



Munchkin - Muntere Metamorphosen

Pegasus Spiele

Alles zu Klassen, Rassen, Loyalitäten und Akzenten

[Episch] Flohmarkt: Pro Runde darfst du ZWEI Gegenstände für ihren doppelten Wert verkaufen.

Munchkin

Rassen

Elf

+1 auf Weglaufen

Für jedes Monster, das du jemandem andren hilfst zu töten, steigst du 1 Stufe auf.

[Episch] Pfeilhagel: Du darfst Pfeile in einen Kampf hineinschießen, an dem du weder als Hauptspieler, noch als Helfer beteiligt bist. Dies funktioniert wie die „In den Rücken fallen“-Fähigkeit des Diebes: Lege eine Karte ab, um einem Spieler oder einem Monster -2 zu geben. Ein Epischer Elf darf jedoch zwei Pfeile pro Zug für einen maximalen Abzug von -4 abfeuern. Ein Epischer Elfen-Dieb kann zwei Pfeile abfeuern UND einmal In den Rücken fallen, wenn er drei Karten zum Ablegen hat.

Gnom

-1 auf Weglaufen

Wenn du dich alleine im Kampf befindest, kannst du ein Monster aus deiner Hand als Illusion spielen; auf dieses Monster dürfen wie gewohnt Monsterverstärker gespielt werden. Seine Stufe addiert sich zu deinen Stufen, allerdings nur für diesen Kampf - danach verschwindet es.

Monster behandeln dich wie Halblinge; sie sind zu dämlich, um den Unterschied zu bemerken. Ausnahme: Die Laufende Nase und die Schatten-Nase werden dich niemals verfolgen.

[Episch] Hinterhältiger kleiner Teufel: Du hast nicht länger einen Abzug auf Weglaufen ... und wenn du erfolgreich aus einem Kampf Weglaufen oder einen Kampf auf eine andere Art und Weise vermeiden kannst, erhältst du dennoch zwei verdeckte Schätze!

Halbling

-1 auf Weglaufen

Du darfst einen Gegenstand pro Runde zum doppelten Preis verkaufen (und weitere Gegenstände zum normalen Preis).

Mensch:

[Episch] Haustiere rocken: Ja, in Epischen Zusammenhängen haben sogar Menschen eine Rasseneigenschaft! Anstatt ein Monster der Stufe 5 oder niedriger zu bekämpfen, kannst du es zu deinem Haustier machen. Lege das Monster vor dir aus. Du darfst es später für oder gegen einen beliebigen Spieler oder ein beliebiges Monster als einen einmaligen Kampfbonus verwenden. Verwendest du es für einen Spieler – auch für dich selbst –, entspricht der Bonus der aufgedruckten Stufe des Monsters. Verwendest du es gegen einen Spieler, wird das Haustier wie ein Wanderndes Monster behandelt. Ja, alle seine speziellen Fähigkeiten zählen, Monsterverstärker können darauf angewendet werden, und wenn dein Gegner es nicht besiegen kann, muss er vor ihm Weglaufen!

Ork

Ein Ork, der von einem Fluch getroffen wird, kann immer wählen, ob er den Fluch ignoriert und stattdessen eine Stufe verlieren will - es sei denn, er ist bereits auf Stufe 1.

Wenn ein allein kämpfender Ork ein Monster um mehr als 10 Stufen besiegt, steigt er eine zusätzliche Stufe auf.

[Episch] Munchkinmäßige Mahlzeit: Wenn du ein Monster der Stufe 1 aufdeckst (oder in der Auf Ärger aus sein-Phase findest), kannst du es einfach AUFFRESSEN. Die anderen Munchkins dürfen keine Karten spielen, um dies zu verhindern ... es ist ein Stufe 1-Monster, du frisst es, alle auf das Monster wirkenden Boni werden abgelegt, lecker lecker, das war's. Für diese warme Mahlzeit steigst du eine Stufe auf, und weil du das Monster tötetest, kannst du auf diese Art und Weise gewinnen.

Zwerg

Du kannst eine beliebige Anzahl Großer Gegenständen tragen.

Du darfst 6 Karten auf deiner Hand haben.

[Episch] Göttliche Hand: Du darfst beliebig viele Karten auf deiner Hand haben.



1 / 10
12.12.08

Spiel mit uns!

www.pegasus.de



Klassen

Barde

Betören: Wenn du einem Monster begegnest, darfst du 3 Karten ablegen und einen Mitspieler aussuchen. Jeder von Euch würfelt; wenn dein Wurf gleich oder höher dem Wurf deines Mitspielers ist, muss dieser dir helfen und darf keine Belohnung verlangen.

Bardenglück: Wenn du in deinem Zug einen Kampf gewinnst, egal ob dir jemand geholfen hat oder nicht, ziehe einen Extraschatz. Schau dir alle an, und lege einen sofort wieder ab (deine Wahl).

[Episch] Übermäßiges Bardenglück: So wie Bardenglück, nur dass du zwei Schätze mehr ziehen darfst, als dir zusteht, und sofort zwei der gezogenen Schätze deiner Wahl ablegen musst.

Dieb

In den Rücken fallen: Lege eine Karte ab, um einem Spieler in den Rücken zu fallen (-2 im Kampf). Das kannst du nur einmal pro Opfer pro Kampf tun, aber falls zwei Spieler zusammen gegen ein Monster kämpfen, darfst du beiden in den Rücken fallen.

Diebstahl: Lege eine Karte ab, um einem anderen Spieler einen kleinen Gegenstand zu stehlen. Würfle. Bei einer 4 oder mehr gelingt es. Ansonsten wirst du verhaun und verlierst eine Stufe.

[Episch] Aus dem Schatten stehlen: Wenn du eine Handkarte ablegst, darfst du eine Karte (du wählst zufällig) von der Hand eines anderen Munchkins stehlen. Dafür ist kein Würfelwurf erforderlich. Diese Fähigkeit darfst du nur in deinem Zug und nur einmal pro Zug und (natürlich) auch nicht während eines Kampfes anwenden.

Krieger

Berserker: Du darfst bis zu 3 Karten im Kampf ablegen. Jede verleiht einen +1 Bonus.

Bei Gleichstand im Kampf gewinnst du.

[Episch] Irrsinnige Stärke: Du kannst Gegenstände, die zwei Hände erfordern, mit einer Hand tragen und benutzen, und du darfst zwei Große Gegenstände tragen und benutzen.

Priester

Auferstehung: Wenn du eine Karte offen ziehen musst, darfst du stattdessen die oberste Karte vom

entsprechenden Ablagestapel ziehen. Du musst dafür eine Karte von deiner Hand spielen.

Vertreibung: Lege bis zu 3 Karten im Kampf gegen einen Untoten ab. Jede abgelegte Karte verleiht dir +3 Bonus.

[Episch] Um ein Wunder beten: Du darfst jederzeit, sogar während eines Kampfes, zwei deiner Karten von der Hand ODER von deinen ausliegenden ablegen, um die oberste Karte vom Schatzstapel verdeckt aufzunehmen. Wenn es etwas ist, das du verwenden kannst, darfst du sie augenblicklich ausspielen.

Waldläufer

Monsterbändiger: In einem Kampf während deines Zuges kannst du ein einzelnes Monster zähmen, anstatt es zu bekämpfen. Es wird dein neues Ross. Falls du ein altes Ross hast, musst du dieses ebenso ablegen, wie eine Anzahl von Karten, die der Anzahl von Schätzen auf der Monsterkarte entspricht. Diese Zahl ist auch der Kampfbonus deines neuen Rosses. Du kannst ein Monsterross nicht mit anderen Spielern tauschen, handeln oder es für Stufen verkaufen.

Fernkampf: Wenn du jemanden im Kampf hilfst, dann erhältst du +2.

[Episch] Die Wilden sind die Besten: Du fandest wuschelige Gesichter schon immer prima. Jedes Mal, wenn ein Monster abgelegt wird (egal, ob während deines Zuges oder dem eines Mitspielers), darfst du all deine Handkarten (mindestens 3) ablegen und dir das abgelegte Monster schnappen. Es wird automatisch gezähmt und zu deinem neuen Ross. Der Kampfbonus dieses Rosses entspricht der Anzahl von Schätzen, die es wert gewesen wäre, wenn du es im Kampf besiegt hättest.

Zauberer

Flugzauber: Du darfst bis zu 3 Karten ablegen, während du weg läufst. Jede verleiht +1 Bonus auf Weglaufen.

Verzauberung: Du darfst deine ganze Hand ablegen, um ein einzelnes Monster zu verzaubern anstatt zu bekämpfen. Lege das Monster ab und nehme seinen Schatz. erhalte aber keine Stufe. Sollten mehre Monster am Kampf beteiligt sein, musst du die anderen normal bekämpfen.

[Episch] Fluch entkommen: Wenn du einen Fluch ziehst oder ein Fluch auf dich gespielt wird, darfst du eine Karte von deiner Hand ablegen, um zu versuchen,





MUNCHKIN

Munchkin - Muntere Metamorphosen

Pegasus Spiele

vor dem Fluch Wegzulaufen. Mach deinen normalen Weglaufwurf. Scheitert dein Versuch, darfst du erneut eine Handkarte ablegen und es noch mal probieren – und zwar solange, bis du erfolgreich Weglaufen kannst, keine Karten mehr auf der Hand hast oder aufgibst.

Epische Rösser

Hühott! Rösser wurden mit Munchkin 4: Rasende Rösser eingeführt. Niemand sollte sich jetzt darüber wundern, dass ein Ross zu einem Epischen Ross wird, sobald sein Reiter eine Epische Stufe erreicht. Ein Episches Ross kann für dich einen zusätzlichen Großen Gegenstand tragen. Solltest du deinen Status als Epischer Munchkin wieder verlieren, hast du auch kein Episches Ross mehr. Trägt das Ross zu diesem Zeitpunkt einen zusätzlichen Großen Gegenstand, muss dieser abgelegt werden.

[Episch] Unerschütterlicher Wille: Keine Karte oder besondere Fähigkeit kann dich zwingen, im Kampf zu helfen, wenn du es nicht willst. Außerdem darfst du am Ende deines Zuges überzählige Handkarten ablegen, anstatt sie aus irgendwelchen Gründen an andere Mitspieler zu geben.

Wechselbalg

Wenn du einen Kampf gewinnst, darfst du eine, mehrere oder alle deine Schatzkarten als Türenkarten ziehen.

Du verlierst keine Kräfte, wenn deine Stufe sinkt.

[Episch] Illusion: Wenn du einen Monsterverstärker oder einen Monsterverstärker-Verstärker spielst, darfst du ihn dir nach dem Kampf wieder auf die Hand holen, wenn du dafür eine weitere Handkarte ablegst.

Werwolf

+4 gegen Untote und Dämonen.

Wenn du jemand anderem hilfst, ein Monster zu töten, ziehe verdeckt eine Türenkarte.

[Episch] Monströse Gestalt: Auf dich darf ein einzelner Monsterverstärker, oder zwei, die zusammen +10 ergeben, gespielt werden, um permanent dir diesen Bonus zu geben. Der oder die Monsterverstärker gehen verloren, wenn du stirbst. Wenn du wegen einer Falle oder Schlimmen Dingen eine Stufe verlierst, darfst du stattdessen einen Monsterverstärker ablegen.

Munchkin Beißt

Rassen

Mummy

Bussi und alles ist gut: Indem du eine Karte ablegst, kannst du die Auswirkungen einer Falle oder eines Fluchs auf einen anderen Spieler ungültig machen.

Räum dein Zimmer auf: Wenn ein Gegner Auf Ärger aus ist, darfst du ihn zwingen, das Monster wieder auf die Hand zu nehmen und stattdessen den Raum zu durchsuchen. Dafür musst du augenblicklich eine Karte ablegen.

[Episch] Bussi und es ist MEINS: Nachdem du Bussi und alles ist gut eingesetzt hast, darfst du eine zweite Karte ablegen, um den von dir ungültig gemachten Fluch oder die ungültig gemachte Falle auf deine Hand zu nehmen

Vampir

Wenn du eine "Steige eine Stufe auf"-Karte spielst, darfst du dir diese Stufe von einem beliebigen Spieler nehmen, der eine höhere Stufe als du hat.

Wenn dich Schlimme Dinge treffen, die dich mehr als eine Stufe kosten, verlierst du nur eine Stufe. Mehrere Schlimme Dinge zusammen können dich aber jeweils eine Stufe kosten.

Munchkin Cthulhu

Klassen

Kultist

Sie sind überall: Du bekommst für jeden weiteren sich im Spiel befindlichen Kultisten einen +2 Bonus im Kampf.

Wahnsinn: Du kannst diese Karte nicht freiwillig abwerfen.

[Episch] Glaubenseifer: Das Ende ist nah, und es gibt immer noch genug Ungläubige, die man bekehren muss. Sie müssen das Licht erblicken und zwar jetzt! Du bekommst im Kampf +1 für jeden Nichtkultisten in der Spielrunde.



3 / 10
12.12.08

Spiel mit uns!

www.pegasus.de



Ermittler

Schnüffler: Schau dir während deines Zuges verdeckt die erst Türnkarte an. Du darfst drei Karten von deiner Hand abwerfen, um diese verdeckt auf die Hand zu nehmen und stattdessen die nächste Türnkarte aufdecken.

Tollkühn: Wenn du auf Ärger aus bist und den Kampf gewinnst, dann zieh einen Extraschatz.

[Episch] Dinge, die dich nix angehen: Manchmal gehst du gern mal ein bisschen zu weit und steckst deine Nase in Dinge, die dich nichts angehen. Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler einem Mitspieler aus welchem Grund auch immer - eine Karte gibt, darfst du die Karte anschauen und, wenn du magst, diese gegen zwei deiner Handkarten austauschen

Professor

Bücherwurm: Wenn du am Ende deines Zuges der Spieler oder bei Gleichstand einer der Spieler mit der niedrigsten Stufe bist, darfst du pro drei Karten, die du von deiner Hand ablegst, eine Stufe aufsteigen.

Bringe das Wissen in Umlauf: Wenn du erfolgreich vor einem Monster wegläufst, dessen Schlimme Dinge deinen Tod bedeuten würden, so steige eine Stufe auf.

[Episch] Encyclopedia Cultanica: Du bist eine wandelnde Bibliothek und weißt alles über jedes nur erdenkliche Viech. Du bekommst daher +1 gegen jedes Monster. Darüber hinaus darfst du jedes Mal, wenn eine Karte dich anweist, zum Kultisten zu werden, stattdessen würfeln und anstelle Cthulhus Ruf zu folgen, so viele Karten wie Würfelaugen ablegen (entweder von deiner Hand oder Karten, die du im Spiel hast). Hast du nicht genug Karten, oder entscheidest du dich einfach dagegen, wirst du zum Kultisten.

Monsterjäger

Übermäßiges Selbstvertrauen: Du hast einen Bonus von +2 gegen Monster der Stufe 10 oder niedriger.

Muffensausen: Du hast einen Malus von -2 gegen Monster der Stufe 16 oder höher.

[Episch] Zack! Zack! Zack!: Du bist ein Meister der geheimen Kriegskünste, der lang vergessene Kampftechniken nutzt, um ... ähm, vergiss es. Grober Klotz! Du hast +3 gegen Monster der Stufe 10 oder höher und zusätzlich +2 gegen Monster der Stufe 11 oder höher. Du leidest nicht länger unter Muffensausen.

Munchkin Freibeuter

Klassen

Freibeuter

Entern, arrrr!: Während deines Zuges darfst du einmal vor dem Eintreten einer Tür eine Stufe gegen eine verdeckte Schatzkarte tauschen.

Verbuddelter Schatz: Anstatt einen Raum zu plündern, darfst du auch den obersten Schatz vom Zug- oder Ablagestapel nehmen.

Kauffahrer

Verhandlungsgenie: Während eines Kampfes darfst du die Gegenstände, die du benutzt, austauschen. Du darfst sogar mit anderen Spielern handeln.

Übersetzer: Wenn du eine Akzentkarte ablegst, verfügst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges über deren Fähigkeiten.

Teejacke

Disziplin: Vor dem Weglaufen kannst du bis zu zwei Karten ablegen. Jede gibt dir +1 auf Weglaufen.

Flotte: Du darfst ein zusätzliches Schiff haben. Ab der 8. Stufe darfst du zwei zusätzliche Schiffe haben.

Akzente

Britisch

Herren der sieben Meere: Jedes Schiff gibt dir zusätzliche +2.

Ihre Majestät befiehlt: Du darfst jederzeit eine Steige eine Stufe auf-Karte ablegen, um einem Fluch zu entgehen.

Französisch

Teufelskerl: Jedes Mal, wenn du gegen mehr als ein Monster kämpfst, erhältst du einen Bonus, der deiner Stufe entspricht.

Pariser Charme: Jeder Munchkin vom anderen Geschlecht muss dir im Kampf helfen, wenn du ihn bittest. Er darf dafür als erster einen Schatz auswählen. Mit dieser Fähigkeit kannst du allerdings das Spiel nicht gewinnen – so bezaubernd bist du dann doch nicht.





Munchkin - Muntere Metamorphosen

Pegasus Spiele

Holländisch

Schiffsbaumeister: Während deines Zuges darfst du eines deiner Schiffe gegen das oberste Schiff auf dem Ablagestapel tauschen. Hatte dein altes Schiff Verstärker, darfst du diese zu deinem neuen Schiff legen.

Ich nehme das, was in der Kiste ist: Während deines Zuges darfst du zwei beliebige Schätze ablagern und dafür die oberste verdeckte Schatzkarte ziehen (außer während eines Kampfes).

Spanisch

Olé! Du darfst immer eine Stufe verlieren, anstatt die Auswirkungen von Schlimmen Dingen zu erleiden. Solange du sich auf Stufe 1 befindest, bist du immun gegenüber Schlimmen Dingen.

Konquistador: Von der 8. Stufe an hast du zusätzlich +5 im Kampf.

Munchkin Fu

Klassen

[Episch] Für jede Munchkin Fu-Klasse, die du im Spiel hast, darfst du einen zusätzlichen Stil haben.

Mönch

Jahrelanges Training: Du darfst zwei Stile gleichzeitig haben.

Meditation: Manche Karten verleihen Monstern einen Stufenbonus, Während eines Kampfes darf jeder Spieler solche Karten spielen, um DIR diesen einmaligen Bonus zu geben.

[Episch] Hellsehen: Du darfst dir jederzeit alle Handkarten deines rechten und linken Mitspielers anschauen. Und beide müssen dir alle Karten zeigen, die sie verdeckt ziehen

Ninja

Rauchbombe: Wenn du deine gesamte Hand abwirfst (Minimum zwei Karten), entkommst du automatisch und ohne einen Weglaufwurf aus dem Kampf.

Blendschlag: Während eines Kampfes darfst du zwei Karten ablegen und würfeln. Das Ergebnis addiert sich für diesen Kampf zu deinen Stufen.

[Episch] Kämpfe ein anderes Mal: Wenn du im Kampf mehr als einem Monster gegenüber stehst und diese zusammen mehr als das Doppelte deiner Stufe (und der deines Verbündeten, wenn es einen gibt) haben, darfst du aus dem Kampf ent schlüpfen – sie machen ihn dann unter sich aus. Beachte, dass dein Verbündeter dadurch nicht aus dem Kampf entkommen kann.

Samurai

Schnellziehen: Für jedes Schwert, dass du einsetzt, erhältst du zusätzliche +2. Das Katana und Wakizashi sind Schwerter. Und jeder Gegenstand mit dem Namen "Schwert" im Titel auch.

Das Gesicht bewahren: Du steigst eine Stufe auf, wenn du ohne Helfer ein Monster besiegst, welches mindestens doppelt so viele aufgedruckte Stufen wie du hat.

[Episch] Ziehen und Treffen: Lege im Kampf deine gesamten Handkarten ab (mindestens 3 Karten), um ein Monster aus dem Kampf zu entfernen. Dies zählt als Töten. Wenn das Monster jedoch nicht alleine ist, und du musst vor dem/den anderen Weglaufen, erhältst du für das Töten des Monsters nur seine Stufe, aber nicht seinen Schatz.

Yakuza

Freunde in unbedeutenden Positionen: Du darfst zu jeder Zeit (auch während eines Kampfes) drei Karten ablegen, um dir das oberste Monster vom Ablagestapel zu nehmen

Abrechnung: Immer, wenn du ein Monster tötest oder dabei der Helfer bist, ziehst du verdeckt eine Gassenkarte.

[Episch] Pate: Du darfst eine beliebige Anzahl Mooks im Spiel haben. Denk daran, dass dies auch Lakaien, Handlanger und Mietlinge betrifft.

Munchkin Impossible

Klassen

[Episch] Für jede Munchkin Impossible-Klassenkarte, die du im Spiel hast, darfst du eine zusätzliche Trainingskarte haben



5 / 10
12.12.08

Spiel mit uns!

www.pegasus.de



Munchkin - Muntere Metamorphosen

Pegasus Spiele

Assassin

Extrem qualifiziert: Du darfst zwei zusätzliche Trainingskarten haben.

Scharfschütze: Schusswaffen, die du verwendest, geben dir einen +1 Bonus.

[Episch] Der Profi.: Ein Profikiller bereitet sich stets gewissenhaft auf einen Auftrag vor. In jedem Kampf bekommst du einen Bonus, der der Anzahl an Vokalen im Namen des Monsters entspricht (wie auf der Karte abgedruckt).

Playboy

Aalglatt: Wenn du von einer Falle getroffen wirst, darfst du würfeln. Du entkommst dieser bei einer 5 oder 6. NACH dem Würfeln darfst du für jede Karte, die du aus deiner Hand ablegst, +1 auf den Würfelwurf addieren.

Schau mir in die Augen Kleines: Wenn dir im Kampf ein Spion des anderen Geschlechts hilft, so bekommst du einen +3 Bonus.

[Episch] Schau mal her, mein guter Freund: Als Epischer Playboy bist du so fesch und abgeklärt, dass Monster einen Augenblick inne halten, wenn du sie ansprichst. Dies gibt dir etwas Zeit, um Schätze zu verkaufen. Du darfst einmal während eines Kampfes Schätze verkaufen, allerdings darfst du während eines Kampfes verkaufte Gegenstände nicht vorher noch einsetzen.

Tourist

Sorry, ich habe mich verlaufen: Wenn du eine Tür öffnest, und es erscheint ein Monster, kannst du ihm ausweichen. Lege drei Karten und das Monster ablegen und öffne eine weitere Tür.

Souvenirs: Du darfst unabhängig von deiner Loyalität alle Gegenstände benutzen, die eine bestimmte Loyalität verlangen.

[Episch] Lächeln!: Nichts ist tourimäßiger als eine Sammlung peinlicher Fotos und Dias. Wann immer du dich im Kampf befindest, egal, ob während deines eigenen Zuges oder wenn du einem Mitspieler hilfst, darfst du eine Handkarte ablegen und „Lächeln!“ rufen. Alle am Kampf Beteiligten halten kurz inne und grinsen in die Kamera. Dies gibt dir die Gelegenheit, dir die unterste Karte von jedem der beiden Ablagestapel zu schnappen. Dieser Trick funktioniert nur einmal pro Kampf.

Loyalitäten

Amerikaner

Miniaturisierte Gadgets: +1 Hand.

Großes Budget: Jedes Mal, wenn du einen oder mehrere Gegenstände verkaufst, um so Stufen zu bekommen, addiere 300 Goldstücke zur Gesamtsumme. Diese zusätzliche Summe wird niemals multipliziert.

[Episch] Redet zu laut: Als Amerikaner hast du die Angewohnheit, immer etwas zu laut zu reden, was Monster durchaus mal ablenkt. Du hast +1 gegen Monster und darfst deren Abgelenktheit einmal während eines Kampfes ausnutzen, um Gegenstände auszutauschen (auch beim Weglaufen).

Brite

Haltung bewahren: Verlierst du einen Kampf um mindestens zehn, so kannst du einfach cool davonschlendern und entkommst automatisch.

Klassisch: Britische Spione haben immer Klasse. Wenn einer mal keine Klassenkarte hat, so gilt er als Playboy.

[Episch] Für die Königin!: Wie alle anderen Briten stehst du bedingungslos hinter der Krone. Wenn du im Kampf eine Handkarte ablegst und „Für die Königin!“ rufst, muss dir ein anderer britischer Agent deiner Wahl helfen.

Chinesc

Subversiv: Wenn zu Beginn deines Zuges ein Monster der Stufe 1 oder 2 oben auf dem Ablagestapel liegt, dann darfst du es auf die Hand nehmen.

Viele Wasserträger: Du darfst beliebig viele Mietlinge haben.

[Episch] Made in China: Die Fabriken deines Landes produzieren Dinge, die in aller Welt genutzt werden. Wann immer ein anderer Spieler einen Gegenstand ausspielt, darfst du, bevor dieser eingesetzt wird, eine Karte ablegen und würfeln. Bei einer 6 wurde der Gegenstand in China hergestellt und ist fehlerhaft. Die Gegenstandskarte wird sofort abgelegt und hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

Russe

Overkill: Wenn du eine Karte spielst, die "Nur einmal einsetzbar" ist und dir außerdem einen Kampfbonus gibt, dann darfst du ihren Bonus verdoppeln.



6 / 10
12.12.08

Spiel mit uns!

www.pegasus.de

Mehr Overkill: Spielst du eine "Steige eine Stufe auf"-Karte, so darfst du doppelt so viele Stufen aufsteigen. Dadurch kannst du aber weiterhin nicht direkt gewinnen.

[Episch] Wir haben Mittel und Wege, dich zum Helfen zu bringen!: Obgleich das alte Regime weg ist, sind die Methoden gleich geblieben. Bist du am Zug, darfst du während eines Kampfes eine Handkarte ablegen und einen Mietling von einem beliebigen anderen Spieler ausleihen. In diesem Kampf macht der Mietling alles, was du willst. Am Ende deines Zuges kehrt er allerdings wieder zu dem Spieler zurück, von dem du ihn geborgt hast – falls er noch lebt

Munchkin Sammlerbox Munchkin Sammlerkoffer

Rassen

Dunkel

Lege diese Karte zu einer Rassenkarte. Du bist nun ein Dunkel(-Wasauchimmer). Diese Karte geht verloren, wenn du die betreffende Rasse verlierst. Wenn du eine Karte spielst oder eine spezielle Fähigkeit einsetzt, um den Monstern gegen andere Spieler zu helfen, und die Monster gewinnen, dann erhältst du eine Stufe. Dies kann nicht die Siegesstufe sein, es sei denn, der Spieler STIRBT.

[Episch] Du bist sooo böse: Als ob du vorher nicht schon böse genug warst. Als Dunkler Epischer Wasauchimmer hast du dagegen die Kunst vervollkommen, andere zu manipulieren und für deine dunklen Zwecke einzuspinnen. Lehnt jemand während eines Kampfes ab, dir zu helfen, dann würfle. Bei einer 5 oder 6 wendet sich das Monster demjenigen Spieler zu, der dir die Hilfe verweigert hat. Der Kampf wird normal durchgeführt und dann geht dein Zug weiter. Wird das Monster besiegt, sackst du dir die Schätze ein und steigst dafür auf. Der arme Narr, der dir die Hilfe verweigert hat, bekommt gar nix.

Hoch

Lege diese Karte zu einer Rassenkarte. Du bist nun ein Hoch(-Wasauchimmer). Diese Karte geht verloren, wenn du die betreffende Rasse verlierst. Wenn du selber ein Monster tötest, kannst du alle Schätze, die du für den Kampf erhalten hast (Minimum von 1), gegen eine Stufe eintauschen. Dies KANN die Siegesstufe sein.

[Episch] Du bist sooo nett: Du bist eine echt liebe Person und immer für diejenigen da, die Hilfe benötigen. Wirst du gebeten, jemand anderem im Kampf zu helfen, dann hilfst du nicht nur mit deinen Stufen und Boni aus, sondern darfst auch noch würfeln und das Ergebnis hinzu addieren. Wird das Monster besiegt, darfst du die oberste Karte eines beliebigen Ablagestapels als Belohnung nehmen.

Klasse

Meister

Lege diese Karte zu einer Klassenkarte. Du bist nun ein Meister(-Wasauchimmer). Diese Karte geht verloren, wenn du die betreffende Klasse verlierst. Für jedes von dir in deinem eigenen Zug erschlagene Monster erhältst du einen Extraschatz, und zwar unabhängig davon, ob du Hilfe hattest oder nicht.

[Episch] Du bist sooo cool: Du verfügst über meisterliche Talente, wie sie nur ein wahrer Meister haben kann. Dies motiviert deine Gefolgsleute derart, dass sie selbst in deiner Anwesenheit zu übermenschlichen Dingen fähig sind (ja, Meister!). Auf jeden deiner Mietlinge darfst du eine Monsterverstärkerkarte ausspielen, die ihm den auf der Karte abgedruckten Wert statt der üblichen +5 gibt

Spiel mir das Lied vom Munchkin

Klassen

Cowboy

Ruhig, Brauner: Hast du ein Ross, kannst du bereits gewinnen, indem du die 9. Stufe durch das Töten eines Monsters erreichst. Erreichst du die 9. Stufe auf eine andere Weise, musst du wie gehabt die 10. Stufe erreichen, um zu gewinnen.

Hilf deinem Kumpel: Hilfst du einem anderen Spieler im Kampf, darfst du bis zu zwei Karten ablegen. Jede abgelegte Karte verleiht dir +3 Bonus.

[Episch] Ha Ha, daneeeeeben!: Einmal pro Spiel darf ein Cowboy, dem der Weglaufen-Wurf missglückt ist, „Ha Ha, daneeeeeben!“ rufen und trotzdem erfolgreich Weglaufen. Wenn er dies macht, dürfen keine Karten ausgespielt werden, die seinen Erfolg in einen Fehlschlag verwandeln würden. Er kommt davon, Punkt, aus. Ha Ha (diese Fähigkeit darf jeder Spieler nur einmal im Spiel einsetzen, selbst dann, wenn er die





Munchkin - Muntere Metamorphosen

Pegasus Spiele

Cowboy-Klasse verliert und diese später wiederbekommt).

Star Munchkin

Gesetzloser

Dreckiger, verlauster Schweinehund: Erleidet ein anderer Nicht-Gesetzloser Schlimme Dinge, steigst du eine Stufe auf. Stirb er dabei, kannst du durch die erlangte Stufe gewinnen.

Kopfgeld: Wann immer du eine Stufe verlierst (denk daran: Spieler der 1. Stufe können keine Stufe verlieren), ziehen alle Nicht-Gesetzlosen in der Runde eine verdeckte Schatzkarte. Solltest du sterben, ziehen sie zwei Karten.

[Episch] Böse bis auf die Knochen: Rein gar nichts kann dich deine Gesetzlosen-Klasse verlieren lassen oder einen nur von Gesetzlosen nutzbaren Gegenstand, den du besitzt. Du darfst diese Karten immer noch wie gehabt freiwillig ablegen, handeln oder verkaufen. Zudem gilt für dich die Einschränkung Nicht von Gesetzlosen nutzbar nicht mehr.

Indianer

Spurenlesen: Ist die oberste Karte auf dem Türen-Ablagestapel ein Monster oder ein Ross, darfst du während deines Zuges eine Karte von deiner Hand ablegen, um gegen dieses Wesen zu kämpfen (anstelle des Eintretens einer Tür).

Bogenschütze: Jeder Gegenstand, in dessen Name "Bogen" vorkommt, verleiht dir einen Extrabonus von +2.

[Episch] Auf dem Kriegspfad: Gewinnst du einen Kampf, ohne dass dir jemand dabei hilft, dann darfst du anstelle von bis zu zwei Schätzen verdeckte Türkarten ziehen.

Städter

Feiner Pinkel: Für jedes Schuhwerk und jede Kopfbedeckung die du trägst, erhältst du einen Extrabonus von +1.

Gut im Türmen: Jede Karte, die du vor dem Weglaufen ablegst, gibt dir +1 auf den Wurf.

[Episch] Voll der Geck: Der Feiner Pinkel-Bonus wird erhöht. Jede Kopfbedeckung, jedes Schuhwerk und jede Rüstung geben dir zusätzlich +2. Jeder nur von Rössern nutzbare Gegenstand, der von deinem Ross getragen wird, bringt dir auch +2.

Rassen

Cyborg

Startet in Stufe 2.

Ein Charakter mit Stufe 1, der ein Cyborg wird, erhält Stufe 2. Ein Cyborg kann niemals unter 2 sinken, so wie normale Charaktere niemals unter Stufe 1 sinken können. Wenn er getötet wird, kann der Cyborg wählen, stattdessen 2 Stufen zu verlieren (oder auf Stufe 2 zu sinken) und am Leben zu bleiben.

[Episch] Assimilation: Im Kampf darfst du drei beliebige Gegenstände ablegen und ein Monster assimilieren, anstatt es zu bekämpfen. Für die Assimilation eines Monsters erhältst du keine Stufen oder Schätze. Das Monster wird deine Drohne ... lege es vor dir aus. Es kann wie ein Handlanger geopfert werden, damit du erfolgreich Weglaufen kannst, oder es kann verwendet werden, damit es anstelle von dir selbst in die nächste Falle springt, die auf dich gespielt wird. Danach wird das Monster abgelegt..

Insekt

Insekten sind sehr anpassungsfähig und meisterhafte Müllbeseitiger. Immer, wenn eine Rasse oder Klasse abgelegt wird, kannst du zwei beliebige Karten ablegen und dir die abgelegte Karte nehmen.

[Episch] Wiederherstellung: Schlimme Dinge kosten dich nicht länger Stufen; ignoriere diesen Teil der Schlimmen Dinge. Denk daran, dich damit zu brüsten und beschreibe, wie du dein Bein nachwachsen lässt.

Katze

+1 auf Weglaufen

Neugier: Wenn du hinter der ersten Tür, die du in deinem Zug öffnest, kein Monster findest, kannst du sofort eine weitere Tür öffnen - decke die nächste Stationskarte auf und fahre fort wie gewohnt.

[Episch] Hyper-Neugierde: Deine Neugierde-Fähigkeit darf auf eine oder beide Stationskarten angewendet werden, die du am Anfang deines Zuges umdrehst. Wenn eine ein Monster ist und die andere nicht, darfst du Neugierde auf die Nicht-Monsterkarte vor dem Kampf anwenden. Wenn keine der Karten ein Monster ist, darfst du eine oder zwei Türen mehr öffnen. Du musst



8 / 10
12.12.08

Spiel mit uns!

www.pegasus.de



Munchkin - Muntere Metamorphosen

Pegasus Spiele

nicht entscheiden, ob du eine vierte Stationskarte umdrehst, bevor du siehst, was hinter der dritten ist.

Mutant

Du darfst zwei Karten des gleichen Typs (Stations- oder Schatzkarten) ablegen, um dafür vom entsprechenden Kartenstapel eine Karte verdeckt zu ziehen. Das darfst du jederzeit tun, außer während eines Angriffs.

Du darfst zwei Kopfbedeckungen ODER zwei Schuhwerke zur gleichen Zeit tragen, ODER du darfst mit einer zusätzlichen Hand Dinge tragen.

[Episch] Mega-Mutation: Du darfst eine beliebige der folgenden Kombinationen haben und einsetzen: drei Kopfbedeckungen; drei Schuhwerke; zwei Kopfbedeckungen UND zwei Schuhwerke; zwei zusätzliche Hände; zwei Kopfbedeckungen UND eine zusätzliche Hand; oder zwei Schuhwerke UND eine zusätzliche Hand. Wie ein normaler Mutant darfst du die Kombinationen jederzeit wechseln.

Klassen

Gadgeteer

Technologisches Genie: Du kannst so viele Komplexe Gegenstände verwenden, wie du tragen kannst.

Fallen entschärfen: Jedes Mal, wenn du offen eine Falle ziehst, kannst du zwei beliebige Karten und dafür auch die Falle ablegen. Das hilft dir nicht gegen Fallen, die andere Munchkins gegen dich spielen.

[Episch] Fallenmeister: Deine Fallen entschärfen-Fähigkeit kannst du nun auch bei Fallen anwenden, die die anderen Munchkins gegen dich spielen. Außerdem kannst du, wenn du drei Karten ablegst, die Falle an einen anderen Munchkin weiterleiten.

Händler

Treue Crew: Du darfst gleichzeitig zwei Handlanger haben.

Handel: Wenn du dich nicht im Kampf befindest, darfst du immer den obersten Gegenstand vom Ablagestapel nehmen, wenn du dafür einen Gegenstand oder Gegenstände mit gleichem oder höherem Wert von deinen Handkarten oder ausliegenden Karten ablegst.

[Episch] Meisterhändler: Du darfst deine Handel-Fähigkeit für eine beliebige Gegenstandskarte oder eine andere Karte der drei obersten Karten des Ablagestapel einsetzen.

Kopfgeldjäger

Neuer Auftrag: Wenn eine Monsterkarte oben auf dem Ablagestapel liegt, darfst du alle Handkarten ablegen und dafür das Monster nehmen. Das darfst du nicht während eines Kampfes.

Freiberufliche Mitarbeit: Du ziehst eine verdeckte Stationskarte als Belohnung, nachdem du jemand anderem geholfen hast, ein Monster zu töten.

[Episch] Der Beste der Besten: Du darfst verdeckt zwei Stationskarten oder eine Schatzkarte ziehen, nachdem du jemand anderem geholfen hast, ein Monster zu töten. Eine verdeckte Stationskarte ziehst du sogar dann, wenn du einen Kampf alleine gewinnst.

Medium

Du erhältst +2 in jedem Kampf, den du alleine austrägst - das heißt, wenn du keine anderen Spieler bittest, dir zu helfen. Du kannst jederzeit - auch während eines Angriffs - eine Karte ablegen und entweder:

Gedankenlesen: Schau dir die Handkarten eines beliebigen Mitspielers an. Du darfst anderen Spielern die Karten nicht zeigen.

Die Zukunft voraussehen: Schau dir die nächsten drei Karten in einem beliebigen Kartenstapel an (aber du darfst sie nicht ziehen, umordnen oder anderen Spielern zeigen).

[Episch] Dies sind nicht die Mahlzeiten, nach denen du suchst: Im Kampf darfst du deine gesamten Handkarten ablegen, um ein Monster, gegen das du kämpfst, zu verwirren. Es geht zu deinem linken Mitspieler, der es zusätzlich zu dem oder den anderen Monster(n) bekämpfen muss, die er findet, wenn er in seinem Zug seine Stationskarte(n) aufdeckt. Wenn du mehr als ein Monster bekämpfst, entscheidest du, welches Monster zu deinem linken Mitspieler geht. In einem Kampf, in dem du diese Fähigkeit anwendest, darfst du nicht um Hilfe bitten, und du erhältst auch nicht deinen +2 Bonus, weil du alleine kämpfst.

Space Ranger

Indem der Space Ranger seine Handkarten ablegt (Minimum von 3), kann er einen anderen Spieler, dessen Hilfe den Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren ausmachen würde, dazu zwingen, ihm im Kampf zu helfen. Wenn sie gewinnen, muss der Space Ranger seinen "Gehilfen" jedoch entweder mit allen im Kampf gewonnenen Stufen oder allen Schätzen belohnen - der Space Ranger trifft die Wahl.



9 / 10
12.12.08

Spiel mit uns!

www.pegasus.de



Munchkin - Muntere Metamorphosen

Pegasus Spiele

[Episch] Du wirst einberufen: Du darfst jederzeit jeden Handlanger aufnehmen, der oben auf dem Ablagestapel liegt. Die maximal zulässige Anzahl an Handlangern darfst du nicht überschreiten, aber du darfst einen anderen ablegen, um Platz für den neuen zu schaffen.

Superhirn

Ich weiß alles: Kein Monster hat spezielle Fähigkeiten oder Boni gegen die Superhirn-Klasse. Hat ein Superhirn weitere Klassen, zählen die speziellen Fähigkeiten oder Boni der Monster gegen diese Klasse ebenfalls nicht.

Super Munchkin

Klassen

Exot

Kräftetausch: Im Kampf darfst du ein Monster von deiner Hand ablegen, um dessen Stufe anstatt deiner einzusetzen. Das Monster darf nicht durch Monsterverstärker verstärkt werden.

Sonderbare Schwäche: Wenn du einem Monster begegnest, dessen Name ("Der", "Die" und "Das" zählen dafür nicht) mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der derzeitige Wochentag, hast du -6.

[Episch] Seltsame Adaption: Wenn du eine Kraft wegen einer Falle oder Schlimmen Dingen verlierst, darfst du sie ersetzen, indem du von oben durch den Ablagestapel gehst und dir die erste Kraft mit niedrigerem Rang als die von dir verlorene nimmst.

Mutant

Laborratte: Wenn du offen eine Kraft ziehst, darfst du sofort eine weitere Tür öffnen. Wenn du eine Kraft verdeckt ziehst, kannst du dich entscheiden, sie zu zeigen. Falls du das tust, ziehe eine verdeckte Tür.

Mutantenmacht: Du darfst jederzeit eine Kraft ablegen, um verdeckt eine Türenkarte zu ziehen.

[Episch] Weltherrschafts-Laborratte: Bei Schlimmen Dingen verlierst du keine Kräfte

Mystiker

Realitätskontrolle: Du darfst zwei Karten ablegen, um jeden eigenen Würfelwurf zu wiederholen. Der ursprüngliche Wurf zählt nicht.

Magische Seele: Jederzeit, wenn du getötet wirst, kannst du dich entscheiden, eine Stufe zu verlieren, statt zu sterben.

[Episch] Kosmische Kontrolle: Du musst lediglich eine Karte ablegen, um einen beliebigen eigenen Würfelwurf neu werfen zu dürfen.

Techno

Schnelle Lösung: Wenn du wegen einer Falle oder Schlimmen Dingen einen Gegenstand verlierst, darfst du stattdessen drei Karten ablegen und den Gegenstand behalten.

Miniaturisierung: Jeder zweihändige Gegenstand ist für dich nur ein einhändiger.

[Episch] Mülltonnentauchen: Wenn jemand anderes einen Gegenstand verliert, ablegt oder verkauft, darfst du drei Karten ablegen und den Gegenstand für dich beanspruchen. Wenn zwei Epische Technos zur gleichen Zeit versuchen, denselben Gegenstand für sich zu beanspruchen, wird gewürfelt. Derjenige mit dem höheren Wurf legt seine drei Karten ab und erhält den Gegenstand. Ja, du kannst einen Gezinkten Würfel (oder Kosmische Kontrolle, wenn du außerdem ein Mystiker bist) einsetzen, um deinen Wurf zu beeinflussen.

© Steve Jackson Games Incorporated.
Munchkin ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.



10 / 10
12.12.08

Spiel mit uns!

www.pegasus.de