zwei verschiedene Begriffe. Man kann also immer ein Training und einen Stil haben.

Alle Karten mit dem Begriffen Messer oder Dolch zählen als Messer.

Alle Karten mit den Begriffen Pistole oder Gewehr im Titel zählen als Schusswaffe inklusive der großen schwarzen .45er aus *Munchkin Fu*.

Jedes Ross und jede Karte mit einem Auto oder Wagen im Titel gilt regeltechnisch als „Fahrzeug“.

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.

Manche Karten aus *Munchkin Impossible* erwähnen Dinge, die nicht in diesem Set enthalten sind, um Auswirkungen beim Kombinieren von mehreren *Munchkin*-Basisspielen zu synchronisieren. Beispielsweise sind Professor Moribundy und der Spuk Spuk als „untot“ gekennzeichnet. Das ist irrelevant für *Munchkin Impossible*, aber ein Priester aus *Munchkin* freut sich.

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.

Verrückt, aber wahr: Die Gasmaske tötet automatisch den Gasriesen!

