

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.

Untote Monster

Mehrere Monster in diesem Set tragen den Vermerk Untot. Jedes Untote Monster kann einem anderen Untoten Monster in den Kampf folgen, ohne dass dafür eine Wanderndes Monster-Karte benötigt wird. Falls du eine Karte hast, die ein Monster Untot macht, kannst du diese auf ein nicht-untotes Monster spielen, um diese Regel anzuwenden.

Goth-Monster

Monster, deren Name mit „goth“ endet, haben die Fähigkeit, anderes „goth“iges Gezucht herbeizubeschwören. Immer, wenn ein „Goth“-Monster auftaucht, darf der Spieler, der es gezogen oder ausgespielt hat, ein beliebiges anderes „Goth“ von der Hand spielen, welches das erste Monster dann unterstützt. Spielt er selbst kein weiteres „Goth“ aus, hat der Spieler zu seiner Linken die Möglichkeit, dies zu tun. Das geht immer so weiter, bis entweder ein Spieler ein „Goth“ spielt, oder jeder einmal die Wahl hatte und sich keiner entschlossen hat, ein „Goth“ zu spielen. Nachdem sich ein „Goth“, das sich auf diese Weise in einen Kampf begibt, kann auf gleiche Weise kein weiteres „Goth“ herbeiholen. Schließt sich ein „Goth“ einem Kampf aufgrund einer „Wanderndes Monster“-Karte oder irgendeiner anderen Karte oder Spezialfähigkeit an, darf es wie oben beschrieben, ein weiteres „Goth“ in den Kampf holen.

Cthulhu ist wieder da!

Das Stufe 20-Monster in diesem Spiel ist der Große Cthulhu. Jawohl, wir haben ihn auch schon mal in *Star Munchkin* auftreten lassen. Was sollen wir sagen? Die Sterne standen richtig für seine Rückkehr. Und wir warnen euch gleich: Das wird nicht das letzte Mal sein!

Sonstige Karten

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

SPIELLENDE

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. Ausnahme: Sind alle Spieler bis auf 1 Kultisten geworden, erhält der Nichtkultist 1 Stufe. Mit diesem Stufenanstieg kann er das Spiel gewinnen!



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

Sind irgendwann alle Spieler Kultisten, endet das Spiel sofort, und derjenige, der gegenwärtig die meisten Stufen hat, ist der Gewinner des Spiels.

SCHNELLERES SPIEL

Für ein schnelleres Spiel kannst du eine „Phase 0“ einführen, die „An der Tür lauschen“ genannt wird. Zu Beginn deines Zuges ziehst du verdeckt eine Türkarte, die du auch spielen darfst, wenn du willst. Dann ordnest du deine Karten so an, wie du willst, und trittst dann ganz normal die Tür ein. Wenn du den Raum durchsuchst, ziehst du verdeckt einen Schatz, nicht eine Tür. Du kannst auch geteilte Siege erlauben – wenn ein Spieler in einem Kampf, bei dem er einen Helfer hatte, Stufe 10 erreicht, gewinnt der Helfer ebenfalls das Spiel, egal auf welcher Stufe er sich befindet.

KOMBINIERE DIESES SPIEL MIT ANDEREN MUNCHKIN-SPIELN!

Warum nicht? Treibe den *Munchkin*-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmogifizierender 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 Weltraumkatakomben von Super-City auf dem Planeten Neu-Hong Kong und ... ach, sei still und fang an zu geben ...

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische alle Türkarten zusammen; jeder Verweis auf einen Typ bezieht die anderen mit ein. Fallen und Flüche werden als derselbe Typ von Karten behandelt. Ja, *Gadgeteere* können Flüche „entschärfen“.

Große Gegenstände (aus z.B. *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 abschlachtende Schwert* aus *Munchkin 2: Abartige Axt* nutzlos gegen *Krakzilla Kid* ist. Flieh! *Der Grüne Mährescher* gilt sowohl als Ross als auch als Fahrzeug (*Munchkin Impossible*).

Manche *Munchkin Cthulhu*-Monster sind als „Untote“ beschrieben. Verwende die Regeln für Schnelleres Spiel (siehe oben).

IMPRESSUM

Spieldesign: Steve Jackson • **Illustrationen:** Katie Cook

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 Artists:** Benjamin Williams, Gabby Ruenes
Production Assistant: Bridget Westerman • **Project Manager:** Daryll Silva • **Prepress Checker:** Miranda Horner • **Zusätzliche Spielentwicklung:** Monica Stephens
Marketing Director: Rhea Friesen • **Director of Sales:** Ross Jepsen

Illustration Kartenrückseiten: John Kovalic

Spieltester: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Birger Krämer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe und Erik Zane.

Credits von Pegasus Spiele:

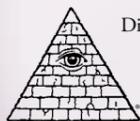
Übersetzung: Jens Kaufmann mit Birger Krämer • **Satz der deutschen Ausgabe:** Anja Pittner • **Realisation:** Jan Christoph Steines
 Herzlichster Dank geht an die Thygra Spieleagentur.

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, *Munchkin Cthulhu*, 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.

Munchkin Cthulhu ist Copyright © 2007, 2010, 2012-2016 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Die deutsche Ausgabe von *Munchkin Cthulhu* ist Copyright © 2007, 2010, 2012-2014, 2016 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Alle Rechte vorbehalten. Regelversion 1.81 (Juni 2016).



STEVE JACKSON GAMES
munchkin.sjgames.com

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele



MUNCHKIN CTHULHU

GUEST ARTIST EDITION

SPIELZIEL

Die Sterne stehen richtig ... und die Munchkins treten Türen von Orten auf, wo sich niemand bei halbwegs klarem Verstand herumtreiben sollte. Sie machen jetzt Mythos-Monster nieder und sacken sich deren Zeug ein. *Munchkin Cthulhu* 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 oder alle Spieler Kultisten sind und du die höchste Stufe hast. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Spieler gratis dazu!

SPIELMATERIAL

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

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einem Eingang und einem Tentakel auf der Rückseite und Schatzkarten mit einem Haufen von Schätzen 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, dann 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! **Abgelegte Kultistenkarten** kommen im Laufe des Spiels auf ihren eigenen, kleinen Ablagestapel.



Türkarte

Schatzkarte

Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine **Klasse** (*Ermittler*, *Monsterjäger*, *Professor*, *Kultist*) befinden, darfst du (falls du es willst) 1 davon spielen, indem du sie vor dir hinlegst.

Befinden sich unter deinen Anfangskarten Gegenstände, so 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 Kampfstärke kann jedoch 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

Bereits zu Beginn deines Zuges darfst du Karten spielen, Gegenstände vom Status „in Nutzung“ auf „getragen“ ändern und umgekehrt, Gegenstände mit anderen Spielern handeln und Gegenstände verkaufen, um damit Stufen aufzu-steigen. Wenn deine Karten so angeordnet sind, wie du es willst, gehe in Phase 1 über. Ein solcher Spielzug ist in 4 Phasen aufgeteilt:

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

Phase 1: Tür eintreten

Du trittst eine Tür ein, 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 einen **Fluch** aufgedeckt, wirkt dieser 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 eintreten** 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. (Zwerge dürfen 6 Karten behalten.) Gib 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 Kampfstärke mit der des Monsters. Die Kampfstärke errechnet sich aus deiner eigenen Stufe plus sämtlichen Modifizierern – sowohl positiven als auch negativen –, die du durch Gegenstände oder andere Karten erhältst. Ist deine Kampfstärke **höher** als die Stufe des Monsters, gewinnst du den Kampf. Du tötest das Monster und steigst 1 Stufe auf (2 für ein paar extrem große und gefährliche Monster). Du erhältst dann auch die auf der Karte des Monsters aufgedruckte Anzahl an Schätzen. Ist deine Stufe niedriger oder gleich hoch, verlierst du und musst Weglaufen (siehe weiter unten). 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 Klasse. Diese müssen natürlich überprüft werden, bevor der Kampf entschieden wird.

Stufe des Monsters



Monsterbonus

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 allen *Munchkins* geht es schließlich 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 bekämpfst. Solltet ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer im Falle eines Sieges zuerst ziehen darf, du oder er, oder wie auch immer.

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

Beispiel: Du stehst vor dem *Krapfen aus dem All* (+6 gegen *Monsterjäger*), und dir hilft ein *Monsterjäger*. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 6 – es sei denn, du bist selbst ein *Monsterjäger*, und die Kampfstärke 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 einem Sekret oder dem *Spülbecken*, 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.

Nur einmal einsetzbar

Wanderndes Monster

- **Spiele ein Wanderndes Monster (plus ein Monster aus deiner Hand) oder ein „Goth“-Monster:** Diese Karten bringen ein weiteres Monster in den Kampf. Alle Monster müssen zusammen bekämpft werden. Dazu summierst du die Kampfstärke aller beteiligten Monster 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. Den „Goth“-Monstern haben wir unten einen eigenen Abschnitt gewidmet.

- **Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert:** Alle derartigen Boni oder Mali addieren sich auf! Sollten jedoch durch ein Wanderndes Monster oder ein „Goth“-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.

Monsterverstärker

- **Spiele eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert:** Es ist sehr munchkinmäßig, wenn beispielsweise ein Mitspieler gerade mit Stufe 4 vor *Nasatob* steht (verfolgt niemanden der Stufe 4 oder weniger) 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.

Fluch

Steige eine Stufe auf

- **Spiele einen Fluch 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 1 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 Kampfstärke des Monsters 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. Einen Schatz erhältst du nur, wenn du das Monster durch Töten besiegt hast.

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

Achtung: Nur du kannst durch das Töten eines Monsters aufsteigen. Hastest 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: 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, so tut das Monster dir **Schlimme Dinge** an, wie sie auf der Karte beschrieben werden. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand verlierst oder eine oder mehrere Stufen, oder auch, dass dich der **Tod** ereilt (siehe unten).

Schlimme Dinge

Stufe

Schätze

Gelingt dir das Weglaufen, gibt es 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. Fiehst 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 Schlimmen Dinge von jedem Monster abkommst. Lauten die Schlimmen Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, und es erwischt dich, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln.

Tod

Das Leben für Munchkins kann auch an nervenzerfetzenden Orten recht kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Klasse(n) 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 4 Türkarten und 4 Schatzkarten und darfst Klassen und Gegenstände 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. Ausnahme: Die Klasse *Kultist* kannst du nicht aus eigenen Stücken ablegen.

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.

Klasse

Jeder Spieler beginnt das Spiel als 1-stufiger **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. Dann bist du halb diese Klasse und halb Mensch. Du hast alle Vorteile dieser Klasse, aber keine ihrer Nachteile. (Monster, die beispielsweise einen Bonus gegen diese Klasse haben, erhalten keinen Bonus gegen dich.) Solange die *Super Munchkin*-Karte ausliegt, darfst du zu jeder Zeit eine weitere Klasse hinzufügen. Dann hast du alle Vor- und Nachteile dieser beiden Klassen. Sobald du keine Klasse mehr im Spiel hast, verlierst du auch die *Super Munchkin*-Karte.

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 z.B. „Nur von Ermittlern nutzbar“. Andere Charaktere können solche Gegenstände zwar auch tragen, aber sie können ihre Fähigkeit nicht nutzen.

Einschränkung

Bonus

Name

Körperteil

Wert

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 meine *Dreiläufige Schrotflinte*, wenn du Alex nicht hilfst, den *Großen Cbulbu* zu bekämpfen.“

Du darfst deine Hand 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.

Flüche

Deckst du während *Phase 1: Tür eintreten* einen Fluch auf, trifft er **dich**. Ziehst du einen Fluch dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, darfst du ihn 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!

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

Achtung: Wenn eine Karte einen Nachteil „in deinem nächsten Kampf“ gibt (beispielsweise *Fluch! Geschlechtsumwandlung*), 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 ein Fluch auf etwas, das das Opfer nicht hat (beispielsweise „Verliere das Schuhwerk, das du trägst“, und es hat gar kein Schuhwerk), ignoriere ihn und lege die Karte ohne Wirkung ab. Hat das Opfer mehrere in Frage kommende Gegenstände, entscheidet es selbst, welcher betroffen ist.

Kultisten

Du darfst diese Klasse **nicht aus eigenen Stücken ablegen!** Es ist aber möglich, die Kultistenkarte durch die Auswirkung einer anderen Karte zu verlieren (egal ob von dir oder jemand anderem gespielt). In diesem Fall legst du die Kultistenkarte nicht auf den regulären Ablagestapel für Türkarten. Lege sie auf einen **separaten Ablagestapel**, der wiederum für andere Spielzwecke **NICHT** als Ablagestapel zählt, denn:

Sollte dich irgendeine Karte anweisen, Kultist zu werden, und eine abgelegte Kultistenkarte auf dich warten, dann musst du sie nehmen. Ist keine Kultistenkarte vorhanden, so hast du noch mal Glück gehabt ... zumindest diesmal. Bist du bereits ein Kultist, so geschieht dir nichts; du musst keine weitere Karte nehmen.

Es gibt 6 Kultistenkarten im Spiel – mehr als für jede andere Klasse –, und mehrere Karten haben Sonderregeln für Kultisten. Sei nicht überrascht, wenn am Ende einer Partie alle oder fast alle Spieler Kultisten sind!

Gibt es nur **1 Kultisten** im Spiel, kann er seine Karte **durch nichts verlieren** – es sei denn, jemand spielt *Göttliche Intervention* ... die nicht in diesem *Munchkin*-Set enthalten ist. (Und ob man's glaubt oder nicht: Göttliche Intervention befreit ALLE vom Kultistendasein, sobald die Karte gespielt wird.)

Sind **alle Spieler bis auf 1** Kultisten geworden, erhält der Nichtkultist 1 Stufe. Mit diesem Stufenaufstieg **kann** er das Spiel **gewinnen!**

Sind irgendwann **alle** Spieler **Kultisten**, endet das Spiel sofort, und derjenige, der gegenwärtig die meisten Stufen hat, ist der **Gewinner** des Spiels.

Monster

Deckst du ein Monster während *Phase 1: Tür eintreten* 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*

