

Achtung: Wenn eine Karte einen Nachteil „in deinem nächsten Kampf“ gibt (beispielsweise *Falle! Abscheuliche Chemikalien*), und du dich nicht in einem Kampf befindest, wenn du sie bekommst, behältst du die Karte als Gedächtnisstütze bis zu deinem nächsten Kampf.

Bezieht sich eine Falle auf etwas, das das Opfer nicht hat (beispielsweise „Verliere eine Herkunft“, und es hat gar keine Herkunft), ignoriere sie und lege die Karte ohne Wirkung ab. Hat das Opfer mehrere in Frage kommende Gegenstände etc. entscheidet es selbst, welcher betroffen ist.

MONSTER

Deckst du ein Monster während *Phase 1: Tür öffnen* auf, kommt es sofort zu einem Kampf. Ziehst du ein Monster dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, nimmst du es auf die **Hand**. Du kannst es entweder in deinem eigenen Zug in *Phase 2: Auf Ärger aus sein* spielen oder zusammen mit einem *Wandernden Monster* während des Kampfes eines Mitspielers. Für Regelbelange gilt jedes Monster als ein einzelnes Monster, selbst wenn sein Name auf der Karte im Plural steht.

Die Feinde in diesem Spiel sind hauptsächlich Super-Schurken, aber die Regeln bezeichnen sie aus Gründen der Konsistenz mit den anderen *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.

SONSTIGE KARTEN

Karten, die zusätzliche Monster in einen Kampf schicken oder eine Monsterstufe verändern, können nur während eines Kampfes gespielt werden (siehe oben), egal wer am Zug ist. Karten, die die Stufe eines Spielers verändern, dürfen (wie Fallen) zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.

SPIELENDEN

Der erste Spieler, der **Stufe 10** erreicht, gewinnt das Spiel. Er muss jedoch die 10. Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Würde ein Spieler durch etwas anderes auf Stufe 10 steigen, bleibt er auf Stufe 9.

Erreichen 2 oder mehr Spieler zur gleichen Zeit die 10. Stufe, gewinnen sie gemeinsam.

SCHNELLERES SPIEL

Du willst *Super Munchkin* oder andere *Munchkin*-Spiele noch schneller machen? Dann probiere folgende Variante:

- Zu Spielbeginn (und nach dem Tod des eigenen Charakters) erhält jeder Spieler **4** Karten von jedem Stapel.
- Immer, wenn eine Klasse (dazu zählt hier auch *Super Munchkin*) oder eine Kraft oben auf dem Ablagestapel liegt, darf jeder Spieler eine Karte der Art „Steige eine Stufe auf“ ablegen und die Karte für sich beanspruchen. Versuchen das mehrere Spieler, wird gewürfelt; der Gewinner erhält die Karte, der Verlierer darf seine Stufen-Karte behalten. (Schnelles Abwerfen, damit eine andere Karte oben liegt, ist zwar sehr munchkinmäßig, aber nicht erlaubt. Jeder muss die Chance haben, die Karte zu bekommen.)

KOMBINIERE DIESES SPIEL MIT ANDEREN MUNCHKIN-SPIELEN!

Warum nicht? Treibe den **Munchkin**-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmo-grifizierender Elfen-Cyborg-Kopfgeldjäger, der ein sprechendes Auto hat und seine Unterwäsche außen trägt, sowie dein schneller Halb-Katze-Halb-Mutant-Telefon-Fu-Zauberer bewegen sich meuchelnd und plündernd durch die düsteren Welt-raumkatakomben von Super-City auf dem Planeten Neu-Hong Kong und ... ach, sei still und fang an zu geben ...

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische die Tür-, Stations- und Gassenkarten in 1 Stapel und behandle sie als Karten gleichen Typs; jeder Verweis auf einen Typ bezieht die anderen mit ein. Fallen und Flüche werden als derselbe Typ von Karten behandelt. Jeder Verweis auf eine Falle bezieht sich auch auf einen Fluch und umgekehrt. Ja, *Gadgeteere* können Flüche „entschärfen“. Genauso sind Credits und Goldstücke das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.

Große Gegenstände (aus **Munchkin Beißt!**) und komplexe Gegenstände (aus **Star Munchkin**) sind **nicht** das Gleiche, und beide Regeln von beiden Spielen gelten wie gewohnt. Normale Charaktere dürfen nur 1 Großen Gegenstand tragen und nur 1 komplexen Gegenstand nutzen.

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

Jede **Munchkin Beißt!**- und **Munchkin Fu**-Karte, die als „Dämon“ beschrieben wird, hat +5 gegen **Munchkin**-Priester. Die Priester aus **Munchkin** wiederum können alle Gaki als „Untot“ betrachten. Manche Karten aus **Munchkin Fu** erwähnen Dinge, die nicht in diesem Set enthalten sind, um Auswirkungen beim Kombinieren von mehreren **Munchkin**-Basisspielen zu synchronisieren. Ja, das heißt, dass das *Alles außer Krakzilla abschaltende Schwert* aus **Munchkin 2: Abartige Axt** nutzlos gegen *Krakzilla Kid* ist. Flieh! *Der Grüne Mähdrescher* gilt sowohl als Ross als auch als Fahrzeug (**Munchkin Impossible**). Ein Dieb mit der Geisteskrankheit *Kleptomanie* darf nicht zweimal pro Zug klauen. Sie bedeutet nur, dass er in jedem Zug etwas stehlen muss.

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.

Verwende die Regeln für Schnelleres Spiel (siehe oben). Und für alle, die Stufe 10 nicht ausreichend finden, haben wir das **Epische Munchkin** geschaffen. Ihr findet es auf unserer Website als kostenlosen Download.

© 2005, 2008, 2010, 2012, 2016 bei Steve Jackson Games Incorporated.

IMPRESSUM

Spieldesign: Steve Jackson • **Illustrationen:** Art Baltazar
Spielentwicklung: Giles Schildt mit Monica Stephens • **Illustration Kartenrückseiten:** John Kovalic

Credits von Steve Jackson Games:
President/Editor-in-Chief: Steve Jackson • **Chief Executive Officer:** Philip Reed • **Chief Operating Officer:** Samuel Mitschke
Executive Editor: Miranda Horner • **Munchkin Line Editor:** Andrew Hackard • **Munchkin Editorial Assistant:** Devin Lewis
Production Artist: Gabby Ruenes • **Production Assistant:** Bridget Westerman • **Project Manager:** Daryll Silva • **Prepress Checker:** Miranda Horner
Marketing Director: Rhea Friesen • **Director of Sales:** Ross Jepson

Spieltester: 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.

Credits von Pegasus Spiele:
Übersetzung: Birger Krämer • **Satz der deutschen Ausgabe:** Anja Pittner • **Realisation:** Jan Christoph Steines
Herzlichster Dank geht an die Thygra Spieleagentur.

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. **Munchkin**, **Super Munchkin**, die **Munchkin**-Charaktere, Warehouse 23, die alles sehende Pyramide und die Namen aller bei Steve Jackson Games Incorporated erscheinenden Produkte sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated oder werden unter Lizenz benutzt. Die deutsche Ausgabe von **Munchkin** ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Super Munchkin Guest Artist Edition ist Copyright © 2005, 2008, 2010, 2012, 2016 bei Steve Jackson Games Incorporated.
Die vorliegende deutsche Ausgabe von **Super Munchkin** ist Copyright © 2006, 2010, 2014, 2016 bei Steve Jackson Games Incorporated.
Alle Rechte vorbehalten. Regelversion 1.61 (September 2016).



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



SUPER MUNCHKIN®

GUEST ARTIST EDITION

SPIELZIEL

Sieh nur! Dort oben fliegen sie über Munchkin City. Die Verteidiger von Wahrheit, Gerechtigkeit und noch höheren Boni. Es sind die Super Munchkins! Sie machen jetzt Super-Schurken nieder und sacken sich deren Zeug ein. **Super Munchkin** funktioniert am besten mit 3-6 Spielern und kann mit allen anderen **Munchkin**-Spin-Offs kombiniert werden. Bei Verwendung mehrerer Sets können auch mehr Spieler mitmachen, aber das Spiel wird dann langsamer.

Du beginnst das Spiel als menschlicher Abenteurer auf Stufe 1 mit demselben Geschlecht wie du. Du gewinnst, wenn du als erster Spieler Stufe 10 erreichst. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Spieler gratis dazu!

SPIELMATERIAL

Das Spiel beinhaltet 168 Karten sowie diese Regeln und 1 Würfel. Benötigt werden zudem für jeden Spieler 10 Spielsteine, die die aktuelle Stufe anzeigen. (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was – Hauptsache, es kann bis 10 zählen.)

Gerne machen wir an dieser Stelle auch Werbung für unsere **Munchkin Würfel**. Der Besitzer des Spiels kann sich außerdem den beiliegenden Stufenzähler schnappen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Karten werden in **2 Stapel** aufgeteilt – Türkarten mit einer Tür und einem Umhang auf der Rückseite und Schatzkarten mit einem Haufen von Gegenständen auf der Rückseite. Beide Stapel werden gemischt, danach erhält jeder Spieler als **Anfangskarten** 4 Tür- und 4 Schatzkarten. Jeder Stapel bekommt im Laufe des Spiels seinen eigenen offenen **Ablagestapel**. Ist ein Stapel leer, mische die abgelegten Karten neu. Ist ein Stapel leer, und es gibt keine abgelegten Karten, kann niemand diese Art von Karten ziehen. Das ist aber ehrlich gesagt wirklich noch nie vorgekommen. Wenn es dir passiert, schick uns eine E-Mail!

Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine **Klasse** (*Mutant*, *Exot*, *Techno* oder *Mystiker*) oder eine **Kraft** 1. Grades befinden, darfst du (falls du es willst) 1 von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst.

Befinden sich unter deinen Anfangskarten **Gegenstände**, ein **Handlanger** oder eine **Herkunft**, darfst du sie ebenfalls schon auslegen. (Solltest du Zweifel haben, ob und welche Karte du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder dich einfach hineinstürzen und es einfach tun.)

Die **Stufe** ist ein allgemeines Maß dafür, wie wohlgebaut, ausgefuchst und erfahren du bist. Du beginnst auf Stufe 1. Deine Stufe kann nie unter 1 sinken. Deine effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl niedriger als 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

Das Geschlecht deines Charakters ist zu Spielbeginn identisch mit deinem.

Goldene Regel: Immer, wenn die Karten den Regeln widersprechen, haben die Karten Vorrang! Jede andere Streitigkeit sollte dadurch geregelt werden, dass ihr euch gegenseitig laut anschreit, wobei der Besitzer des Spiels das letzte Wort hat.

SPIELABLAUF

Entscheide auf irgendeine Art und Weise, wer anfängt (höhöhö). Beginnend mit dem Startspieler kommen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander an die Reihe und führen dabei immer **1 Spielzug** aus, bis das Spiel endet. Ein solcher Spielzug ist in **4 Phasen** aufgeteilt:

- 1: Tür öffnen
- 2: Auf Ärger aus sein
- 3: Raum plündern
- 4: Milde Gabe

PHASE 1: TÜR ÖFFNEN

Du öffnest eine Tür, indem du die oberste Karte vom **Türstapel** für alle sichtbar **aufdeckst**. Es gibt nun 3 Möglichkeiten, wie es weitergeht:

- Hast du ein **Monster** aufgedeckt, kommt es sofort zu einem **Kampf**. Kläre den Kampf zunächst vollständig, bevor du dann *Phase 2: Auf Ärger aus sein* und *Phase 3: Raum plündern* überspringst und mit *Phase 4: Milde Gabe* weitermachst.
- Hast du eine **Falle** aufgedeckt, wirkt diese sofort auf dich (falls möglich). Die Karte wird danach abgelegt. Weiter geht es mit *Phase 2: Auf Ärger aus sein*.
- Hast du eine andere Karte aufgedeckt, darfst du sie entweder auf deine Hand nehmen oder sofort spielen. Weiter geht es mit *Phase 2: Auf Ärger aus sein*.

PHASE 2: AUF ÄRGER AUS SEIN

Solltest du in *Phase 1: Tür öffnen* keinem **Monster** begegnet sein, kannst du nun freiwillig ein Monster **von deiner Hand** spielen (falls du eins hast). Es kommt sofort zum **Kampf**. Kläre den Kampf zunächst vollständig, bevor du dann *Phase 3: Raum plündern* überspringst und mit *Phase 4: Milde Gabe* weitermachst. Du kannst aber auch einfach dem Ärger aus dem Weg gehen, kein Monster spielen und mit *Phase 3: Raum plündern* weitermachen.

Tipp: Spiele nur ein Monster von deiner Hand, bei dem du dir ziemlich sicher bist, dass du mit ihm fertig wirst.

PHASE 3: RAUM PLÜNDERN

Da du bisher keinem Monster begegnet bist (denn sonst würdest du diese Phase überspringen), kannst du nun den leeren Raum plündern. Ziehe **verdeckt** 1 weitere Karte vom **Türstapel** und nimm sie auf deine Hand.

PHASE 4: MILDE GABE

Wenn du jetzt **mehr als 5 Karten** auf deiner Hand hast, gib so viele Karten an den Spieler mit der niedrigsten Stufe, bis du noch genau 5 Karten hast. Gibt es mehr als einen Spieler mit der niedrigsten Stufe, teile die Karten so gleichmäßig wie möglich unter ihnen auf. Es ist an dir zu entscheiden, wer gegebenenfalls eine Karte mehr bekommt als die anderen. Solltest du selbst die niedrigste Stufe haben oder einer von mehreren Spielern mit der niedrigsten Stufe sein, lege die überzähligen Karten ab.

Jetzt endet dein Zug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

KAMPF

In einem Kampf **vergleichst** du einfach deine aktuelle **Stufe** mit der des Monsters. Ist deine eigene Stufe plus sämtliche Boni durch Gegenstände, die du bei dir trägst, Handlanger und Kräfte usw. **höher** als die Stufe des Monsters, **gewinnst** du den Kampf und tötet das Monster. Ist deine Stufe niedriger oder gleich hoch, **verlierst** du. Du kannst auch andere Spieler **um Hilfe bitten** (siehe unten).

Einige Monster besitzen besondere Eigenschaften, die sich auf den Kampf auswirken, beispielsweise einen Bonus gegen eine bestimmte Klasse. Diese müssen natürlich überprüft werden, bevor der Kampf entschieden wird.



UM HILFE BITTEN

Kannst du ein Monster nicht allein besiegen, darfst du irgendeinen anderen Spieler um Hilfe bitten. Lehnt er ab, kannst du einen weiteren Spieler fragen usw., bis alle deine Bitte abgelehnt haben oder dir einer hilft. Nur 1 Spieler darf dir helfen.

Natürlich darfst du auch einen Spieler bestechen, damit er dir hilft. (Wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen, denn Munchkins geht es nur um Schätze.) Du darfst ihnen einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) von denen anbieten, die du gerade ausliegen hast, oder eine beliebige Anzahl von Schatzkarten des Monsters, das du bekämpfen musst. Solltest ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer im Falle eines Sieges zuerst ziehen darf, du oder der Helfer, oder wie auch immer.

Hilft dir jemand, addierst du dessen Stufe und Boni zu deinen Werten hinzu. Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt.

Beispiel: Du stehst vor *Markow, der Bestie* (+3 gegen *Mystiker*), und dir hilft ein *Mystiker*. Nun steigt die Stufe des Monsters um 3 – es sei denn, du bist selbst ein *Mystiker*, und die Stufe hatte sich bereits erhöht, dann steigt sie nicht noch mal!

WEITERE AKTIONEN IM KAMPF

Du hast noch weitere Möglichkeiten, einen Kampf zu beeinflussen. Immer wenn ein Spieler glaubt, ein Monster getötet zu haben, muss er noch einen vernünftigen Zeitraum warten – im Allgemeinen so um die 2,6 Sekunden –, damit jeder die Möglichkeit zu weiteren Aktionen hat, indem er passende Karten ausspielt. Alle diese Aktionen sind sowohl im eigenen Kampf erlaubt als auch in Kämpfen anderer Spieler!

Du kannst **beliebig viele** dieser Karten in einem einzigen Kampf spielen.

- **Spiele eine Karte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“:** Mit einem „Nur einmal einsetzbaren Gegenstand“, beispielsweise dem Super-Serum, kannst du sowohl dir selbst als auch einem anderen Spieler oder gar „aus Versehen“ einem Monster helfen. Du darfst eine solche Karte auch direkt von der Hand spielen! Danach wird sie abgelegt.



- **Spiele ein Wanderndes Monster (plus ein Monster aus deiner Hand):** Diese Karten bringen ein weiteres Monster in den Kampf. Alle Monster müssen zusammen bekämpft werden. Dazu summierst du ihre Stufen auf. Falls du mit passenden Karten ein einzelnes Monster eliminiert, bevor sich der Kampf entscheidet, musst du trotzdem weiterkämpfen, solange noch mindestens 1 Monster da ist. Verlierst du in einem solchen Fall den Kampf, bekommst du für das eliminierte Monster keinen Schatz.



- **Spiele eine Karte, die die Monsterstufe verändert:** Alle derartigen Boni oder Mali addieren sich auf! Sollten jedoch durch ein *Wanderndes Monster* schon 2 oder mehr unterschiedliche Monster im Spiel sein, muss sich der Spieler, der die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt.

- **Spiele eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert:** Es ist sehr munchkinmäßig, wenn beispielsweise ein Mitspieler gerade mit Stufe 4 vor *Doktor Todeshauch* steht (verfolgt niemanden der Stufe 4 oder niedriger) und du ihn plötzlich und unerwartet auf Stufe 5 steigen lässt! In den allermeisten Fällen wirst du eine „Steige eine Stufe auf“-Karte aber auf dich selbst spielen.



- **Spiele eine Falle aus:** Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes Gegenstände zu **stehlen**, zu **verkaufen** oder zu **handeln** (siehe unten). Auch ist es nicht möglich, Gegenstände ohne den Zusatz „Nur einmal einsetzbar“ auszuspielen.

GEWONNEN!

Hurra, du hast das Monster getötet! Du steigst nun automatisch um 1 Stufe auf. (Manchmal sogar 2 Stufen, aber das steht dann auf der Karte.) Wenn du gegen mehrere Monsterkarten gekämpft hast, steigst du für **jedes** getötete Monster eine Stufe auf! Du steigst jedoch nie für ein Monster auf, das du besiegt hast, ohne es zu töten. Bei einem Stufenaufstieg passe deinen Stufenzähler entsprechend an.

Ziehe so viele **Schatzkarten**, wie auf der Monsterkarte angegeben (zuzüglich eventueller Extraschätze durch Karten, die die Monsterstufe verändern). Ziehe sie verdeckt, wenn du das Monster allein besiegt hast, oder offen, wenn du Hilfe hattest. Lege die Monsterkarte ab. Die gezogenen Schatzkarten kannst du sofort vor dir auslegen, falls dies zulässig ist. Wenn du das Monster anders als durch Töten besiegt hast, erhältst du keinen Schatz - es sei denn auf der Karte steht es anders.

Dein Zug geht nun weiter mit *Phase 4: Milde Gabe*.



Achtung: Nur du kannst durch das Töten eines Monsters aufsteigen. Hattest du einen Helfer, steigt dieser nicht auf!

VERLOREN!

Das Monster ist eine oder mehrere Nummer(n) zu groß für dich! Du erhältst weder Schatz noch Stufe(n). Jetzt bleibt nur noch eins: **Weglaufen!** Aber das schaffst du nicht immer. Würfle einmal mit dem beiliegenden Würfel: Du brauchst mindestens eine 5, um fliehen zu können. Manche Kräfte oder Gegenstände sowie einige Monster geben einen Bonus oder Malus auf Weglaufen. Diesen musst du zum Würfelwurf hinzuzählen bzw. abziehen.

Scheitert das Weglaufen, tut dir das Monster **Schlechte Dinge** an, wie sie auf der Karte beschrieben werden. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand oder eine Kraft verlierst oder eine oder mehrere Stufen, oder auch, dass dich der **Tod** ereilt (siehe unten).

Gelingt dir das Weglaufen, legst du das Monster ab, und es gibt normalerweise keine negativen Auswirkungen – aber lies die Karte! Manche besonders fiese Monster fügen dir sogar Schaden zu, wenn du ihnen entkommst.

Danach legst du die Monsterkarte ab und machst weiter mit *Phase 4: Milde Gabe*.

Achtung: Hat dir jemand geholfen, muss auch er Weglaufen. Jeder von euch würfelt **einzel**n, denn das Monster kann jeden von euch fangen. Fliehst du **vor mehr als 1 Monster**, würfelst du für jedes einzeln, wobei du die Reihenfolge bestimmst, in der gewürfelt wird. Du bestimmst auch die Reihenfolge, in der du die Schlechten Dinge von jedem Monster abkommst. Lauten die Schlechten Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln.

TOD

Das Leben kann auch für Super Munchkins recht kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Klasse(n), Kraft bzw. Kräfte (siehe unten) und Stufen, aber du verlierst alles andere Zeug, das du auf der Hand hältst oder das vor dir ausliegt. Was jetzt folgt, ist für den Betroffenen deprimierend, für die anderen aber eine helle Freude:

Leiche plündern: Beginnend mit dem Spieler mit der höchsten Stufe darf sich nun jeder Munchkin eine Karte des getöteten Charakters aussuchen. Die so erhaltenen Karten können nach den üblichen Regeln entweder auf die Hand genommen oder sofort ausgelegt werden. Haben mehrere Spieler die gleiche Stufe, würfeln sie. Nachdem jeder eine Karte erhalten hat, wird der Rest abgelegt. Hat deine Leiche schon vorher keine Karten mehr – Pech gehabt, dann gehen einige Spieler leer aus.

Warst du gerade am Zug, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dein neuer Charakter nimmt sofort wieder am Spiel teil. Du kannst ab sofort schon wieder im Kampf helfen, hast aber noch keine Karten. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du wie zu Spielbeginn verdeckt 2 Türkarten und 2 Schatzkarten und darfst Klassen, Gegenstände, Kräfte und Handlanger wie zu Spielbeginn sofort auslegen.

KARTENTYPEN

Karten auf deiner Hand befinden sich nicht im Spiel und können dir nicht helfen. Sie können dir aber grundsätzlich auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich „deine Hand“ angreifen. Einmal ausgelegte Karten kannst du nicht wieder auf die Hand nehmen. Um sie loszuwerden, musst du sie handeln (siehe unten) oder ablegen.

KLASSEN

Jede Klasse hat besondere Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst diese Fähigkeiten in dem Augenblick, in dem du die Karte vor dir auslegst, und du



verlierst sie, sobald du diese Karte ablegst. Klassen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie ziehst. Du kannst eine Klasse jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf.

Achtung: Einige Klassenfähigkeiten werden durch **Ablegen** von Karten ausgelöst (siehe den Text auf den Karten). Ablegen kannst du jede Karte im Spiel oder von deiner Hand. Aber: Du kannst nicht deine **ganze Hand ablegen**, wenn du keine Karte auf der Hand hast. Ebenso wenig darfst du die Klassenkarte selbst ablegen.

Jeder Spieler beginnt das Spiel als einstufiger **Mensch** ohne Klasse (nein, von diesem großen alten Witz kriegen wir wohl nie genug).

Du darfst maximal **1 Klasse gleichzeitig** angehören. Ausnahme: Die Karte *Super Munchkin* erlaubt dir, mehr als 1 Klasse gleichzeitig zu haben.

Super Munchkin: Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon 1 Klasse im Spiel hast und eine zweite hinzufügen willst. Sobald du eine der beiden Klassen verlierst, verlierst du auch die *Super Munchkin*-Karte.

KRÄFTE

Du erhältst die Vorteile in dem Moment, sobald du die Kraft 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 (siehe unten). Kräfte, die du nicht einsetzen kannst, weil der Kartentext das verbietet, darfst du auch nicht spielen.

Kräfte werden grundsätzlich wie Klassen behandelt. Jede Kraft hat aber einen **Grad** von 1, 2 oder 3. Du darfst beliebig viele Kräfte haben, solange deine Gesamtzahl an Graden **nicht deine Stufenzahl übersteigt**. 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.



META-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten kann man durch 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 1 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! Pro Falle darfst du nur 1 Geheime Identität ausprobieren.

Diebstahl: Du kannst 1 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 2 Diebstahl ermöglichende Fähigkeiten hast, gelingt der Versuch bei einem Wurf von 3 oder höher, wenn du 3 hast, gelingt es bei einem Wurf von 2 oder höher und so weiter. Während eines Kampfes darfst du nicht stehlen.

HERKÜNFTE

Du darfst eine beliebige Anzahl an Herkunftföten haben. Wenn du stirbst, musst du alle deine Herkunftföten ablegen. (Sollte die Summe der Grade deiner Kräfte nun höher als deine Stufe sein, musst du Kräfte ablegen, bis deine gesamte Summe an Graden deiner Kräfte wieder niedriger oder gleich deiner Stufenzahl ist.)

HANDLANGER

Wenn du einen Handlanger ziehst, egal ob offen oder verdeckt, kannst du ihn sofort auslegen oder für später auf deiner Hand behalten. Du kannst ihn zu jeder Zeit aus-



spielen, auch im Kampf, solange du immer nur **1 Handlanger** im Spiel hast. Du kannst Handlanger zu jeder Zeit ablegen. Du darfst nur Handlanger handeln, die einen Wert haben.

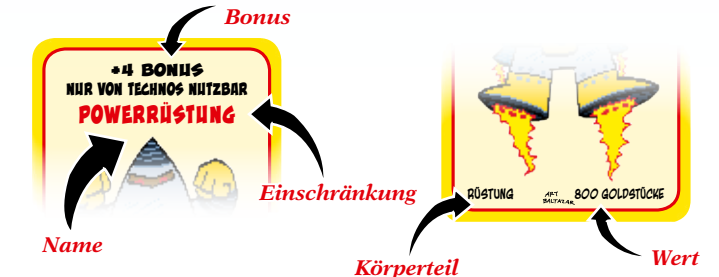
Ein Handlanger kann sich für dich **opfern**. Wenn du einen Kampf verlierst, kannst du, anstatt einen Weglaufwurf zu machen, einen Handlanger ablegen. Du entkommst automatisch vor allen Monstern in dem Kampf, sogar wenn eine Monsterkarte sagt, dass Weglaufen oder eine Flucht nicht möglich ist. Wenn jemand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

GEGENSTÄNDE

Jeder Gegenstand hat einen Namen, einen Bonus und einen Wert in Goldstücken. Auf deiner Hand haben Gegenstände keinerlei Funktion, sondern erst, wenn du sie ausgespielt hast; ab diesem Moment gelten sie als **getragen**. Du darfst eine beliebige Anzahl an Gegenständen tragen.

Gegenstände dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie erhältst. Ausnahme: Gegenstände mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“ dürfen auch während eines gegnerischen Kampfes gespielt werden, sogar direkt aus der Hand.

Achtung: Manche Gegenstände haben Einschränkungen ihrer Nutzung, wie beispielsweise „Nur von Technos nutzbar“. Andere Charaktere können solche Gegenstände zwar auch tragen, aber sie können ihre Fähigkeit nicht nutzen.



Du darfst des weiteren nur 1 Kopfbedeckung, 1 Rüstung, 1 Schuhwerk und 2 Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder 1 Gegenstand für „2 Hände“) gleichzeitig nutzen – es sei denn du hast Karten oder spezielle Fähigkeiten, die dir erlauben, mehr zu nutzen, oder eine Karte, die dich schummeln lässt. Du solltest Gegenstände, die du zwar trägst, aber nicht nutzen kannst (weil du beispielsweise keine Hand mehr frei hast), dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst – sie befinden sich dann in deinem **Rucksack**. Du kannst Gegenstände nur in deinem eigenen Zug aus dem Rucksack holen; dabei darfst du weder gerade im Kampf sein noch Weglaufen.

GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

Lege jederzeit während deines Zuges (jedoch nicht im Kampf!) Gegenstände mit einem Gesamtwert von mindestens **1.000 Goldstücken** ab, um sofort 1 Stufe **aufzusteigen**. Dazu darfst du sowohl Gegenstände, die du trägst, als auch solche aus deiner Hand einlösen. Es gibt natürlich kein Wechselgeld. Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von mindestens 2.000 Goldstücken ablegen, steigst du 2 Stufen auf einmal auf (und so weiter).

GEGENSTÄNDE HANDELN

Du darfst Gegenstände – aber keine anderen Karten – **mit deinen Mitspielern** handeln (= tauschen), jedoch nur solche, die du bereits trägst, also nicht von deiner Hand. Handeln kannst du **jederzeit**, also auch außerhalb deines eigenen Zuges - jedoch **nicht**, wenn du dich im **Kampf** befindest. Jeder Gegenstand, den du durch einen Handel bekommst, wird sofort ausgelegt.

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, den *Eisernen Willi* zu bekämpfen.“

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

GEGENSTANDSVERSTÄRKER

Manche Karten sind Gegenstandsverstärker und werden auf Gegenstände gespielt, die du bereits im Spiel hast; sie können nicht alleine gespielt werden. Diese Verstärker erhöhen den Kampfbonus des Gegenstands oder geben den Gegenständen neue Fähigkeiten. Einmal auf einen Gegenstand gespielt, kann der Verstärker nicht zu einem anderen Gegenstand getauscht werden und wird auch zusammen mit dem Gegenstand abgelegt, wenn Du den Gegenstand verlierst.

FALLEN

Deckst du während *Phase 1: Tür öffnen* eine Falle auf, trifft sie **dich**. Ziehst du eine Falle dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, darfst du sie auf die **Hand** nehmen und auf **jeden beliebigen Spieler** zu **jedem beliebigen Zeitpunkt** anwenden. (Auch auf dich selbst!) Jeder **beliebige** Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemandem zu reduzieren, gerade wenn er glaubt, ein Monster erschlagen zu haben, macht einen Heidenspaß!

Eine Falle wirkt immer **sofort** auf das Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt.