

dem anderen beisteht. Sie dürfen während eines beliebigen Kampfes gespielt werden.

Alle Verstärker addieren sich auf. Wenn 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 - IHR AUSSPIELEN

Die meisten Schatzkarten repräsentieren Gegenstände. Diese können auf den Tisch gespielt werden, sobald du sie bekommst, oder in jeder beliebigen Phase deines Zuges.

Manche Schatzkarten sind „Spezialkarten“ (wie „Steige eine Stufe auf“). Diese Karten können jederzeit eingesetzt werden, es sei denn, auf der Karte stehen anderweitige Angaben. Befolge die Anweisungen und lege die Karte dann ab.

SCHÄTZE - IHR EINSATZ

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. 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: Gibt dir eine Karte einen Malus auf deinen *nächsten* Kampf, und du befindest dich nicht im Kampf, wenn du sie bekommst, dann 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 *Falle! Unsichtbarer Terror*, und du hast gar keine Klasse, passiert nichts, und du legst die Falle ab.

KLASSEN UND KRÄFTE

Diese Karten dürfen zu jeder Zeit, nachdem du sie erhalten hast, gespielt werden oder zu jeder Zeit während deiner Runde. Die Einschränkungen bezüglich der Anzahl von Klassen (nur eine, außer du bist ein *Super Munchkin*) und Kräften müssen natürlich befolgt werden.

SUPER MUNCHKIN

Mit dieser Karte darfst du zu zwei Klassen gleichzeitig haben.

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, sobald du eine deiner beiden Klassen verlierst.

HANDLANGER

Wenn du einen Handlinger ziehst, egal ob offen oder verdeckt, kannst du ihn sofort auslegen oder für später auf deiner Hand behalten. Du kannst ihn zu jeder Zeit ausspielen, auch im Kampf, solange du immer nur einen Handlinger im Spiel hast.

Ein Handlinger kann sich für dich opfern. Wenn du einen Kampf verlierst, kannst du, anstatt einen Weglaufwurf zu machen, einen Handlinger ablegen. Du entkommst automatisch vor allen Monstern in dem Kampf, sogar wenn eine Monsterkarte sagt, dass Weglaufen oder eine Flucht nicht möglich ist. Wenn jemand dir im Kampf geholfen hat, entscheidest DU, ob diese Person ebenfalls automatisch entkommt oder würfeln muss, um zu entkommen.

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, also tu es!

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 selbst wieder an der Reihe bist.

Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen – „Ich gebe dir meinen *Detektor alles Bösen*, wenn du Christian nicht hilfst, *Doktor Todeshauch* zu bekämpfen.“

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

SCHNELLSTARTREGELN

Du willst das Spiel 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, Super Munchkin oder eine Kraft 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.

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 beispielsweise das *Super-Serum* hast, könntest du damit jemandem helfen, indem du es gegen einen Feind wirfst. Natürlich kannst du dabei aus „Versehen“ auch deinen Freund mit dem Serum 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, wenn du eine Fallenkarte hast.

KOMBINIEREN DIESES SPIELS MIT MUNCHKIN, MUNCHKIN BEISST!, MUNCHKIN FU UND/ODER STAR MUNCHKIN

Warum nicht? Treibe den Munchkin-Wahnsinn auf die Spitze! Dein *Bier riülpender Cyborg-Techno-Priester* mit *Sprechendem Auto* und einer *Lizenz zum Verwüsten* sowie dein schneller *Halb-Katze-Halb-Mutant-Telefon-Fu-Zauberer* bewegen sich meuchelnd und plündernd durch die düsteren von Untoten und Dämonen bevölkerten Weltraumkatakomben von Super-City auf dem Planeten Neu Tokio und ... ach, sei still und fang an zu geben ...

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. Warum wir sie nicht alle „Türen“ genannt haben? Nun, lebe und lerne.

Verwende die Schnellstartregeln (siehe oben).

Und unter allen Umständen gib noch ein *Munchkin im Mixer* dazu, wenn du es besitzt, schließlich wurde es speziell für solche wahnwitzigen 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. Genauso sind Goldstücke und Credits (aus *Star Munchkin*) das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.

Alle Charaktere dürfen Rassen, Klassen, Kräfte und Stile haben!

Lakaian, Mietlinge, Handlinger 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).

Spieler von *Star Munchkin* werden sich erinnern, dass es in dem Spiel eine *Rasse* namens „Mutant“ gibt. Dieses Spiel, *Super Munchkin*, hat eine *Klasse* namens „Mutant“. Diese sind vollkommen verschieden. Verwechsle sie nicht. Ja, wenn du die beiden Spiele kombinierst, kannst du einen *Mutanten-Mutant* spielen. Obwohl ein *Mutant* (Rasse) vollkommen anders als ein *Mutant* (Klasse) ist, können Monster sie nicht unterscheiden. Jeder Feind, der einen Bonus oder einen Malus gegen die eine *Mutanten*-Art hat, bekommt diesen auch gegen die andere. Wenn du ein *Mutanten-Mutant* bist, werden Boni und Mali verdoppelt!

Auf der anderen Seite werden *Munchkin*-Spieler sich an die Klasse *Zauberer* erinnern. Diese Klasse hat nichts mit der Klasse *Mystiker* aus diesem Spiel zu tun. Nein nein, ganz und gar nicht.

SUPER MUNCHKIN®

FLIEG DURCH DIE STADT • ERLEDIGE DIE SUPER-SCHURKEN
HINTERGEH DEINE KUMPEL UND KLAU IHRE GADGETS

SPIELDESIGN VON STEVE JACKSON

ILLUSTRATIONEN VON JOHN KOVALIC

ÜBERSETZUNG: Birger Krämer

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Michaela Ahrlé

LEKTORAT: Jan Christoph Steines

REDAKTION DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Birger Krämer

SPIELENTWICKLUNG: Giles Schildt

US-PRODUKTIONSMANAGER: Monica Stephens

PRODUKTION ARTISTS DER US-AUSGABE:

Justin De Witt, Alex Fernandez und Monica Stephens

ART-DIREKTION: Steve Jackson and Wil Upchurch

Pegasus Spiele bedankt sich bei folgenden lachmuskelgestählten Superhelden für ihr Feedback zur deutschen Ausgabe: Dr. Michael Becker, André „Scaldor“ Brüggemann, Dennis Daniel, Jan Helke, Christian „Hoffi“ Hoffmann, Tim Jansen, Christian „Rilyntar“ Lüdke, Daniel Moritz, Daniel „Skar“ Nathmann, Sascha Schoroth, Tobias Schulte-Kruppen, Ingo „Nephil“ Taag und Klaus Westerhoff
Spieltester der US-Ausgabe: Ken Burnside, Monique Chapman, Paul Chapman, Nathaniel Eliot, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Birger Krämer, Monica Stephens, Wil Upchurch, Loren Wiseman, Erik Zane und Bree Zastrow
Auf der Auktion für wohltätige Zwecke des Warpcorn 2005 im irischen Cork, auf dem John Kovalic Ehrengast war, erkaufte sich drei Fans das Recht, auf *Super Munchkin-Karten aufzutauchen*. Dank geht an Stephen Bradley (Charisma), Brian Kenny (Mister Überall) und Howard Samuel (Käpt'n Korrosion) für ihre extrem großzügigen Spenden an irische Kinderwohlfahrtsorganisationen. Wir (Steve Jackson Games) versteigerten außerdem bei eBay drei Karten, damit wir uns einen neuen schicken Computer kaufen konnten – Dank dafür geht an David Louttit (*Super Munchkin*) and Comickaze (Baron Boron). Der dritte Käufer verschwand, nachdem er das Geld bezahlte, und wir hoffen, dass er eines Tages wieder auftaucht, damit wir ihn in ein anderes Set einbauen können ...
Super Munchkin, *Munchkin Bites!*, *Munchkin*, *Munchkin Fu*, *Star Munchkin* und die allessehende Pyramide sind Marken oder eingetragene Marken von Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2005 bei Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2006 der deutschen Ausgabe bei Steve Jackson Games Incorporated. Die *Dork Tower*-Charaktere sind © John Kovalic und werden hier mit freundlicher Genehmigung verwendet. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele, Friedberg. Deutsche Erstauflage 2006.

WWW.PEGASUS.DE/MUNCHKIN

DIE MUNCHKINS EILEN ZU HILFE!

Sieh nur! Dort oben fliegen sie über Munchkin City! Die Verteidiger von Wahrheit, Gerechtigkeit und noch höheren Boni! Es sind die Super Munchkins!

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

Dieses Spiels beinhaltet 168 Karten und diese Regeln.

Die Feinde in diesem Spiel sind hauptsächlich Super-Schurken, aber die Regeln bezeichnen sie aus Gründen der Konsistenz mit den vorherigen *Munchkin*-Spielen immer noch als „Monster“. Falls es dir hilft, kannst du natürlich „Nimm das, du Monster!“ ausrufen, während du sie niedermachst. Die Regeln nehmen auch Bezug auf das „Töten“ von Monstern. Ihr könnt das selbstverständlich auch so betrachten, dass ihr sie lediglich heldenhaft vermöbelt und sie dann ins Gefängnis bringt. Auf der anderen Seite seid ihr natürlich Munchkins. Ihr *dürft* Dinge töten. Das geht schon in Ordnung.

SPIELVORBEREITUNGEN

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 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 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!

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 5 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.

Wie praktisch jede andere Zeile auf diesem Regelblatt kann das oben Geschriebene in einem gediegenen *Munchkin*-Spiel manchmal außer Kraft gesetzt werden – und zwar durch spezielle Fähigkeiten und Anweisungen, die auf den Karten stehen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Jeder Spieler beginnt das Spiel als einstufiger Mensch ohne Kraft und ohne Klasse (OK, diesmal dachtest ihr wirklich, dass wir diesen Witz nicht mehr bringen würden, oder?).

Schaue dir deine ersten vier (oder bei einem Spiel mit Schnellstart acht) Karten an. Sollte sich unter ihnen eine **Klasse** (*Mutant*, *Exot*, *Techno* oder *Mystiker*) oder eine **Kraft** 1. Grades 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**, einen **Handlinger** oder eine **Herkunft** verkörpern, darfst du sie spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Solltest du Zweifel daran haben, ob und falls ja welche Karte du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder dich hineinstürzen und es einfach tun.



DAS SPIEL BEGINNEN UND BEENDEN

Entscheidet auf irgendeine Art und Weise, auf die ihr euch alle einigen könnt, wer anfängt (kicher).

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. 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 Türenstapel 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 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, musstest dann aber 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 **Türenstapel**, 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 durch Gegenstände, die du bei dir trägst, durch deine Handlanger oder deine Kraft-Karten, die du hast, usw. 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 als geklärt gilt.

Du darfst auch Karten, die „Nur einmal einsetzbar“ sind, z.B. *Kostümfehlfunktion* oder *Urheberrechtsverletzung*, 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 z.B. ein *Wanderndes 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 **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 die anderen natürlich immer noch jammern und diskutieren dürfen.

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, und wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen. Du darfst einem potentiellen Helfer einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) von denen anbieten, die du gerade bei dir trägst, oder eine beliebige Anzahl von Schatzkarten des Monsters. Solltet ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer zuerst ziehen darf, du oder er, oder wie.

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 z.B. kein *Exot*, aber ein *Exot* hilft dir, wird die *Dunkle Belagerung* -3 gegen dich bzw. euch haben. Aber wenn du *Professor Polar* gegenüberstehst und dir ein *Mutant* hilft, wird die Stufe deines Feindes um 3 erhöht (es sei denn, du bist ebenfalls ein *Mutant*, und die Stufe deines Feindes 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 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 Kräftekarten und 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 es auf der Karte beschrieben wird. 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 abkommst. Wenn du nicht Weglaufen konntest, treten die *Schlimmen Dinge* eines jeden einzelnen Monsters sofort ein.

TOP

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 Kraft bzw. gegebenenfalls Kräfte und deine Stufe – dein neuer Charakter wird genau wie dein alter aussehen.

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

SCHATZ

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 erhältst. Gegenstandskarten kannst du vor dir hinlegen. „Steige eine Stufe auf“-Karten dürfen sofort eingesetzt werden.

CHARAKTERWERTE

Grundsätzlich ist jeder Charakter eine Ansammlung von Waffen, Rüstung und Apparaten mit drei Werten: Stufe, Klasse und Kraft. Du kannst deinen Charakter etwa als einen „Neunte Stufe-Mutant mit Blickfangbetäubung, Allzweckgürtel und Airbrush-Kostüm“ 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 effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl unter 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

Klasse: Charaktere können *Mutanten*, *Exoten*, *Technos* oder *Mystiker* sein, wenn sie die entsprechende Karte haben. Wenn du keine Klassenkarte vor dir liegen hast, bist du ein mickriger Mensch.

Menschen haben keine besonderen Fähigkeiten. Jede andere 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.

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

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

Kräfte: Von diesen Super-Fähigkeiten gibt es 20. Du erhältst die Vorteile in dem Moment, in dem du die Kräftekarte vor dich legst, und verlierst sie wieder, sobald du die Karte verlierst oder ablegst.

Manche Kräfte sind bestimmten Klassen vorbehalten oder dürfen von bestimmten Klassen nicht gespielt werden, so wie das auch bei Gegenständen der Fall ist.

Jede Kraft hat einen Grad von 1, 2 oder 3. Du darfst beliebig viele Kräfte haben, solange deine Gesamtzahl an Graden nicht deine Stufenzahl übersteigt.

Kräfte werden wie Klassen behandelt. Du kannst sie nicht mit anderen Spielern handeln, aber du darfst eine Kräftekarte aus deiner Hand immer dann ausspielen, wenn du sie legal einsetzen darfst. Kräfte, die du nicht einsetzen kannst, weil der Kartentext das verbietet, darfst du auch nicht spielen. Aber du kannst ausliegende Kräfte jederzeit ablegen und sie durch andere Kräfte aus deiner Hand ersetzen.

Wenn deine Stufe unter die Gesamtzahl an den Graden deiner Kräfte sinkt, musst du Kräfte ablegen, damit deine gesamte Summe an Graden wieder niedriger oder gleich deiner Stufenzahl wird.

(Ausnahme: Herkunft-Karten können die Gesamtzahl an Kräften, die du einsetzen kannst, erhöhen.)

Wenn du stirbst, behältst du alle Kräfte, die du im Spiel hast, genauso, wie du auch deine Klassen behältst.

Manche Kräfte erfordern, dass man Karten ablegt. Um eine Kraft mit Energie zu versorgen, darfst du jede beliebige Karte ablegen, egal ob sie von deiner Hand kommt oder sich im Spiel befindet. Beachte aber, dass du *deine ganzen Handkarten nicht* ablegen kannst, wenn du KEINE Karte mehr auf der Hand hast.

META-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten kann man durch mehrere unterschiedliche Karten erlangen.

Fliegen: +1 auf Weglaufen, aber das ist nicht stapelbar (das heißt, egal wie viele Fliegen-Gegenstände du hast, bekommst du immer nur maximal +1 für deine Fliegen-Fähigkeit).

Geheimes Hauptquartier: Für jedes Hauptquartier darfst du eine Karte mehr auf der Hand haben.

Geheime Identität: Verringert die Möglichkeit, dass dich ein Gegner in eine Falle laufen lässt. Wenn du, aus welchem Grund auch immer, von einer Falle

getroffen wirst, würfle.

Bei einer 1-3 entkommst du ihr. Bei einer 4-6 trifft dich die Wirkung der Falle. Bei einer 6 verlierst du *auch* die Geheime Identität-Karte! Pro Falle darfst du nur eine Geheime Identität ausprobieren.

Diebstahl: Du kannst eine Karte ablegen, um zu versuchen, einem anderen Spieler einen kleinen Gegenstand zu stehlen. Würfle. Bei einer 4 oder mehr gelingt es. Ansonsten wirst du verhaun und verlierst eine Stufe. Multiple Diebstahl ermöglichende Fähigkeiten (inklusive die der Klasse *Dieb aus Munchkin*) SIND stapelbar. Wenn du zwei Diebstahl ermöglichende Fähigkeiten hast, gelingt der Versuch bei einem Wurf von 3 oder höher, wenn du drei hast, gelingt es bei einem Wurf von 2 oder höher und so weiter. Während eines Kampfes darfst du nicht stehlen.

HERKÜNFT

Du darfst eine beliebige Anzahl an Herkunft-Karten haben.

Wenn du stirbst, musst du alle deine Herkunft-Karten ablegen. Wenn die Summe der Grade deiner Kräfte nun höher als deine Stufe ist, musst du Kräfte ablegen, bis deine gesamte Summe an Graden deiner Kräfte wieder niedriger oder gleich deiner Stufenzahl ist.

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. Der *Elektro-Mento-Hut* kann zum Beispiel nur von einem *Mutanten* verwendet werden („Nur von Mutanten nutzbar“). Der Bonus zählt also nur für jemanden, der gerade ein *Mutant* 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 Helme 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 Helmen 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.

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.

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

Ein paar Karten erhöhen die Stufe eines Monsters (und eine 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

