

Achtung: Manche Gegenstände haben **Einschränkungen** ihrer Nutzung, wie beispielsweise „Nur von Voodoo-Zombies 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. Tatsächlich ist der beste Zeitpunkt zum Handeln, wenn du dich selbst nicht in deinem Zug 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 mein **Arm und ein Bein**, wenn du Anne nicht hilfst, den **Action-Helden** zu bekämpfen.“

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

FLÜCHE

Deckst du während *Phase 1: Tür öffnen* 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! Stabil angebrachter Dobermann**“), 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 gar nicht hat (beispielsweise entfernt „**Fluch! Guuuuullliiii!**“ die Kräfte des Opfers, die es eventuell gar nicht hat), ignoriere den Fluch und lege ihn ohne Wirkung ab. Hat das Opfer mehrere in Frage kommende Karten, entscheidet es selbst, welche 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.

HORDEN VON ZOMBIES

Mehrere Monster in diesem Set sind schurkische Monster. Sie alle 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.

Wenn ihr *Munchkin Zombies* mit anderen *Munchkin*-Sets mischt, können die Untoten Monster aus diesen Sets ebenfalls den Horden von Zombies beitreten!

(Priester aus dem klassischen *Fantasy-Munchkin* bekommen Boni gegen alle Untoten Monster – das gilt auch für den Fall, dass die Priester selbst Zombies sind.)

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.

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

REGELN FÜR 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.

KOMBINIEREN DIESES SPIEL MIT ANDEREN MUNCHKIN-SPIELEN!

Warum nicht? Treibe den *Munchkin*-Wahnsinn auf die Spitze! Dein Voodoo-Zombie-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 ...

IMPRESSUM

Spieldesign: Steve Jackson • **Illustrationen:** John Kovalic
Essen auf Rädern-Gastillustration: Alex Fernandez

Credits von Steve Jackson Games

Chief Operating Officer: Philip Reed • **Munchkin-Zar:** Andrew Hackard • **Munchkin-Mietling:** Devin Lewis • **Production Artist:** Alex Fernandez • **Production Manager:** Samuel Mitschke • **Database BRAINpower:** Monica Stephens • **Print-Buyer:** Philip Reed • **Prepress Checkers:** Monica Stephens und Devin Lewis • **Marketing Director:** Leonard Balsera • **Vertriebsleitung:** Ross Jepson • **Spieltester:** Ted Argo IV, Car Bostick, Jason Bostick, Curt Brayfield, Merinda Brayfield, Eric Dow, Jonathan Grabert, Liegh Hegedus, Jenny Hicks, Richard Kerr, Ilya Khorosh, Angie Kreuzer, Aaron Nessim, Kristopher Peterson, Mark Schmidt, Will Schoonover, James Vicari und Loren Wiseman. Dank geht außerdem an die Munchkins auf PAX Prime 2010 und Con*Stellation 2010 für ihre großartigen Kommentare. Besonderen Dank mit Gehirnsauce an alle, die *Munchkin Zombies 2* bei Wonko's Toys and Games in Austin, Texas und Rainy Day Games in Portland, Oregon getestet haben sowie an Matt Scoggin und Kevin Smith für Kartenvorschläge.

Credits von Pegasus Spiele

Übersetzung: Birger Krämer • **Satz und Layout:** Ralf Berszuck • **Schachteldesign:** Christine Conrad • **Ihren Gehirnschmalz (Mmmh ... lecker!) zur deutschen Ausgabe steuerten die Munchkin Brainiacs bei, diesmal besonders:** André Brüggemann, Maria Detels, Jan Helke, Christian Hofmann, Urszula Jarych, Christian Lüdke, Christian Peters, Christian Schaller, Tobias Schulte-Kruppen, Anne Schweizer, Tim Dustin Walter, Klaus Westerhoff und Manuel Wukits.

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, *Munchkin Zombies*, *Armed and Dangerous*, Warehouse 23, e23 und alle sehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. Die *Dork Tower*-Charaktere sind Copyright © John Kovalic. *Munchkin Zombies* is copyright © 2011, 2012 by Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin Zombies 2 - Armed and Dangerous* is copyright © 2011 by Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © der deutschen Ausgabe 2011, 2013, 2015 by Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Regelversion *Munchkin Zombies*: 1.02 (Februar 2012), Regelversion *Munchkin Zombies 2*: 1.0 (August 2011)



www.pegasus.de



MUNCHKIN® ZOMBIES



SPIELZIEL: GEHIIIIRRRRNEEE!

Die Munchkins sind tot, aber das wird sie nicht aufhalten! Sie sind Zombies, und sie steigen Stufen auf, indem sie leckere Gehiiiiirrrneee fressen!

Munchkin Zombies basiert auf dem klassischen *Fantasy-Munchkin* und kann mit allen anderen *Munchkin*-Spin-Offs kombiniert werden. Es funktioniert am besten mit 3-6 Spielern. Bei Verwendung mehrerer Sets können auch mehr Spieler mitmachen, aber das Spiel wird dann langsamer.

Du beginnst das Spiel als Zombie 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!

Die Gegner in diesem Spiel sind hauptsächlich normale Leute, die versuchen, nicht gegessen zu werden, aber die Regeln nennen sie trotzdem Monster, um Konsistenz mit anderen Settings zu wahren. Ihr seid Zombies. Ihr wisst es nicht besser. Die Feinde, die keine normalen Menschen sind, sind schurkische Zombies. Sie schmecken genau so lecker wie alle anderen. Außerdem: Eigentlich sind die Zombie-Munchkins bereits tot. Trotzdem gehen wir davon aus, dass sie wie die Munchkins in anderen Settings den Tod erleiden und auch genauso wieder ins Spiel zurückkehren können.

SPIELMATERIAL

Das Spiel beinhaltet das Basisspiel *Munchkin Zombies* und die Erweiterung *Munchkin Zombies: Um Armeslänge* voraus (erkennbar an dem 🧟-Symbol unten auf der Karte). Das sind 280 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. Ab dem Sommer 2012 führen wir auch wieder *Offizielle Munchkin-Würfel* in unserem Pegasus-Verlagsprogramm.)

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt: Türkarten mit einer verrammelten Tür mit Zombies dahinter und Schatzkarten mit einem stinkenden 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, dann kann niemand diese Art von Karten ziehen. Das ist aber ehrlich gesagt so gut wie noch nie vorgekommen. Wenn es dir passiert, schick uns eine E-Mail!

Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine Mojo-Karte befinden, darfst du 1 davon spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Du darfst zu jederzeit nur ein Mojo haben, es sei denn du hast die Karte *Doppeltes Mojo*.

Falls du eine Kraft hast, darfst du diese unter Umständen nun ebenfalls spielen: Du darfst beliebig viele Kräfte haben, solange deine Gesamtzahl an Graden nicht deine Stufenzahl übersteigt.

Befinden sich unter deinen Anfangskarten Gegenstände, 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

Entscheide auf irgendeine Art und Weise, wer anfängt (hähähä). Beginnend mit dem Startspieler kommen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander an die Reihe und führen dabei immer 1 Spielzug aus, bis das Spiel endet.

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 aufzusteigen. Wenn deine Karten so angeordnet sind, wie du es willst, gehe in Phase 1 über.

- Ein Spielzug ist in 4 Phasen aufgeteilt:
- 1: Tür eintreten
 - 2: Auf Ärger aus sein
 - 3: Raum plündern
 - 4: Milde Gabe



PHASE 1: TÜR EINTREYEN

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 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, gibst du keine Karten an deine Mitspieler, sondern legst die überzähligen 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 bestimmte Mojos oder Kräfte. 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. Solltet 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 Kampfstärke zu deinen Werten hinzu. Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt.

Beispiel: Du stehst vor dem **Feuerwehrmann** (+3 gegen **Starke Zombies**), und dir hilft ein **Starker Zombie**. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 3 – es sei denn, du bist selbst ein **Starker Zombie**, 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 der **Handgranate**, 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.

WANDERNDES MONSTER

Spiele diese Karte mit einem Monster von deiner Hand, wenn jemand (du eingeschlossen!) im Kampf ist. Dein Monster schließt sich dem schon kämpfenden an – addiere ihre Kampfstärken. Fliehen der oder die Munchkins, müssen beide Weglaufwürfe einzeln entschieden werden. Das Opfer bestimmt die Reihenfolge.



tens 1 Monster da ist. Verlierst du in einem solchen Fall den Kampf, bekommst du für das eliminierte Monster keinen Schatz.

• **Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert:** Alle derartigen Boni oder Mali addieren sich auf! Sollten jedoch z.B. 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.

Stufe des Monsters

Monsterbonus

STUFE 4

PFADFINDERIN

+3 gegen Kluge Zombies.



Schlimme Dinge: Für dich gibt es keine Gefahr! Du musst stattdessen Kekse essen. Verliere 1 Stufe.
2 Schätze

AUSGEWOGENE ERNÄHRUNG



STEIGE 1 STUFE AUF

Monstermalus

VERGESSLICH

5 FÜR DAS MONSTER



Im Kampf spielen. Sollte das Monster besiegt werden, ziehe 1 Schatz weniger (mindestens 1).

FLUCH! AMEISEN



Gib jedem Mitspieler eine deiner Handkarten, so lange, bis du keine Karten mehr hast oder jeder Spieler eine erhalten hat. Du entscheidest, wer welche Karte bekommt.

• **Spiele einen Fluch.**

• Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes Gegenstände zu **verkaufen** oder zu **handeln** (siehe unten).

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) – egal, ob du das Monster getötet oder anders besiegt hast. 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.

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 Karten geben einen Bonus oder Malus auf Weglaufen. Diesen musst du zum Würfelwurf hinzuzählen bzw. abziehen.

Scheitert das Weglaufen, tut dir das Monster **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).

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 Schlimmen Dinge von jedem Monster abbekommst. Lauten die Schlimmen Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln.

TOD

Auch das Zombieleben der Munchkins kann manchmal recht kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Mojos, deine Kräfte, deine Stufe und die Flüche, die auf dir lasteten, als du gestorben bist. Du verlierst alles andere Zeug, das du auf der Hand hältst und 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 Mojos, Kräfte 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.

MOJOS

Dein „Mojo“ ist die Quelle deiner speziellen Zombie-Fähigkeiten. Charaktere können Atom-, Pest-, Patchwork- oder Voodoo-Zombies sein. Wenn du keine Mojokarte vor dir ausliegen hast, bist du lediglich ein ganz gewöhnlicher Zombie.

Jedes Mojo hat besondere Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst diese Fähigkeiten in dem Augenblick, in dem du die Mojokarte vor dir auslegst, und du verlierst sie, sobald du diese Karte ablegst. Mojos dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie erhältst. Du kannst ein Mojo jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf. Stirbst du, behältst du dein(e) Mojo(s).

Achtung: Einige Mojofähigkeiten 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 Mojokarte selbst ablegen.

Du darfst maximal **1 Mojo gleichzeitig** haben. Ausnahme: Die Karte **Doppeltes Mojo** erlaubt dir, mehr als 1 Mojo gleichzeitig zu haben.

DOPPELTES MOJO

Du darfst 2 Mojokarten haben und hast alle Vor- und Nachteile von beiden.

Oder du darfst 1 Mojokarte haben und hast alle Vorteile aber **keine** Nachteile des Mojos. Wenn du deine Mojokarte(n) verlierst, verlierst du auch diese Karte. **Doppeltes Mojo** darf nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du es bekommst.

KRÄFTE

Es existieren 7 schauerhafte Untoten-Kräfte (und 24 Karten, weil jede mehrmals vorkommt). 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.

Jede Kraft in **Munchkin Zombies** hat einen Grad von 2, 3 oder 4. Du darfst beliebig viele Kräfte haben, solange deine **Gesamtzahl an Graden nicht** deine Stufenzahl **übersteigt**. Es gibt in diesem Basisspiel keine Kräfte mit dem Grad 1, also werden Zombies zu Beginn des Spiels in der Regel keine Kraft ausliegen haben.

Kampfbeispiel mit Zahlen und allem Drumherum

Die Wilde Klara ist ein Atom-Zombie der Stufe 4 mit **Leuchtenden Krallen** (die ihr +3 auf ihre Kampfstärke geben). Sie tritt die Tür ein und trifft auf den **Pizzaboten**, ein Stufe 6-Monster. Klara ist auf 7 und der **Pizzabote** auf 6, also gewinnt Klara.

Wilde Klara: Ich will Pizza! Mit GEHIIIRNNNNN!

Steifer Stefan: Pizza macht dick. Das mach ich nur, um dir zu helfen.

Stefan spielt Mit der Schrotflinte, was die Kampfstärke vom Pizzaboten um 5 erhöht. Jetzt verliert Klara mit 11 gegen 7.

Klara: Du böööser Zombie. Ich mich daran erinnern werde, solange ich ... kann.

Stefan: Ich sorry. GEHIIIRNE! Ich dir jetzt helfen? (Stefan spielt einen Stufe 5-Zombie ohne besondere Kräfte, aber er ist mit **Ein Arm und ein Bein** ausgerüstet, was +5 wert ist, also ist dessen Kampfstärke 10. Vereint mit Klaras 7 hätten sie nun 17 und wären der 11er Kampfstärke des **Pizzaboten** weit überlegen.)

Klara: Ha! Warum schadest du mir erst und hilfst mir dann? (Klara liest die **Pizzaboten**-Karte, um es herauszufinden.)

Nochmal Klara: Hey Leute, wer mir hilft, diesen Typen zu fressen, bekommt 1 Stufe dafür. Also ich denke nicht, dass ich dafür etwas vom Schatz anbieten werde. Wer will mir für lau helfen?

Ekliger Eddy: Klar, ich. Ich stark. Ich helfe dir für umsonst! (Eddy hat nur Stufe 3, aber er ist mit **Ein anderer Zombie** ausgerüstet (+4 wert) und hat das **Vogelhäuschen**, das weitere +4 bringt, auf seinem Kopf. Er hält also ein Kampfstärke von 11.)

Klara: Eddy hat die niedrigste Stufe von allen, also lass ich mir von ihm helfen, es sei denn, jemand macht mir ein besseres Angebot. Keiner? Eddy, wir sind im Geschäft. Wir plätten den Pizzaboten, falls sich kein anderer mehr einmischt ...

Keiner sagt etwas, also wird der Pizzabote trotz seiner Schrotflinte besiegt. Klara steigt 1 Stufe auf und sackt sich die Schätze des Pizzaboten ein – 2 für die Karte des Pizzaboten und 1 weiteren für Mit der Schrotflinte. Die Schätze werden alle offen gezogen, weil Klara einen Helfer hatte. Es sieht also jeder Spieler, welche Schätze sie bekommt. Eddy bekommt keine Schätze, aber er steigt 1 Stufe auf, weil das die Sonderregel auf der Karte des Pizzaboten ist. Dann beginnt der nächste Zug ...

Kräfte werden wie Mojos 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 durch andere Kräfte 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.

Duplikate von Kräftekarten haben keine zusätzliche Wirkung.

Wenn du stirbst, behältst du alle Kräfte, die du im Spiel hast.

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.

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, aber nur 1 Großen Gegenstand. (Jeder Gegenstand, auf dem nicht Groß steht, ist klein.)

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.

Klug



Teamwork: Du bekommst +3 in jedem Kampf, wenn du einen Helfer hast oder wenn du der Helfer bist.

Kraft: 2. Grad

Kraft

Bonus +3 BONUS
Einschränkung Nur von Starken Zombies nutzbar
Name STOPPSCHILD



Wert 400 Goldstücke
Körperteil 1 Hand