



Flüche

Deckst du einen Fluch während *Phase 1: Tür eintreten* 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 sein Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt.

Bezieht sich ein Fluch auf etwas, das das Opfer nicht hat (z.B. „Verliere deine Kopfbedeckung“, und es hat gar keine), ignoriere ihn und lege ihn ohne Wirkung ab. Hat das Opfer mehrere in Frage kommende Gegenstände, entscheidet es selbst, welcher betroffen ist.

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.

SPIELENDER

Der erste Spieler, der **Stufe 10** erreicht, gewinnt sofort 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.



IMPRESSUM

Ursprüngliches Munchkin-Design von Steve Jackson
Munchkin Grimme Mären wurde entwickelt von Andrew Hackard
Illustrationen von John Kovalic

Credits von Steve Jackson Games:

President/Editor-in-Chief: Steve Jackson • Chief Executive Officer: Philip Reed • Chief Operating Officer: Susan Bueno • Executive Editor: Miranda Horner
Munchkin Line Editor: Andrew Hackard • Munchkin Editorial Assistant: Devin Lewis • Production Manager: Sabrina Gonzalez
Production Artists: Alex Fernandez, Gabby Ruenes • Quality Control: Bridget Westerman • Project Manager: Daryll Silva • Prepress Checker: Miranda Horner
Operations Manager: Randy Scheunemann • Marketing Director: Rhea Friesen • Director of Sales: Ross Jepson

Dank geht an: Devin Lewis, Randy Scheunemann, Hunter Shelburne, Darryl Silva, Andreas Stein, Ben Williams, Elisabeth Zakes
Märchenhafte Spieltester: Dan Carl, Kent Dyer, Travis Dyer, Devin Lewis, Ryan N. Nims

Credits von Pegasus Spiele:

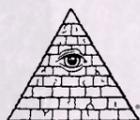
Übersetzung: Birger Krämer • Satz und Layout: Anja Pittner

Ein ganz besonderer Dank geht an die *Munchkin* Brainiacs, die für uns für die deutsche Ausgabe Feedback brachten:
André Brüggemann, Katharina Jaks, Christian Lüdke, Nicola Terboven, Klaus Westerhoff und Manuel Wukits

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, *Munchkin Grimm Tidings*, 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 Grimm Tidings ist Copyright © 2016 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Die vorliegende deutsche Ausgabe *Munchkin Grimme Mären* ist Copyright © 2017 bei Steve Jackson Games Incorporated.
Alle Rechte vorbehalten. Regelversion 1.0 (Juni 2016).



STEVE JACKSON GAMES
munchkin.sjgames.com

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele



Übersicht: Wann du was tun darfst
Diese Aktionen darfst du jederzeit durchführen, also auch im Zug eines Mitspielers:

- eine eigene Klasse ablegen
- eine „Steige 1 Stufe auf“-Karte spielen
- einen Fluch spielen

Diese Aktionen darfst du jederzeit durchführen, solange du dich nicht im Kampf befindest:

- einen Gegenstand mit einem Mitspieler handeln (der Mitspieler darf sich auch nicht im Kampf befinden)
- die Gegenstände, die du nutzt, austauschen / nicht genutzte, aber getragene Gegenstände in den Status „Nutzung“ wechseln
- eine Karte spielen, die du gerade bekommen hast (wenn es nicht sogar eine der Karten ist, die du auch *im* Kampf spielen darfst – siehe oben)

Diese Aktionen darfst du jederzeit in deinem eigenen Zug durchführen:

- eine neue Klasse spielen
- Gegenstände für Stufen verkaufen (außer wenn du dich im Kampf befindest)
- einen Gegenstand spielen (während eines Kampfes nur, wenn sie „nur einmal einsetzbar“ sind)

Munchkin Grimme Mären kann als Erweiterung für andere *Munchkin*-Spiele genutzt werden – vor allem das klassische *Munchkin*, da es dieselben Rückseiten hat. Für diese einsteigerfreundliche Version wurden bestimmte Spielkonzepte aus *Munchkin* weggelassen; wenn ihr zusammen mit *Munchkin* spielt, haben diese Spielkonzepte natürlich Geltung.

Das Icon dieses Sets ist: 🍎



MUNCHKIN GRIMME MÄREN™



Munchkin Grimme Mären ist eine einsteigerfreundliche Version des klassischen *Munchkin*-Spiels für 3-4 Personen. Hier trittst du Türen ein, bekämpfst Monster aus den weltbekannten Märchen der Gebrüder Grimm, schnappst dir ihre Schätze und gewinnst, wenn du als Erster Stufe 10 erreichst.

SPIELMATERIAL

Es beinhaltet 114 Karten, 1 Würfel und diese Anleitung. Benötigt werden außerdem für jeden der Spieler 10 Spielsteine, die die aktuelle Stufe anzeigen (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was – Hauptsache, es kann bis 10 zählen).

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.

SPIELVORBEREITUNGEN

Teile die Karten in 2 verdeckte Zugstapel auf – Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite und Schatzkarten mit einem Schatzhaufen auf der Rückseite.



Türkarte

Schatzkarte

Beide Stapel werden gemischt, danach erhält jeder Spieler als Anfangskarten 4 Türkarten und 4 Schatzkarten. Jeder Stapel bekommt im Laufe des Spiels seinen eigenen offenen Ablagestapel. Ist ein Zugstapel leer, mische die abgelegten Karten neu.

Schau dir deine Anfangskarten an. Sollte sich unter ihnen eine Klasse (Jäger, Schneider, Dieb oder Holzfäller) befinden, darfst du (falls du es möchtest) 1 von ihnen 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.)

Du beginnst auf **Stufe 1** – lege also 1 Spielstein als Stufenzähler neben dich.

Stufe: Die Stufe ist ein allgemeines Maß dafür, wie wohlgebaut, ausgefuchst und erfahren du bist. Deine Stufe kann nie unter 1 sinken. Deine effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl niedriger als 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

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 pro Runde immer 1 Spielzug aus, bis das Spiel endet.

Du beginnst das Spiel als menschlicher Abenteurer auf Stufe 1. Du gewinnst **sofort**, wenn du als erster Spieler **Stufe 10** erreichst.

Bereits zu Beginn deines Zuges (siehe auch die Übersicht am Ende der Anleitung) 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, gebe zu 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 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:

1. Hast du ein **Monster** aufgedeckt, kommt es sofort zu einem Kampf. Siehe „Kampf“, unten.
 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.
2. Hast du einen **Fluch** aufgedeckt, wirkt dieser sofort auf dich (falls möglich – siehe unten). Die Karte wird danach abgelegt. Weiter geht es mit *Phase 2: Auf Ärger aus sein*.
3. 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.

Tip: 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 und sie nicht ausspielen konntest, 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 1 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. Du kannst auch andere Spieler um Hilfe bitten.

Einige Monster besitzen besondere Eigenschaften, die sich auf den Kampf auswirken, beispielsweise einen Bonus gegen eine Klasse. Diese müssen natürlich berücksichtigt werden, bevor der Kampf als entschieden gilt.



Stufe des Monsters
Monsterbonus

Einzelheiten zum Kampf werden im Folgenden beschrieben:

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. Du darfst ihm beliebige Gegenstände von denen anbieten, die du gerade bei dir trägst, 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 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 den **Räubern** (+3 gegen Schneider), und dir hilft ein **Schneider**. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 3 – es sei denn, du bist selbst ein Schneider, und die Kampfstärke hatte sich bereits erhöht; erhöhe sie dann nicht nochmal.

Weitere Aktionen im Kampf

Du hast noch weitere Möglichkeiten, dich durch Modifizierer in einen Kampf einzumischen. 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.

1. **Spiele eine Schatzkarte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“:** Mit einem „Nur einmal einsetzbaren Gegenstand“, z.B. einem Trank, 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. Es ist nicht zulässig, Gegenstände ohne den Zusatz "Nur einmal einsetzbar" auszuspielen.



Nur einmal einsetzbar

2. **Spiele ein Wanderndes Monster (plus 1 Monster aus deiner Hand):** Diese Karte bringt 1 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 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 (siehe unten).



Wanderndes Monster

3. **Spiele eine Karte, die die Kampfstärke eines Monsters modifiziert:** Alle derartigen Boni und Mali addieren sich auf. Sollten bereits 2 oder mehr Monster im Spiel sein (durch ein **Wanderndes Monster**), muss der Spieler, der die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt.



Monsterverstärker

4. **Spiele eine „Steige 1 Stufe auf“-Karte aus – zu jeder Zeit, auf dich oder einen anderen Spieler.**



Steige eine Stufe auf

5. **Spiele einen Fluch aus.**



Fluch

6. **Falle einem Spieler in den Rücken**, wenn du ein Dieb bist (siehe Text auf der Diebes-Karte).

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

Gewonnen!

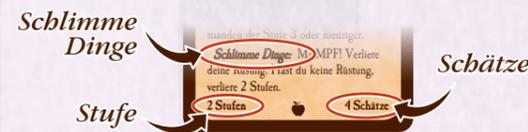
Gratulation, Du hast das Monster getötet! Du steigst nun automatisch um **1 Stufe** auf (manchmal sogar 2 Stufen, aber das steht dann auf der Karte). Wenn du gegen mehrere Monsterkarten gekämpft hast, steigst du für jedes getötete Monster 1 Stufe auf! Du steigst jedoch **nie** für ein Monster auf, das 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 verändert haben). 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. Wenn du das Monster anders als durch Töten besiegt hast, erhältst du keinen Schatz – es sei denn auf der Karte steht es anders.

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

Achtung: Nur du steigst durch das Töten eines Monsters auf. Hastest du einen Helfer, steigt dieser nicht auf.



Verloren!

Tja, leider ist das Monster 1 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: Du brauchst mindestens eine 5, um fliehen zu können. Manche Klassenfähigkeiten und Gegenstände sowie einige Monster geben einen Bonus oder Malus auf Weglaufen. Diesen musst du zum Würfelwurf hinzuzählen bzw. abziehen.

Hat dir jemand geholfen, muss auch er Weglaufen. Jeder von euch würfelt einzeln, denn das Monster kann jeden von euch fangen. Flichst du vor mehr als einem 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.

Scheitert das Weglaufen, so tut das Monster dir **Schlimme Dinge** an, wie sie auf der Karte beschrieben werden. Das kann etwa bedeuten, dass du 1 Gegenstand verlierst oder 1 oder mehrere Stufen.

Danach legst du die Monsterkarte(n) ab und machst weiter mit **Phase 4: Milde Gabe**.

Kampfbeispiel: Nicola ist eine Jägerin der Stufe 4 und kämpft mit ihrer **Schere** (+3 auf ihre Kampfstärke) gegen die **Böse Stiefmutter** (Stufe 10). Nicola setzt ihre **Wurfkelle** ein (weitere +4) und erhöht damit ihre Kampfstärke auf 11. Damit schlägt sie die 10 der **Bösen Stiefmutter** und gewinnt den Kampf, wenn sich nicht noch ein Mitspieler einmisch.

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. Eine Klasse darf nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie nimmst. Du kannst eine Klasse jederzeit freiwillig ablegen, sogar mitten im Kampf: „Ich will jetzt kein Dieb mehr sein.“

Wenn du keine Klasse vor dir liegen hast, hast du halt keine Klasse (nein, von diesem alten Witz kriegen wir nie genug!). Du darfst maximal **1 Klasse gleichzeitig angehören**.



Klasse

Achtung: Viele Klassenfähigkeiten setzen voraus, dass du Karten ablegst. Ablegen kannst du jede Karte, die du im Spiel oder auf der Hand hast. Aber: Du kannst nicht deine ganze Hand ablegen, wenn du keine Handkarten hast! Ebenso wenig darfst du die Klassenkarte selbst ablegen.

Ältester, Jüngster und Prinzessin

Diese Karten legst du wie eine Klasse vor dir aus, aber es sind keine Klassenkarten, und Karten, die Auswirkungen auf Klassen haben, beeinflussen diese Karten nicht. Du kannst sie immer dann ausspielen, wenn du auch eine Klasse ausspielen dürftest, und kannst sie jederzeit ablegen.

Gegenstände

Jeder Gegenstand hat einen Namen, einen Bonus und einen Wert in Goldstücken (bzw. die Angabe „Kein Wert“). 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 (und nicht im Kampf) oder in dem Moment, in dem du sie erhältst. Ausnahme: Gegenstände mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“ dürfen auch während eines eigenen oder sogar gegnerischen Kampfes gespielt werden, wenn du willst direkt aus der Hand.

Du darfst nur 1 Kopfbedeckung, 1 Rüstung, 1 Schuhwerk und 2 Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder 1 Gegenstand für „2 Hände“) **gleichzeitig nutzen** (ausgerüstet haben) – es sei denn, du hast Karten oder spezielle Fähigkeiten, die dir erlauben, mehr zu nutzen, oder eine Karte, die dich schummeln lässt. Du sollstest Gegenstände, die du zwar **trägst**, aber **nicht nutzen kannst** (weil du zum Beispiel 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

Du darfst jederzeit während deines Zuges (jedoch nicht im Kampf!) Gegenstände mit einem Gesamtwert von mindestens **1.000 Goldstücken** ablegen, 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, so 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 vor dir ausliegen hast, also nicht von deiner Hand. Handeln kannst du jederzeit, also auch außerhalb deines eigenen Zuges – jedoch nicht, wenn du oder dein Handelspartner euch im Kampf befindet. Jeder Gegenstand, den du durch einen Handel bekommst, wird sofort ausgelegt. Du darfst den Gegenstand nur dann sofort verkaufen, wenn du dich in deinem eigenen Zug und außerhalb eines Kampfes befindest. Tatsächlich ist der beste Zeitpunkt zum Handeln, wenn du dich selbst nicht in deinem Zug befindest.

Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen. („Ich gebe dir meinen **Kanonbut**, damit du Chris nicht hilfst, **Rumpelstilzchen** zu bekämpfen.“)

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