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 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.

Handlanger

Einen *Handlanger* darfst du zu jeder Zeit, sogar während eins Kampfes, ausspielen, solange du lediglich immer nur 1 *Handlanger* im Spiel hast. (Es sei denn du bist ein *Händler*). Du kannst einen *Handlanger* zu jeder Zeit ablegen. *Handlanger* darfst du nicht handeln; sie sind keine „Gegenstände".

Jeder *Handlanger* hat bestimmte Fähigkeiten, die dir helfen können. *Handlanger* können jedoch nichts tun, was nicht im Kartentext erwähnt wird. Sie beeinflussen nicht den Bonus eines *Mediums*, das alleine kämpft.

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

Räume

Räume findest du im Türkartenstapel. Wenn du einen Raum während *Phase 1: Tür eintreten* **aufdeckst**, bedeutet das, dass du ihn betreten hast. Befolge die Anweisungen auf der Raumkarte. Die Auswirkungen eines Raumes treten sofort ein und halten nur für die Dauer des Zuges an.

Wenn du eine Raumkarte **verdeckt** ziehst, behalte sie auf deiner Hand. Du darfst die Karte auf jeden Spieler spielen, solange du sie **sofort** spielst, nachdem dieser Spieler eine Tür eingetreten und dabei keinen Raum gezogen hat. (Wenn 2 Räume im gleichen Zug gespielt werden, gilt der Raum, der zuerst auf dem Tisch lag, und der andere Raum geht auf die Hand des Spielers zurück, der ihn gespielt hat.) Wenn ein Spieler sich mit einem Monster und einem Raum gleichzeitig befassen muss, wird der Raum zuerst abgehandelt ... Aber wenn der Raum mit eigenen Monstern aufwartet, werden alle Monster, die der Spieler aufgedeckt hat, als er die Tür eintrat, dazu gerechnet. Er bekämpft sie zusammen!

Ein *Wanderndes Monster* kann in einen Raum gespielt werden, als ob es ein ganz gewöhnlicher Kampf wäre, sogar dann, wenn in dem Raum gar kein anderes Monster ist.

Wenn ein Raum keine Monster enthält und du die anderen Auswirkungen des Raumes überlebst, darfst du anschließend ganz normal *auf Ärger aus sein* (Phase 2) und/oder den *Raum plündern* (Phase 3), es sei denn, die Raumkarte sagt anderes. Wenn du *auf Ärger aus* bist, richten sich alle Monster, die du findest, nach den Regeln auf der Raumkarte.

Laserwaffen

Als Laserwaffen gelten alle Gegenstände, deren Namen mehr oder weniger mit "aser" enden. Die meisten Laserwaffen sind 2-händige Waffen, aber einzelne und mehrere Lasergeschütze können **zusammengesetzt** werden, um daraus eine einzelne 2-händige Waffe mit der kombinierten Kraft von beiden entstehen zu lassen. Beispielsweise verbinden sich ein *Laser* (+2) und ein *Dazer* (+3) zu einem *Laser-Dazer* (+5). Füge noch einen *Laser* hinzu, und du erhältst ein *Laser-Laser-Dazer* (+7). Und es ist immer noch bloß 1 einzige **2-händige** Waffe.

Die zusammengesetzte Waffe kann jedoch jederzeit wieder auseinandergenommen werden, falls das notwendig wird, und jede einzelne Karte, aus der sich der kombinierte Laser zusammensetzt, zählt als 1 Gegenstand. Du kannst *Vernichtung* oder *Antimaterie* nicht auf die gesamte Waffe spielen – nur auf eine einzelne Karte!

Alle Laserwaffen gelten für Regelbelange als „Feuer verwendende Waffen".

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 Fallen) zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.

Spielende

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

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*-Spielen!

Warum nicht? Treibe den ***Munchkin***-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmogrifizierender 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. Jeder Verweis auf eine Falle bezieht sich auch auf einen Fluch und ungekehrt. 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!

Verwende die Regeln für Schnelleres Spiel (siehe oben).

Impressum

Credits von Steve Jackson Games

Spieldesign: Steve Jackson • **Illustrationen:** John Kovalic • **Spielentwicklung:** Monica Stephens • **Chief Operating Officer, Print Buyer, Grafikdesign und Art Direction:** Phil Reed • **Managing Editor:** Miranda Horner • **Prepress Checker:** Miranda Horner, Devin Lewis • ***Munchkin*-Zar:** Andrew Hackard • ***Munchkin*-Mietling:** Devin Lewis • **Production Manager:** Samuel Mitschke • **Production Assistant:** Bridget Westerman • **Production Artists:** Alex Fernandez, Sabrina Gonzalez, Ben Williams • **Marketing Director:** Kali Dugan • **Vertriebsleitung:** Ross Jepson • **Spieltester des Originals:** Fox Barrett, Steve Brinich, Carl Campbell, Monique Chapman, Andy Dawson, Jessie Foster, Drew Happli, Brian Nisbet, William Toporek, Alex Yeager und die internationale Verschwörung der *Munchkins in Black* • **Dank geht an:** Tom Wham für das *Schreckliche Grüne Ding* • **Danke wieder einmal an die üblichen Verdächtigen für Kommentare und gnadenloses Ausmerzen von Regellücken und an das sich im ununterbrochenen Einsatz befindlichen *Munchkin*-Team:** Michelle Barrett, Andrew Hackard, Fade Manley, Mia Sherman, Monica Stephens und Loren Wiseman.

Credits von Pegasus Spiele

Übersetzung: Birger Krämer • **Schachteldesign:** Christine Conrad • **Layout der deutschen Ausgabe:** Bettina Scholten, Christian Hanisch, Ralf Berszuck • **Pegasus Spiele dankt:** Michael Becker, André Brüggemann, Dennis Daniel, Jan Helke, Tim Jansen, Dr. John Klinkhammer, Daniel Nathmann, Patric Pütz, Andreas P. Rauch, Mike Rosotta, Jürgen Rittmeister, Michael Schreyner, Klaus Westerhoff und Roland Wyler-Koch. • Die neuen deutschen Karten entsprangen den Gehirnen von Birger Krämer (*Der Gouvernator*) und Michael Becker (*Dämlich sprechende Teddys*).

Pegasus Spiele, Am Strassbach 3, 61169 Friedberg unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. ***Munchkin***, ***Star Munchkin, The Clown Wars***, die ***Munchkin***-Charaktere, Warehouse 23, e23 und die alles 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 © John Kovalic. © der Karten *Plasma-Kanone* (kreiert von Howard Tayler), *Weltraum-Mumie* (kreiert von R. Stevens) und *Der Käse des Bösen* (kreiert von Jon Rosenberg) liegt bei den Erschaffern. ***Star Munchkin*** ist copyright © 2002-2005, 2007, 2008, 2010, 2012, 2014 by Steve Jackson Games Incorporated. ***Star Munchkin 2 – The Clown Wars*** ist copyright © 2004, 2007, 2010, 2013 by Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © der deutschen Ausgabe 2005, 2006, 2010, 2013, 2015 by Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion ***Star Munchkin 1***: 1.81 (März 2015), Regelversion ***Star Munchkin 2***: 1.6 (November 2013)

STEVE JACKSON GAMES
munchkin.sjgames.com

www.pegasus.de

Charaktere sind © John Kovalic

Pegasus Spiele

STAR munchkin®

Töte die Monster Klau den Schatz Erstich deine Kumpels

IM WELTALL

Spielziel

Die Munchkins haben den Dungeon verlassen ... jetzt sind sie im Orbit, randalieren durch die Weltraumstation, töten die Monster und klauen ihr Zeug! ***Star 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 das Basisspiel ***Star Munchkin*** und die Erweiterung **Star *Munchkin: Die Clown-Kriege*** (erkennbar an dem -Symbol unten auf der Karte). Das sind 282 Karten (inklusive 4 Blankokarten) 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.

Spielvorbereitungen

Türkarte

Schatzkarte

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite (in älteren Auflagen „Stationskarten") und Schatzkarten mit einem Schatzhaufen 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!

Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine **Rasse** (*Cyborg, Mutant, Katze, Insekt)* oder eine **Klasse (***Medium, Kopfgeldjäger, Händler, Gadgeteer, Space Ranger)* befinden, darfst du (falls du es möchtest) 1 von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst.

Befinden sich unter deinen Anfangskarten **Gegenstände** oder ein **Handlanger**, 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. (So lange du ein *Cyborg* bist, kann sie sogar niemals unter 2 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 (muahahahahahaa). 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 solcher Spielzug ist in 4 Phasen aufgeteilt:

1: Tür öffnen
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 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 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. 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.

Stufe des Monsters

Monsterbonus

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.

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, wenn sich unter den Spielern kein *Kopfgeldjäger*, der eine passende Klassenfähigkeit hat, befindet.) 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 *Schrecklichen Grünen Ding* (+3 gegen *Medien*), und dir hilft ein *Medium*. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 3 – es sei denn, du bist selbst ein *Medium*, 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.

Nur einmal einsetzbar

- **Spiele eine Karte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“:** Mit einem „Nur einmal einsetzbaren Gegenstand“, beispielsweise einer Granate, 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 ein *Wanderndes Monster* (plus ein Monster aus deiner Hand) oder einen *Klon*:** Diese Karten bringen ein weiteres Monster in den Kampf. Alle Monster müssen zusammen bekämpft werden. Dazu summierst du die Kampfstärken aller beteiligten Monster auf. Falls du mit passenden Karten ein einzelnes Monster eliminierst, 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 (s.u.).

Monsterverstärker

- **Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert:** 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. Im Falle einer Klonkarte gilt jedoch alles, was das ursprüngliche Monster verstärkt, auch für seinen *Klon*.

Steige eine Stufe auf

- **Spiele eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert:** In den allermeisten Fällen wirst du eine "Steige eine Stufe auf"-Karte aber auf dich selbst spielen.

- **Spiele eine Falle aus**

Falle

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 Kampfstärke verändern) – egal, ob du das Monster getötet oder anders eliminiert 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, es sei denn, es ist ein **Space Ranger**!

Schlimme Dinge

Stufen

Schätze

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 Klassenkarten 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).

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 einzeln, denn das Monster kann jeden von euch fangen.
>
> Fliehst du vor **mehr als 1**, 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

Das Leben in den weiten Galaxien des Weltalls kann sehr kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Rasse(n), Klasse(n) und Stufen, aber 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, würfelt ihr. 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 Rassen, Klassen, Handlanger und Gegenstände 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.

Rassen / Klassen

Jede Rasse und 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. Rassen und Klassen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie ziehst. Du kannst eine Rasse und Klasse jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf.

Rasse

Klasse

> **Achtung:** Viele Rassen- und Klassenfähigkeiten (siehe den Text auf den Karten) werden durch **Ablegen** von Karten ausgelöst. 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 Rassen- bzw. Klassenkarte selbst ablegen.

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

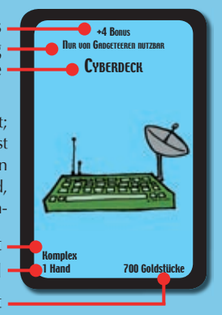
Du darfst maximal **1 Rasse und 1 Klasse gleichzeitig** angehören. Ausnahme: Die Karten *Halb-Blut/Super Munchkin* erlauben dir, mehr als eine Rasse/Klasse gleichzeitig zu haben.

- **Halb-Blut:** Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon 1 Rasse im Spiel hast. Dann bist du halb diese Rasse und halb Mensch. Du hast alle Vorteile dieser Rasse, aber keine ihrer Nachteile. (Monster, die beispielsweise einen Bonus gegen diese Rasse haben, erhalten keinen Bonus gegen dich.) Solange die *Halb-Blut*-Karte ausliegt, darfst du zu jeder Zeit eine weitere Rasse hinzufügen. Dann hast du *alle* Vor- und Nachteile dieser beiden Rassen. Sobald du keine Rasse mehr im Spiel hast, verlierst du auch die *Halb-Blut*-Karte.

- **Super Munchkin:** Diese Karte funktioniert genau so wie die Karte Halb-Blut, nur dass sie sich auf Klassen bezieht. Du darfst sie jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Klasse im Spiel hast und bist dann halb diese Klasse und halb Mensch. Du hast dann alle Vorteile der Klasse aber keine ihrer Nachteile usw.

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 normalen Gegenständen tragen, aber nur 1 **Komplexen**. (Jeder Gegenstand, der auf der Karte nicht als Komplex gekennzeichnet ist, gilt als normal.) Ausnahme: Der *Gadegeteer* kann beliebig viele Komplexe Gegenstände tragen und benutzen.



Bonus

Einschränkung

Name

Komplexität

Körperteil

Wert

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 Gadgeteeren 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 (beispielsweise ein *Mutant*), 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.

Kampfbeispiel mit Zahlen und allem Drumherum

Lars ist eine 4-stufige Katze mit Diamanten Zähnen (die ihm +2 auf seine Kampfstärke geben).

Er tritt die Tür ein und trifft auf Har Har, ein Stufe 4-Monster. Lars ist auf 6 und Har Har auf 4, also gewinnt Lars.

Lars: Stirb, Har har, stirb!

Sven: Ich gebe dir recht, dass er sterben sollte, aber nicht so einfach.

Sven spielt . . . aus einer anderen Dimension, was die Kampfstärke von Har Har um 10 erhöht. Jetztverliert Lars mit 14 zu 6.

Lars: Ich hasse dich so sehr.

Sven: Willst du Hilfe? *(Sven spielt einen Stufe 5-Kopfgeldjäger mit einem **Bobaser**, also ist dessen Kampfstärke 9. Zusammen mit Lars' 6 hätten sie nun 15, was für Har Hars 14 ausreichen würde.)*

Lars: Nachdem du das Monster verstärkt hast? Nein. Aber OK, du bekommst sowieso schon eine Karte für den Kampf, also biete ich dir den zweiten Schatz an.

Sven: Ich musste aber auch eine Karte einsetzen! Aber OK, besser etwas als gar nichts.

Lars: Wir töten Har Har, wenn sich keiner mehr mit mir anlegen will. Irgendwelche Einwände?

Niemand sagt etwas, also steigt Lars 1 Stufe auf und zieht die Schätze von Har Har – zwei für die Har Har-Karte und weitere zwei weil er aus einer anderen Dimension war.

Lars sucht sich die erste aus, Sven die zweite, und Lars nimmt sich die restlichen beiden Karten. Zusätzlich bekommen beide eine verdeckte Türkarte: Lars, weil das Teil der Belohnung für denjenigen ist, der Har Har besiegt und Sven, weil er ein Kopfgeldjäger ist.

Dann beginnt der nächste Zug …

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 *Verpuffungskanone*, wenn du André *nicht* hilfst, den *Plasmoid* 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.

Fallen

Deckst du eine Falle während *Phase 1: Tür eintreten* 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 ihr Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt.

> **Achtung:** Die Karte *Falle! Chromosomentausch* wird nicht sofort abgelegt, sondern bleibt als Gedächtnisstütze liegen, bis ihre Wirkung endet.

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