



Pegasus Spiele unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, *Jurassic Snark*, *Munchkin Time Warp*, die *Munchkin*-Charaktere, Warehouse 23, die allessehende Pyramide und die Namen aller von Steve Jackson Games Incorporated veröffentlichten Produkte sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated oder werden in Lizenz benutzt. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Munchkin 9 – Jurassic Snark ist copyright © 2018 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin 9 – Jurassic Snark* ist copyright © 2018 Steve Jackson Games Incorporated.

Munchkin 10 – Time Warp ist copyright © 2022 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin 10 – Zeitsprung* ist copyright © 2023 Steve Jackson Games Incorporated.

Die vorliegende deutsche Ausgabe von *Munchkin 9+10* ist copyright © 2025 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. Regelversion *Munchkin 9*: 1.0 (Oktober 2018); Regelversion *Munchkin 10*: 1.0 (November 2022).



MUNCHKIN® 9: JURASSIC SNARK™

Wir waren so sehr damit beschäftigt herauszufinden, ob wir *könnten*, dass wir gar nicht darüber nachgedacht haben, ob wir *sollten* ... Aber das hat uns eh noch nie abgehalten!

Dieses Set hat zwei spezielle Kartentypen als Schwerpunkt:

- Mietlinge (Du hast schon ein paar gesehen, aber dieses Set enthält weitere.)

- Rösser (Erstmals in *Munchkin 4 - Rasende Rösser* eingeführt.)

Das Icon dieser Erweiterung ist ↓.



MIETLINGE

Mietlinge, Handlanger, Mooks, Lakaien, Gefährten und Verbündete sind für die Regelbelange dieser Erweiterung allesamt Karten des gleichen Typs.

Mietlinge findet man manchmal im Türkartenstapel und manchmal im Schatzkartenstapel. (In diesem Set sind es Türen.) Einen Mietling darfst du jederzeit ausspielen, auch während eines Kampfes, solange du zu jedem Zeitpunkt nur 1 Mietling im Spiel hast. Ziehst du offen einen Mietling, kannst du ihn auf deine Hand nehmen, wenn du ihn nicht direkt ins Spiel bringen kannst oder willst. Einen Mietling darfst du jederzeit ablegen.

Mit Ausnahme von *Rexy* ist ein Mietling *kein* Gegenstand, und darf nicht gehandelt werden.

Ein Mietling kann sich für dich opfern. Wenn du einen Kampf verlierst, kannst du, anstatt Wegzulaufen, 1 Mietling samt den Gegenständen, die er trägt, ablegen. Du entkommst automatisch allen Monstern in diesem Kampf, sogar wenn eine Monsterkarte besagt, dass eine Flucht unmöglich ist. Wenn dir jemand in diesem Kampf geholfen hat, entscheidest DU, ob dein Helfer ebenfalls automatisch entkommt oder doch versuchen muss Wegzulaufen.

Mietlinge und ihr Geschlecht

Nein: DAS ist nicht gemeint!

Das Geschlecht eines Mietlings spielt keine Rolle, mit Ausnahme der Reaktionen eines Monsters. In dem Fall hat



der Mietling das Geschlecht (falls vorhanden), das auf seiner Karte gezeigt wird. Es sollte sogar für deine vom Munchkintum verseuchten Spieler ziemlich offensichtlich sein, welche Mietlinge männlich oder weiblich sind und welche überhaupt gar kein Geschlecht haben.

Mietlinge und Schummeln

Du kannst 1 *Schummeln!*-Karte einsetzen, um 1 zusätzlichen Mietling ins Spiel zu bringen oder um 1 Mietling 1 Gegenstand tragen zu lassen, den er normalerweise nicht tragen dürfte. (Aber warum solltest du die Karte nicht einfach auf dich selbst spielen?)

RÖSSER

Ganz besonders am Herzen liegt einem Munchkin sein mächtiges Ross. Natürlich deshalb, weil jedes Ross Boni bringt. Rösser findet man im Türkartenspiel.

Kein Spieler darf mehr als 1 Ross haben, es sei denn, er nutzt eine *Schummeln!*-Karte.

Rösser sind Gegenstände und folgen den normalen Regeln für Gegenstände. Alles, was sich auf einen Gegenstand auswirken kann, kann auch ein Ross betreffen.

Rösser tragen sich selbst. Ein Ross ist „Groß“, aber es zählt nicht zu der Anzahl von Großen Gegenständen, die du maximal tragen darfst. Rösser gelten als „Groß“, um kontrollieren zu können, welche Flüche und Fallen ein Ross treffen können, und um zu verhindern, dass ein Dieb sich einfach ein Ross in die Tasche stecken und damit verduften kann.

Rösser als Monster behandeln

Ein Spieler, der offen ein Ross zieht, darf sich entscheiden, es stattdessen als Monster zu behandeln. In diesem Fall ist die Stufe des Rosses das Doppelte des oben auf der Karte aufgedruckten Bonuswertes. Das Töten eines zum Monster gemachten Rosses bringt dir 1 Schatz und 1 Stufe. Monsterverstärker können gespielt werden und haben die normalen Auswirkungen. Die Schlimmen Dinge für jedes als Monster angegriffene Ross sind „Verliere 1 Stufe.“

GEGENSTANDS- / ROSSVERSTÄRKER

Niedlich und ... mit *Pinken Spikes* können Rösser verstärken. ... mit *Pinken Spikes* kann außerdem andere Gegenstände verstärken. Sie müssen auf eine Karte des passenden Typs gespielt werden und dürfen von dieser nicht mehr entfernt werden, sobald sie mit ihr verbunden wurden.



IMPRESSUM

Spieldesign von Steve Jackson • Illustriert von John Kovalic
President/Editor-in-Chief: Steve Jackson • **Chief Executive Officer:** Meredith Placko • **Chief Operating Officer:** Susan Bueno
Chief Creative Officer: Sam Mitschke • **Munchkin Line Editor:** Will Schonoover • **Munchkin Associate Developer:** Devin Lewis
Production Manager: Sabrina Gonzalez • **Production Artist:** Alex Fernandez • **Project Manager:** Darryll Silva • **Operations Manager:** Randy Scheunemann • **Director of Sales:** Ross Jepson

Credits von Pegasus Spiele:

Übersetzung: Birger Krämer • **Satz und Layout:** Anja Pittner
Ein ganz besonderer Dank geht an diese *Munchkin* Brainiacs für ihr Feedback zur deutschen Ausgabe von *Munchkin 9*:
Katharina Jaks, Jonas Runkel und Manuel Wukits

MUNCHKIN® 10: ZEITSPRUNG™

Das Icon dieser Erweiterung ist



IMPRESSUM

Spieldesign von Steve Jackson • Illustriert von John Kovalic
President/Editor-in-Chief: Steve Jackson • **Chief Executive Officer:** Meredith Placko • **Chief Operating Officer:** Susan Bueno
Chief Creative Officer: Sam Mitschke • **Munchkin Line Editor:** Will Schonoover • **Munchkin Associate Developer:** Devin Lewis
Production Manager: Sabrina Gonzalez • **Production Artist:** Alex Fernandez • **Project Manager:** Darryll Silva • **Operations Manager:** Randy Scheunemann • **Director of Sales:** Ross Jepson

Credits von Pegasus Spiele:

Übersetzung: Birger Krämer • **Satz und Layout:** Anja Pittner
Ein ganz besonderer Dank geht an diese *Munchkin* Brainiacs für ihr Feedback zur deutschen Ausgabe von *Munchkin 10*:
Katharina Jaks, Christian Lüdke, Nils Richter, Mike Rosotta, Jonas Runkel, Klaus Westerhoff und Manuel Wukits