

# MUNCHKIN BEISST!

## TÖTE DIE MONSTER - KLAU DEN SCHATZ - ~~GREIF DEINE KUMPEL~~ BEISS

SPIELDESIGN VON STEVE JACKSON - ILLUSTRATIONEN VON JOHN KOVALIC

mit Unterstützung von Monica Stephens

Übersetzung: Birger Krämer, Lektorat: Jan Christoph Steines

Layout: Andreas Finkernagel und Monica Stephens, Gestaltung und Produktion: Wayne Barrett, Justin De Witt und Alex Fernandez, Redaktionelle Leitung der deutschen Ausgabe: Birger Krämer

Pegasus Spiele bedankt sich für die Unterstützung bei: JHG Hendriks, Christian Stenner, Dennis Daniel und Christian Klein. Spieltester des Originals: Michelle Barrett, Moe und Paul Chapman, JHG Hendriks, Andrew Hackard, Jennifer and Tobias Loehr, Chris Rentz, Giles Schildt, Mark Schmidt, Mia Sherman, Loren Wiseman, Erik Zane.

Dank für die schrecklichen Kartenideen geht an: Moe und Paul Chapman, Douglas Cole, Steven Ehrbar, Mark R. Ford, Andrew Hackard, Josh Jeffries, und Fade Manley

Munchkin Bites, Munchkin, Munchkin Fu, Star Munchkin, und die allessehende Pyramide sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen von Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2001-2004 by Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2004 der deutschen Ausgabe by Pegasus Spiele, Friedberg. Verwendung der Dork Tower/Welt der Dummheit-Charaktere mit freundlicher Genehmigung von John Kovalic. Deutsche Erstauflage Oktober 2004.

## DIE MUNCHKINS SIND ALLE UNHEIMLICH GEWORDEN...

und nun schleichen sie durch die Flure eines schrecklichen Spukhauses. Sie wurden zu Vampiren, Werwölfen und arroganten Feen-Wechselbälgern ... aber wie immer töten sie Monster und sacken ihre Schätze ein. Nur, dass sie jetzt Lidschatten tragen und abgefahrene Kräfte besitzen.

*Munchkin Beißt!* basiert auf dem Original *Munchkin*-Spiel und kann damit kombiniert werden, ebenso wie mit *Star Munchkin* und *Munchkin Fu* (siehe letzte Seite).

Inhalt: 168 Karten. Regeln.Box.

## BEGINN

3 bis 6 Spieler können spielen (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 braucht man noch einen 6-seitigen Würfel.

Die Karten werden in die Türenkarten (mit einer Tür auf dem Rücken) und in Schatzkarten (mit einem Schatzaufen auf dem Rücken) aufgeteilt. Nun mische beide Stapel und teile schließlich von jedem Stapel jeweils 2 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 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, können dir aber auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich „deine Hand“ angreifen und nicht einen Gegenstand, den du bei dir trägst. Am Ende deiner Runde darfst du nicht mehr als 5 Karten auf der Hand halten.

**Getragene Gegenstände:** Schatzkarten können vor dich gelegt werden, um „Getragene Gegenstände“ zu 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 in diesen Regeln kann das oben Erwähnte von den speziellen Regeln, die auf den Karten stehen, aufgehoben werden.

## CHARAKTERERSCHAFFUNG

Jeder Spieler beginnt das Spiel als einstufiger Mensch ohne Kraft und ohne Klasse (ihr dachtet doch nicht wirklich, wir hätten mittlerweile genug von dem Witz, oder?).

Schau dir deine ersten vier Karten an. Sollte sich unter ihnen eine Rasse (Vampir, Werwolf oder Wechselbalg) oder eine beliebige Kraft befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine von jeder Art spielen, indem du sie vor dich hinlegst. Wenn du eine Karte hast, die dir erlaubt, mehr als einer Rasse anzugehören, spiele sie ebenfalls. Solltest du eine Gegenstandskarte oder eine Lakaikarte haben, darfst du sie spielen, indem du sie vor dich hinlegst. Solltest du Zweifel daran haben, ob und falls ja welche Karte du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder dich einfach hineinstürzen und irgendeine Karte spielen.

## DAS SPIEL BEGINNEN UND BEENDEN

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

Beim eigentlichen Spiel gibt es Runden, von denen jede in etliche Phasen aufgeteilt ist (siehe unten). Ist der erste Spieler mit seiner Runde fertig, beginnt der Spieler auf seiner Linken mit seiner Runde usw.

Der erste Spieler, der die 10-te Stufe erreicht hat, gewinnt - aber er muss die 10-te Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Sollten zwei Spieler ein Monster zusammen töten und zur gleichen Zeit die 10-te Stufe erreichen, gewinnen beide.

## PHASEN EINER RUNDE

(1) **Tür Öffnen:** Ziehe eine Karte von dem Türenstapel und decke sie 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 (bei großen Monstern auch zwei Stufen, aber das steht dann auf der Karte).

Sollte die Karte eine Falle oder ein Fluch sein – siehe Fallen und Flüche weiter unten – wirkt diese sofort auf dich (falls das geht) und wird dann abgelegt.

Solltest du eine andere Karte ziehen, 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 wie oben beschrieben bekämpfen. Spiele kein Monster, mit dem du nicht fertig werden kannst, wenn du dir nicht sicher bist, ob du Hilfe bekommst.

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

Solltest du einem Monster begegnet, dann aber Weggelaufen sein, erhältst du auch keinen Schatz.

Solltest du keinem Monster begegnet sein, durchsuchst du den leeren Raum. Ziehe verdeckt eine zweite Karte von dem Türenstapel und nimm sie auf deine Hand.

(4) **Milde Gabe:** Wenn du zu viele 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 die größere Hälfte bekommt. Solltest DU die niedrigste Stufe haben oder einer von denen mit der niedrigsten Stufe sein, lege die übrigen Karten ab.  
Jetzt kommt der nächste Spieler dran.

## KAMPF

Um ein Monster zu bekämpfen, musst du dir die Stufe oben auf der Karte ansehen. Ist deine eigene Stufe plus allen Boni durch Gegenstände, die du bei dir trägst, höher als die Stufe des Monsters, tötet du es. Einige Monsterkarten besitzen besondere Kräfte, die sich auf den Kampf auswirken – ein Bonus gegen eine Rasse 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. die Tränen einer Jungfrau oder Feenstaub während des Kampfes von deiner Hand spielen. Auch Monsterverstärker und andere Karten, die einen Stufenbonus geben, sind „nur einmal einsetzbar“. Während des Kampfes darfst du keine Gegenstände handeln.

Sollten sich andere Monster (wie z.B. Wanderndes Monster oder eine Fledermaus) in den Kampf einmischen, musst du es mit ihrer vereinten Stufe aufnehmen. Solltest du die richtige Karte haben, kannst du ein Monster eliminieren und dann das andere ganz normal bekämpfen, 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 die ganz besonders gefährlichen Monster). Wenn du gegen mehrere Monsterkarten angetreten bist – siehe Einmischen –, steigst du für jedes erschlagene Monster eine Stufe auf. Solltest du aber ein Monster besiegen, ohne es zu töten, steigst du NIE eine Stufe auf.

Lege die Monsterkarte(n) ab und ziehe eine Schatzkarte (siehe unten). Aber aufgepasst: Jemand kann eine feindselige Karte gegen dich spielen oder eine besondere Kraft gegen dich anwenden, gerade wenn du glaubst, du hast gewonnen. Wenn du ein Monster erschlagen oder anderweitig besiegt hast, musst du einen vernünftigen Zeitraum – im Allgemeinen so um die 2,6 Sekunden – warten, damit jeder die Möglichkeit hat, seine Stimme zu erheben. Erst danach hast du das Monster wirklich erschlagen und kannst wirklich eine Stufe aufsteigen und den Schatz wirklich bekommen, obwohl du natürlich immer noch jammern und diskutieren darfst.

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

## UM HILFE BITTEN

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

Natürlich darfst du auch einen Spieler bestechen, damit er dir hilft. Wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen, es sei denn unter den Spielern ist ein Werwolf (diese erhalten eine automatische Belohnung, wenn sie anderen Spielern helfen). Du darfst ihnen einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) anbieten, den du gerade bei dir trägst, oder eine beliebige Anzahl an Schatzkarten des Monsters. Solltet ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer zuerst ziehen darf, du oder er, oder wie.

Hilft dir jemand, addierst du dessen Bonus und Stufe zu deinen hinzu.

Die besonderen Fähigkeiten oder Verletzlichkeiten eines Monsters beziehen sich auch auf deinen Helfer und umgekehrt. Bist du z.B. ein Wechselbalg, oder ein Wechselbalg hilft dir, wird die Banshee –4 gegen dich bzw. euch



eine Stufe auf.

sonnenstrahl ausgesetzt siehst die Stufe deines Feindes um 4 benfalls ein Vampir, und die lb bereits erhöht, dann erhö- weites Mal).

nn dir jemand erfolgreich hilft,erschlagt ihr das Mon- ster. Lege es ab, ziehe de- nen Schatz (siehe unten) und halte dich an die spe- ziellen Anweisungen auf der monsterkarte (falls es welche l. Wie bereits gesagt: Du r jedes erschlagene Monster

Dein Helfer steigt nicht auf.

Sollte dir niemand helfen wollen, musst du Weglaufen. Dasselbe gilt, falls dir jemand zu helfen versucht und deine Gegenspieler euch mit Karten schaden oder dem Monster helfen, so dass ihr beide das Monster immer noch nicht erschlagen könnt. Ihr müsst dann beide Weglaufen.

## WEGLAUFEN

Solltest du Weglaufen, erhältst du weder Schatz noch Stufen. Du kannst nicht ein- mal den Raum ausplündern (d.h. du ziehst eine verdeckte Türenkarte). Und du schaffst es nicht immer zu fliehen ...

Würfle. Nur mit einer 5 oder besser kommst du davon. Manche Kräfte und Gegenstände erleichtern dir das Weglaufen. Und manche Monster sind so schnell, dass du einen Abzug auf deinen Weglaufwurf erleidest.

Wenn du entkommst, legst du das Monster ab. Du erhältst keinen Schatz. Für gewöhnlich gibt es keine negativen Auswirkungen, aber lies die Karte: Manche 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 du tot bist.

Solltest du vor mehreren Monstern fliehen, würfelst du für jedes einzeln, wobei du die Reihenfolge bestimmst, in der gewürfelt wird, und du die Schlimmen Dinge von jedem Monster abbekommst, sobald es dich hat.

Sollten 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.

## TOP

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

Die Leiche ausplündern: Lege deine Hand neben die Gegenstände, die du im Spiel hattest. Beginnend mit dem Spieler mit der höchsten Stufe darf sich 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 ziehst und jede beliebige, legal einsetzbare Rassen-, Kräfte- oder Gegenstands- karte auslegst, 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 ver- deckt. Sollte dir jemand geholfen haben, ziehst du offen, damit es die ganze Gruppe sehen kann.

Schatzkarten können gespielt werden, sobald du sie erhältst. Gegenstandskarten können vor dich gelegt und „Steige eine Stufe auf“-Karten sofort eingesetzt werden.

## CHARAKTERWERTE

Grundsätzlich ist jeder Charakter eine Ansammlung von Waffen, Rüstung und magischen Gegenständen mit drei Werten:Stufe, Rasse und Kraft. Du kannst z.B. de- nen Charakter als einen „9-te Stufe Werwolf mit Schnelligkeit und Herrschaft, Kompakt puder und dem Dämonenschwert“ 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, die du vor dich hinlegst, einen Überblick über deine Stufen. Die Stufen reichen von 1 bis 10. Während des Spiels verlierst und gewinnst du dauernd Stufen.

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

Du verlierst eine Stufe, wenn das auf einer Karte steht. Deine Stufe kann nie unter 1 sinken. Deine effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl unter 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

Rassen: Charaktere können Vampire, Werwölfe oder Wechselbälger sein, wenn sie entsprechende Karte haben. Sollte vor dir keine Rassenkarte liegen, bist du nichts als ein mickriger Mensch.

Menschen haben keine besonderen Fähigkeiten. Jede andere Rasse hat dagegen unterschiedliche besondere Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst die Fähigkeiten einer Rasse in dem Augenblick, in dem du sie spielst (also vor dich legst) und verlierst sie, wenn du die Karte ablegst oder verlierst.

Du kannst jederzeit eine Rassenkarte ablegen, sogar im Kampf: „Ich will kein Vampir mehr sein.“

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

Kräfte: Von diesen mystischen Fähigkeiten existieren 19 (und 21 Karten, weil es Schnelligkeit zwei Mal gibt und Ass im Ärmel bzw. Hut die gleiche Kraft sind). 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 Rassen vorbehalten oder dürfen von bestimmten Rassen 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 Rassen 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 Kräfte jederzeit ablegen und sie mit anderen Kräften aus deiner Hand ersetzen.

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

(Ausnahme: Ein Wechselbalg behält alle seine Kräfte, auch wenn seine Stufe sinkt. Nehmen wir z.B. einmal an, dass er auf Stufe 7 war und er insgesamt 7 Grade an Kräften hatte. Wenn seine Stufe auf 1 sinken würde, könnte er alle seine Kräfte behalten. Aber wenn dann etwas passieren würde, das ihm seine Kräfte wegnimmt, könnte er diese NICHT wieder bis auf 7 ausbauen, solange er nicht auch wieder Stufe 7 erreicht hat.)

Duplikate von Kräftekarten haben keine zusätzlichen Wirkung.

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

Manche Kräfte haben obskure und umständliche Namen. Das ist deshalb so, weil wir zeigen wollen, wie geheimnisvoll und intellektuell wir sind. Wenn du dieses Spiel spielst und viel Schwarz trägst, wirst du ebenfalls geheimnisvoll und intellektuell sein.

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.

## GEGENSTÄNDE

Jeder Gegenstand hat einen Namen, eine Fähigkeit und einen Wert in Goldstücken.

Eine Gegenstandskarte auf deiner Hand zählt solange nicht, bis du sie gespielt hast. Ab diesem Moment zählt sie als „getragen“. Du darfst eine beliebige Anzahl an Kleinen Gegenständen tragen, aber nur einen Großen. (Jeder Gegenstand, der nicht als Groß bezeichnet wird, ist Klein.)

Manche Gegenstände haben Einschränkungen bezüglich ihrer Nutzung. Der Sarg kann zum Beispiel nur von einem Vampir benutzt werden („Nur von Vampiren nutzbar“). Der Bonus zählt also nur für jemand, der zur Zeit ein Vampir ist.

Ebenso darfst du nur einen Kopfschutz, eine Rüstung, ein Schuhwerk und zwei Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder einen Gegenstand für „2 Hände“) tragen. 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. Solltest du z.B. zwei Helme tragen, kann dir nur einer helfen.

Du solltest Gegenstände, die dir gerade nicht helfen können, oder zusätzliche Gegenstände, die du nicht anhast, dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst. Du darfst NICHT zwischen (z.B.) zwei Helmen wechseln, während du im Kampf bist oder während du Wegläufst.

Gegenstände verkaufen: Während deines Zuges darfst du Gegenstände mit einem Gesamtwert von 1.000 Goldstücken ablegen, um sofort eine Stufe aufzusteigen. Wenn du (z.B.) 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 ablegen, ebenso wie getragene Gegenstände.

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 sinken lassen, 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 sofort bekämpft werden.

Sollte es auf eine andere Art erworben worden sein, darf es während der „Auf Ärger Aus sein“-Phase gespielt werden, 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

Korrupt, Giftig, Untot und Entsetzlich, vom Bösen durchdrungen, aber irgendwie auch mitleiderweckend erhöhen die Stufe eines Monsters (und Flauschig senkt sie). Wanderndes Monster erlaubt einem Gegner, ein weiteres Monster in den Kampf zu schicken, das dann dem anderen beisteht. Sie dürfen während jedem Kampf gespielt werden.

Alle Verstärker addieren sich auf, und alles, was ein Monster verstärkt, bezieht sich auch auf ein Double. Werden etwa Korrupt, Giftig und Böser Zwillingbruder in *jeder beliebigen Reihenfolge* zusammen gespielt, stehst du vor einem korrupten, giftigen Monster und seinem korrupten, giftigen Bösen Zwillingbruder. 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 - IHR AUSSPIELEN

Die meisten Schatzkarten repräsentieren Gegenstände.

Diese können auf den Tisch gespielt werden, sobald du sie bekommst, oder zu jeder beliebigen Phase deiner Runde.

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

### FLÜCHE UND FALLEN

Flüche und Fallen sind im Spiel gleich. Werden ein Fluch oder eine Falle während der „Tür Öffnen“-Phase offen gezogen, trifft er oder sie die Person, die die Karte gezogen hat.

Werden sie verdeckt gezogen oder auf eine andere Art erworben, dürfen sie auf JEDEN BELIEBIGEN Spieler zu JEDEM BELIEBIGEN Zeitpunkt angewendet werden. Jeder *beliebige* Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemandem zu reduzieren, gerade wenn er glaubt, das Monster erschlagen zu haben, macht einen Heiden Spaß!

Flüche und Fallen wirken sofort auf ihre Opfer (falls sie diese treffen) und werden dann abgelegt. *Ausnahme:* Wenn eine Karte einen Nachteil „in deinem nächsten Kampf“ gibt, und du dich nicht in einem Kampf befindest, wenn du sie bekommst, behältst du die Karte als Gedächtnisstütze bis zu deinem nächsten Kampf.





Wenn sich ein Fluch oder eine Falle auf mehr als einen Gegenstand bezieht, entscheidet das Opfer, welcher Gegenstand verloren geht oder verflucht wird.

Sollte ein Fluch oder eine Falle sich auf etwas beziehen, das du nicht hast, ignoriere die Karte. Ziehst du z.B. „Verliere deine Kopfbedeckung“, hast aber gar keine Kopfbedeckung, passiert nichts, und du legst den Fluch ab.

## RASSEN UND KRÄFTE

Diese Karten dürfen zu jeder Zeit nachdem du sie erhalten hast, gespielt werden oder zu jeder Zeit während deiner Runde. Dies setzt allerdings voraus, dass die Einschränkungen bezüglich der Anzahl von Rassen (nur eine, außer du bist ein Halb-Blut) und Kräfte befolgt werden.

## HALB-BLUT



Mit dieser Karte darfst du zwei Rassen besitzen.

Du darfst Halb-Blut zu jeder Zeit spielen, zu der du schon eine Rasse besitzt. Ab dann bist du halb diese Rasse und halb die andere. Du hast alle Vorteile dieser Rasse, aber *keinen* ihrer Nachteile (z.B., die einen Bonus gegen diese Rassen haben, erhalten keinen Bonus mehr gegen dich). Solange die Halb-Blut-Karte ausgespielt ist, darfst du zu jeder anderen Zeit eine weitere Rasse hinzufügen. Danach bist du (z.B.) halb Vampir und halb Werwolf, mit allen Vor- und Nachteilen beider Rassen. Sobald du keine Rasse mehr im Spiel hast, verlierst du die Halb-Blut-Karte.

## EN

Wenn du einen Lakai ziehst, egal ob offen oder verdeckt, kannst du ihn sofort austauschen oder für später auf deiner Hand behalten. Du kannst ihn jederzeit ausspielen, auch im Kampf, solange du immer nur einen Lakai im Spiel hast. Du kannst Lakaien nicht handeln, sie sind keine „Gegenstände“.

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

## ANDERER MUNCHKIN-KRAM

Es mag Zeiten geben, in denen es dir hilft, einen Fluch, 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 ziemlich munchkinmäßig, also tu es!

## HANDELN

Du darfst Gegenstände (aber keine anderen Karten) mit anderen Spielern handeln. Du darfst nur Gegenstände handeln, die auf dem Tisch liegen, nicht auf deiner Hand. Du darfst zu jeder Zeit mit Gegenständen handeln, außer im Kampf – tatsächlich ist die beste Gelegenheit zu handeln, wenn du gar nicht am Zug bist. Jeder Gegenstand, den du in einem 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 meine Schadenfreudischen Schlüpfer, wenn du Nils nicht dabei hilfst, den Thesaurus zu bekämpfen.“

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

## IN DEN KAMPF EINMISCHEN

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

Eine „Nur einmal einsetzbar“-Karte anwenden: Wenn du den Feenstaub hast, könntest du damit jemandem helfen, indem du ihn gegen einen Feind wirfst. Natürlich kannst du dabei aus „Versehen“ auch deinen Freund mit dem Staub treffen, und er wird sich dann gegen ihn richten.

Spieler eine Karte, um ein Monster zu verstärken: Siehe Monsterverstärker oben. Du kannst diese Karte während deines eigenen oder eines fremden Kampfes einsetzen.

Spieler ein wanderndes Monster: Damit schickst du ein Monster von deiner Hand in einen beliebigen Kampf.

Verfluche sie oder lasse sie in eine Falle laufen, wenn du einen Fluch oder eine Fallenkarte hast.

## SCHNELLERES SPIEL

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 vom Tod zurückkehrt.

Immer, wenn eine Rasse, Halb-Blut oder 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 Verlierer behält die Stufen-Karte.

## FLEDERMÄUSE

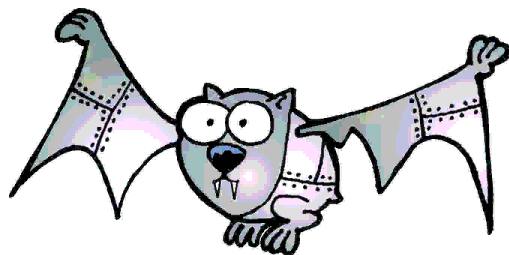
Dieser Ort ist voller Fledermäuse, und wenn du eine siehst, sind andere nicht weit. Wann immer eine Fledermaus auftaucht, darf ein anderer Spieler jede beliebige andere Fledermaus von der Hand spielen, um dieser Fledermaus zu helfen.

## MUNCHKINMÄSSIGES ZUR SPEZIELLEN FÄHIGKEIT DER VAMPIRE

Du kannst Stufe 10 nur erreichen, indem du etwas tötet, und du kannst keine Stufe stehlen, die du nicht einsetzen kannst. Deswegen kann ein Spieler mit Stufe 9 keine Stufe stehlen. Das bedeutet, dass ein Vampir der 9-ten Stufe seine Macht nicht einsetzen kann, um einem anderen Spieler zu schaden. Trotzdem ein netter Versuch!

## 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 FU UND/ODER STAR MUNCHKIN

Warum nicht? Tu es! Dein transmogrifizierender vampirischer Elfen-Ninja-Priester und dein schneller Halb-Werwolf-halb-Mutant-Kabel-Fu-Zauberer bewegen sich randalierend durch die Katakomben von ... ach, sei still und fang an zu geben ...

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische die Türen-, Dungeon-, Stationen- 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? Lebe und lerne.

Verwende die Regeln für „Schnelles Spiel“ (siehe oben). Und gib noch ein *Munchkin Blender* (Munchkin im Mixer) dazu, wenn du es besitzt.

Fallen und Flüche werden als selber Typ von Karten behandelt. Jeder Verweis auf eine Falle bezieht sich auch auf einen Fluch und umgekehrt.

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

Lakaien, Mietlinge, Sidekicks (Handlanger) und Mooks sind alle die gleiche Klasse von austauschbaren Anhängern, und jede Karte, die einen von diesen beeinflusst, beeinflusst sie alle (die speziellen Mookfähigkeiten aus *Munchkin Fu* aber wirken sich nur auf wirkliche Mooks aus).

Jede *Munchkin Beißt!*-Karte, die als „Dämon“ beschrieben wird, bringt +5 gegen Munchkin-Priester.

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