

MUNCHKIN™ SPIELZUG

0. Beginn des Zuges

Du darfst nach Belieben Gegenstände oder andere Karten ausspielen, handeln etc.

1. Tür öffnen

Ziehe eine Türkarte, und zwar offen, d. h. so, dass sie jeder sehen kann. Dahinter ist

- ein Monster:
Handelt es sich um ein Monster, das dich nicht angreift, weiter bei 2. (Das ist etwas anderes als ein Monster, das dich nicht verfolgt!)
Handelt es sich um ein ganz normales Monster, weiter bei 3.
- ein Fluch oder eine Falle: Die Wirkung der Karte tritt sofort ein, es sei denn, du hast ein Gegenmittel oder bist immun.
Weiter bei 2.
- ein Portal: Befolge die Anweisung auf der Karte und öffne gleich noch eine Tür (weiter bei 1).
- ein Raum: Der Raum wirkt sofort. Spielt ein Gegner ein *Wanderndes Monster* in den Raum, weiter bei 3, ansonsten weiter bei 2.
- eine andere Karte: Nimm sie auf die Hand, wenn sie nicht sofort gespielt werden muss. Weiter bei 2.

1. Alternatives Türöffnen für Epische Munchkins

Ziehe zwei Türkarten.

Zunächst werden *Fallen* und *Flüche* in beliebiger Reihenfolge abgearbeitet.

Als nächstes kommen alle anderen Karten außer *Räumen*, *Monstern* und *Monsterverstärkern*. Diese Karten können sofort gespielt werden oder kommen auf die Hand.

Hast du einen Raum geöffnet, wirkt dieser ggf. auf den Kampf. Bei zwei Räumen wirkt nur der erste – der zweite kommt auf die Hand.

Hast du ein Monster gezogen, musst du es bekämpfen. Hast du dazu einen Monsterverstärker gezogen, wirkt dieser auf das Monster. Hast du zwei Monster gezogen, bekämpfst du beide zusammen. Hast du einen Monsterverstärker ohne Monster gezogen, geht er auf deine Hand.

Kommt es zu einem Kampf, weiter bei 3. Ansonsten weiter bei 2.

2. Auf Ärger aus sein

Wenn du möchtest, kannst du jetzt ein Monster von deiner Hand spielen und es bekämpfen. Weiter bei 3.

Hast du kein Monster auf deiner Hand oder möchtest du keines davon bekämpfen, weiter bei 5a).

3. Kampf

Die Stärke des Monsters entspricht seiner Stufe plus Boni, besondere Kräfte und Verstärkungen, plus eventueller weiterer Monster, die von deinen Gegnern dazugespielt werden. Das/die Monster kann/können durch weitere Karten stärker oder schwächer werden.

Deine Stärke entspricht deiner Stufe plus Boni durch Gegenstände, die du bei dir trägst und benutzt, sowie ggf. weitere Verstärkungen durch Handlanger, einmal benutzbare Gegenstände etc.

Durch Aktionen der Mitspieler kannst du oder das/die Monster noch stärker oder schwächer werden.

a) Bist du jetzt stärker als das Monster, weiter bei b).

Bist du jetzt nicht stärker als das Monster, weiter bei c).

Kannst du das Monster besiegen oder verschwinden lassen, ohne es zu töten, weiter bei 5b).

b) Du hast das Monster getötet. Du steigst eine Stufe auf, bei ganz besonders gefährlichen Monstern auch zwei Stufen. Weiter bei 5b).

c) Du kannst jemanden um Hilfe bitten. Du kannst ihn mit Karten, die bei dir ausliegen, oder mit Schatzkarten des Monsters bestechen.

Seid ihr zusammen stärker als das (eventuell noch weiter verstärkte) Monster, weiter bei b).

Hilft dir niemand, musst du weglaufen. Weiter bei 4. Falls das Monster dich nicht verfolgt, weiter bei 6.

Seid ihr zusammen immer noch nicht stärker als das Monster, müsst ihr beide getrennt voneinander weglaufen. Beide weiter bei 4 (oder bei 6 für den, den das Monster nicht verfolgt).

Kann einer von euch das Monster besiegen oder verschwinden lassen, ohne es zu töten, weiter bei 5b).

4. Flucht

a) Hast du einen Lakai, Handlanger oder Mook (bei Munchkin im Mixer auch Mietling) und möchtest, dass er sich für dich opfert, dann lege ihn auf den Ablagestapel. Weiter bei 6.

Andernfalls würfle für jedes Monster einzeln:

Bei einer 5 oder 6 kommst du davon. Weiter bei 6.

Bei einer 1 bis 4 fängt dich das Monster und tut dir Schlimme Dinge an. Falls du dadurch stirbst, weiter bei b), sonst weiter bei 6.

b) Du behältst nur deine Stufe, deine Rasse(n), Klasse(n), Stil(e), Kräft(e), Loyalität(en), Training(s), Akzent(e) sowie Mojo(s) und auch (permanente) Flüche, die auf dich gespielt wurden.
Die anderen Spieler werden nun die Leiche ausplündern: Du verlierst deine gesamte Ausrüstung, deine Herkünfte und deine Handkarten. Lege alle Karten vor dich hin. Jeder Spieler, angefangen bei dem mit der höchsten Stufe, darf nun eine deiner Karten nehmen. Der Rest wird abgelegt.
Dein Charakter erscheint sofort wieder. Du kannst ab sofort im Rahmen deiner Möglichkeiten in die Kämpfe anderer Spieler eingreifen. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du je vier Tür- und Schatzkarten.
Weiter bei 7.

5. Den Raum ausplündern

a) Ziehe verdeckt eine weitere Karte vom Türstapel und nimm sie auf die Hand. Weiter bei 6.
b) Nimm so viele Schätze, wie auf der Monsterkarte angegeben sind. Hat dir jemand geholfen, musst du die Karten offen ziehen. Weiter bei 6.

6. Milde Gabe

Du kannst nun so viele Karten von deiner Hand ausspielen, wie du willst.
Hast du danach mehr als 5 Handkarten, gib die überschüssigen Karten an den oder die lebenden Spieler mit der niedrigsten Stufe. Hat keiner deiner Gegner eine niedrigere Stufe als du, lege die überschüssigen Karten auf die Ablage.
Weiter bei 7.

7. Zugende

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

WANN KANN MAN NUN WELCHE KARTE SPIELEN?

Rassen, Klassen, Kräfte, Stile, Loyalitäten, Trainings, Akzente, Mojos: Jederzeit während des eigenen Zuges, außerhalb des Zuges nur sofort, wenn du sie bekommst. Eine solche Karte abwerfen (d. h. z. B. dich vom Halbling in einen Menschen verwandeln) darfst du jedoch jederzeit, mit Ausnahme der Klasse Kultist.

Ausrüstungsgegenstände: Jederzeit während des eigenen Zuges, außer im Kampf. Außerhalb des Zuges nur sofort, wenn du sie bekommst.

Einmal benutzbare Gegenstände: Jederzeit während des eigenen Zuges, außerhalb des Zuges nur sofort, wenn du sie bekommst, oder während der Kampfphase eines anderen Spielers.

Mietlinge, Lakaien, Handlanger, Mooks: Jederzeit. Ausliegende Anhänger können auch jederzeit abgelegt werden.

Steige-eine-Stufe-auf-Karten und sonstige spezielle Schatzkarten: Jederzeit.

Portalkarten: Jederzeit während eines eigenen Zuges, jedoch nicht während eines Kampfes, und nur einmal pro Zug. Danach sofort eine verdeckte Türkarte ziehen.

Herkünfte: Jederzeit, außer während eines Kampfes.

Hauptquartiere: Jederzeit während des eigenen Zuges, außerhalb des Zuges nur sofort, wenn du sie bekommst.

Flüche und Fallen: Jederzeit.

Monster: Während einer Kampfphase mit Spezialregeln (z. B. Kampf gegen Fledermäuse) oder mittels eines Wandernden Monsters, oder in einem Raum mittels eines Wandernden Monsters, oder wenn du selbst *auf Ärger aus* bist.

Monsterverstärker: Während einer Kampfphase auf ein Monster, oder jederzeit auf einen Mönch, einen epischen Werwolf, einen Mietling, Mook oder ein Ross. Ein Monsterverstärkerverstärker darf nur gespielt werden, wenn bereits ein Monsterverstärker liegt.

Raum: In einer „Tür öffnen“-Phase, wenn nicht gerade eine Raumkarte aufgedeckt wurde, aber bevor irgend eine andere Karte gespielt wird.

Man darf jederzeit, außer während eines Kampfes, mit anderen Spielern handeln, aber nur mit Gegenstandskarten, die ausliegen und einen aufgedruckten Wert haben – niemals mit Karten aus der Hand!

Gegenstände zu verkaufen ist nur während des eigenen Zuges gestattet, jedoch nicht während eines Kampfes.

MUNCHKIN IM MIXER

- Jeder Spieler darf nicht mehr als eine *Rasse*, eine *Klasse*, einen *Stil*, eine *Loyalität*, ein *Training*, einen *Akzent* und ein *Mojo* haben, es sei denn, er hat eine Karte, die mehr erlaubt.
- Jeder Spieler darf nur so viele *Kräfte* haben, dass deren *Grade* zusammen seine Stufe nicht übersteigen, es sei denn, er hat eine *Herkunft*, die ihm mehr erlaubt.
- Jeder Spieler darf nur einen Anhänger, d. h. eine Karte aus der Gruppe der *Mietlinge*, *Lakaien*, *Handlanger* und *Mooks* vor sich liegen haben, es sei denn, er hat eine Karte, die mehr erlaubt.
- Türen-, Dungeon-, Stations- und Gassenkarten werden als Karten gleichen Typs behandelt; jeder Verweis auf einen Typ bezieht die anderen mit ein.
- *Goldstücke* und *Credits* sind dasselbe. Jeder Verweis auf das eine bezieht sich auch auf das andere.
- *Große* und *komplexe* Gegenstände sind nicht dasselbe. Jeder Spieler darf einen *großen* und einen *komplexen* Gegenstand benutzen. Er darf insgesamt mehrere *komplexe*, aber nur einen *großen* Gegenstand (im Rucksack) tragen, ohne ihn zu benutzen.
- *Fallen* und *Flüche* werden als das gleiche behandelt. Jeder Verweis auf das eine bezieht sich auch auf das andere.
- Ein *Training* wird ebenso behandelt wie ein *Stil*, und jeder Verweis auf das eine bezieht sich auch auf das andere (außer *Zusatstraining* und *Extra-Stil*). Trotzdem darf jeder Munchkin sowohl ein *Training* als auch einen *Stil* haben.
- Eine Karte, die sich auf *Schummeln* bezieht, gilt ebenso für *Mit beiden Händen Schummeln* und *Schummeln, als ob es kein Morgen mehr gibt*.
- Eine Karte, die sich auf *Wanderndes Monster* bezieht, deckt auch die Karten *Monsterbrutstätte* und *Monsteraufwurf* ab.
- Alle Einschränkungen für *Halb-Blut* gelten ebenso für *Drittel-Blut* und *Chimäre*.
- Alle Einschränkungen für *Super Munchkin* gelten auch für *Ultra Munchkin* und *Super Duper Munchkin*.
- Alle Karten mit den Begriffen *Messer* oder *Dolch* zählen als *Messer*.
- Alle Karten mit den Begriffen *Pistole* oder *Gewehr* zählen als *Schusswaffe*, ebenso die *Große schwarze .45er*.
- *Mietlinge*, *Handlanger*, *Lakaien* und *Mooks* sind alle die gleiche Klasse von austauschbaren Anhängern, und jede Karte, die einen von diesen beeinflusst, beeinflusst sie alle. Jeder von ihnen kann nur die Art von Gegenständen tragen oder nur so verstärkt werden, wie es auf der jeweiligen Karte steht. Alle Anhänger können sich im Kampf für dich opfern, wenn du weglaufen willst, verlieren dann aber die von ihnen getragenen Gegenstände.
- Man darf beliebige *Monsterverstärker*-Karten auf seine *Mietlinge* und *Mooks* ausspielen (aber nicht auf *Handlanger* und *Lakaien*). Eine Verstärker-Karte mit +5 gibt dem *Mietling* eine +1 in jedem Kampf, ein +10-Verstärker +2. Bei *Mooks* zählt der jeweils erste Verstärker voll, jeder weitere auch nur +1 bzw. +2. Negative -5-Verstärker zählen immer -1 und auch nur wenn der Anhänger bereits einen positiven Verstärker auf sich liegen hat.
Reagiert ein Monster stärker oder schwächer auf ein bestimmtes Geschlecht oder eine *Rasse*, so wird auch das Geschlecht und die *Rasse* des Anhängers hierzu herangezogen (falls vorhanden), wenn der Anhänger nicht abgelegt wird.
- Jedes *Ross* und jede Karte mit den Begriffen *Auto* oder *Wagen* im Titel gilt regeltechnisch als *Fahrzeug* (Ausnahme: *Autoflucht 2000*), und man darf nur eines davon haben.
Rösser können durch *Monsterverstärker* ebenso wie *Mietlinge* verstärkt werden.
Wird ein *Ross* offen gezogen, darf der Spieler es auch als *Monster* behandeln. In diesem Fall ist die Stufe des *Rosses* das Doppelte des aufgedruckten Bonuswertes, und wenn er es besiegt, bringt es einen Schatz und eine Stufe. Die *Schlimmen Dinge* für jedes als *Monster* angegriffene *Ross* sind „Verliere eine Stufe.“
- Ein *Schiff* gilt nicht als *Fahrzeug*, man darf also *Ross/Fahrzeug* und *Schiff* haben. Ein *Weglaufen*-Bonus oder -Malus eines *Schiffes* hat Vorrang vor allen anderen.
- *Monster* können die *Mutantenrasse* nicht von der *Mutantenklasse* unterscheiden. Jedes *Monster*, das 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!
- Jedes *Monster* mit der Bezeichnung *Dämon* hat +5 gegen *Priester*. Alle *Gaki-Monster* gelten für *Priester* als *untot*.
- Die *Gasmasken* (*Impossible*) tötet automatisch den *Gasriesen* (*Star Munchkin*).
- Die *Göttliche Intervention* befreit alle Spieler vom *Kultisten-Dasein*.
- *Laserwaffen* (d. h. Waffen, deren Name auf -aser oder so ähnlich endet) können zu einem einzigen zweihändigen Lasergeschütz zusammengesetzt werden. Die zusammengesetzte Waffe kann jederzeit wieder auseinandergenommen werden, falls das notwendig wird, und jede einzelne Karte, aus der sich der kombinierte Laser zusammensetzt, zählt als ein einzelner Gegenstand.
Vernichtung oder *Antimaterie* kann nicht auf die gesamte Waffe gespielt werden – nur auf eine einzelne Karte!
Alle *Laserwaffen* gelten als *Feuer verwendende Waffen*.
- Wann immer eine *Fledermaus* auftaucht, darf jeder andere Spieler beliebig viele andere *Fledermäuse* von der Hand spielen, um dieser *Fledermaus* zu helfen.
- Wann immer ein *Hong-Kong-Monster* auftaucht, darf jeder Spieler ein beliebiges *Hong-Kong-Monster* von seiner Hand oder einen *Hong-Kong-Gegenstand* spielen, um dieses *Monster* zu unterstützen. Bei den Gegenständen werden erforderliche Hände etc. ignoriert. Die Gegenstände werden nach dem Kampf abgelegt.
- Wann immer ein *Goth-Monster* auftaucht, darf reihum jeder Spieler – beginnend mit dem Spieler am Zug – ein weiteres *Goth-Monster* in den Kampf werfen, insgesamt jedoch nur eines (außer mit einem *Wandernden Monster*).
- Wann immer ein *Hai* auftaucht, darf jeder andere Spieler einen anderen *Hai* von der Hand spielen, um diesem *Hai* zu helfen.
- Immer wenn ein *Untotes Monster* auftaucht, darf jeder Spieler beliebig viele *Untote Monster* von seiner Hand in den Kampf spielen (nur wenn mit *Munchkin Zombies* gespielt wird)

MUNCHKIN FÜR ZWEI SPIELER

Jeder Spieler übernimmt zwei Charaktere: Ein Spieler übernimmt Charakter 1 und Charakter 3, der andere Charakter 2 und Charakter 4. Die Spielreihenfolge geht von 1 bis 4, und wenn es einmal auf den rechten oder linken Nachbarn ankommt, ist z. B. Charakter 2 der linke Nachbar von Charakter 1, und Charakter 4 ist dessen rechter Nachbar – auch wenn natürlich jeder Spieler aus rein praktischen Gründen seine beiden Charaktere nebeneinander vor sich anordnet.

Im Grunde genommen wird das Alter Ego des aktiven Spielers – d. h. wenn z. B. Charakter 2 am Zug ist, Charakter 4 – ignoriert und so behandelt, als wäre es kein Mitspieler.

- Kein Charakter darf sich in irgendeiner Weise in den Kampf seines Alter Egos einmischen – weder helfend noch störend. Hiervon wird auch keine Ausnahme durch die Klasse *Space Ranger* gemacht. Betreffen jedoch *Schlimme Dinge* „alle anderen Spieler“ (wie z. B. bei *Der Große Cthulhu* oder *Der Spaminator*), gilt das auch für das Alter Ego. Verboten sind insbesondere die Karten *Wanderndes Monster*, *Monsterauflauf*, *Monsterbrutstätte*, *John Kovalic zeichnet ein Wanderndes Monster*, außerdem werden die Effekte der Monster *Big Boss* und *Lustmonster* sowie sämtlicher Fledermäuse, Hong-Kong-Monster, Goth-Monster und Monster in Schwarz für das Alter Ego ignoriert.
- Kein Charakter darf mit seinem Alter Ego handeln oder ihm etwas schenken. Er darf ihn zwar als *Dieb* oder mit der Metafähigkeit *Diebstahl* bestehlen (und dabei den Verlust einer Stufe riskieren), jedoch nicht mit dem *Handlinger Schurke*.
- Kein Charakter darf einen *Fluch* oder eine *Falle* auf sein Alter Ego spielen, auch keine *Steige-eine-Stufe-auf-Karte* oder eine *Herkunft*.
- Die Bussi-Fähigkeit der *Mummy*, der Charme des *Franzosen* und die Fähigkeit des *Space Rangers* dürfen nicht für das Alter Ego verwendet werden.
- Wird ein Ereignis gezogen (z. B. *Göttliche Intervention*), das alle Spieler betreffen kann, so trifft das auch das Alter Ego.
- Die *Milde Gabe* wird jeweils nur an einen Charakter des Gegenspielers gegeben. Nur wenn dessen beide Charaktere eine höhere oder gleiche Stufe wie der aktive Charakter haben, erfolgt die *Milde Gabe* ggf. an das Alter Ego
- Wenn nach dem Tod eines Munchkins die anderen Charaktere *die Leiche ausplündern*, ist das Alter Ego des Gestorbenen unabhängig von seiner Stufe als Letzter dran.

Bei diesen Karten kann bzw. muss das Alter Ego ebenfalls betroffen werden:

- Fluch! Alles ist relativ!
- Fluch! Einkommensteuer!
- Fluch! Fliegenfallen-Flokati
- Fluch! Ich habe einen Stein
- Fluch! Kräfte ändern sich!
- Fluch! Mietling-Maut
- Fluch! Neuaufgabe der Regeln
- Fluch! Spielleiter-Willkür
- Fluch! Verdorbene Verpflegung
- Falle! Sue Nahmi
- Falle! Transporterfehler
- Der Felsen stürzt herab, alle sterben
- Die alte Welt gibt's nicht mehr
- Töte den Mietling, Bye-Bye Lakai u.ä.
- Mächtig prächtiger Hut
- Göttliche Intervention
- Unheilvolle Intervention
- Die Monster sind beschäftigt
- Balzruf
- Zwergenweitwurf
- Effekte, die dadurch auftreten, dass manche Spieler der *Klasse Kultist* angehören

Bei diesen Karten darf das Alter Ego in keinem Fall involviert werden:

- Fluch! Fthagn!
- Fluch! Großzügigkeit
- Falle! Trank der Großzügigkeit
- Kraft: Betörung, Faszination, Herrschaft, Hypnose, Austausch, Anfeuerung, Rudelgefährten
- Den Ladenbesitzer überfallen
- Handlinger Schurke
- Doppelt gezinkter Würfel
- Mystische Übereinstimmung
- Schadenfreudsche Fehltreter
- Schlechtes Feng Shui
- Überfalltrank
- Du hast mein Leben gerettet!
- Knieschützer der Verlockung
- Feindlichen Agenten verführen
- Hilf mir!
- Sinnloser Akt der Güte
- Das Blaue Auge
- Schlechtes Feng Shui
- Wir sind doch alle Freunde hier
- Wunschring 2.0

Außerdem wird die Variante "An der Tür horchen" gespielt. Praktisch sieht das so aus:

Zu Beginn des Zuges zieht der Spieler verdeckt eine Türkarte und nimmt sie auf die Hand. Er darf jetzt seine Gegenstände umsordern, handeln etc.

Dann zieht er offen eine Türkarte, womit der normale Zug beginnt. Wird keine Monsterkarte gezogen und entscheidet sich der Spieler, den Raum auszuplündern (oben unter Nr. 5a), zieht er eine verdeckte Schatzkarte anstatt einer verdeckten Türkarte. Danach folgt wie üblich die Phase "Milde Gabe".

Sieger ist natürlich der Spieler, der mit einem seiner Charaktere als erster die Stufe 10 (bzw. 20 beim Epischen Spiel) erreicht.