



MUNCHKIN®

WARHAMMER® AGE OF SIGMAR



SPIELZIEL

Im Kampf um die Reiche der Sterblichen ist schon das Töten eines Monster und sich ihren Schatz einzusacken ein Sieg. Aber pass genau auf, was hinter deinem Rücken geschieht, denn deine Kumpels denken, dass **du** das Monster bist ... Du beginnst das Spiel als Charakter der Stufe 1. Du gewinnst, wenn du durch das Töten von Monstern als erster Spieler Stufe 10 erreichst. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Spieler gratis dazu!

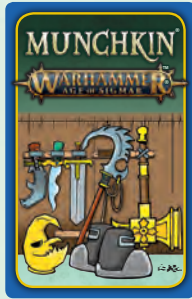
SPIELMATERIAL

Dieses Spiel beinhaltet 168 Karten, 1 Würfel und diese Anleitung. Benötigt werden außerdem für jeden Spieler 10 Spielsteine, die die aktuelle Stufe anzeigen. (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was – Hauptsache, es kann bis 10 zählen.) Das Icon für dieses Grundspiel ist

SPIELVORBEREITUNGEN



Türkarte



Schatzkarte

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite und Schatzkarten mit einem Schatzaufhaufen auf der Rückseite. 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 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.

Schau dir deine Anfangskarten an. Sollte sich unter ihnen eine **Armee** (*Hedonites of Slaanesh*, *Idoneth*, *Moonclan Grots*, *Nightbaunts*, *Skaven* oder *Stormcast Eternals*) befinden, darfst du (falls du es möchtest) 1 von jeder Art 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.)

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 effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl niedriger als 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

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 einen 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 bandeln und Gegenstände verkaufen, um damit Stufen aufzusteigen. Wenn deine Karten so angeordnet sind, wie du es willst, gebe 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 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 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 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. Tyraniden dürfen ein Monster, das sie auf diese Weise bekommen, sofort bekämpfen. Das dürfen nur sie.

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 1 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 1 von mehreren Spielern mit der niedrigsten Stufe sein, lege die überzähligen Karten ab.

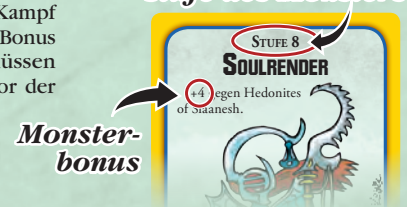
Jetzt endet dein Zug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

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 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 Armee. Diese müssen natürlich überprüft werden, bevor der Kampf entschieden wird.

Stufe des Monsters



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 allen Munchkins geht es schließlich nur um Schätze.) Du darfst ihnen einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) 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 dem **Blitzgeist** (+4 gegen Stormcast Eternals), und dir hilft ein Stormcast Eternal. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 4 – es sei denn, du bist selbst ein Stormcast Eternal, und die Kampfstärke hatte sich bereits erhöht – sie erhöht sich dann nicht noch mal!

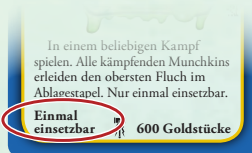
Weitere Aktionen im Kampf

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, 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 Schatzkarte mit dem Vermerk „Einmal einsetzbar“:** Eine Schatzkarte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“ wird oft als „Einmal einsetzbar“-Schatz bezeichnet. Mit einer *Einmal einsetzbar*-Karte 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! Sobald der Kampf vorbei ist oder der Effekt der Karte eingetreten ist, wird sie abgelegt. Sobald eine *Einmal einsetzbar*-Karte gespielt wurde, hat sie keinen Besitzer mehr und ist für Flüche oder Schlimme Dinge kein gültiges Ziel mehr, auch wenn die Auswirkungen der Karte noch andauern.

Einmal einsetzbar



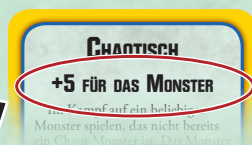
- **Spiele ein Wanderndes Monster (plus ein Monster aus deiner Hand):** Die genannte Karte bringt ein weiteres Monster in den Kampf. Alle Monster müssen zusammen bekämpft werden. Dazu summierst du die Kampfstärken aller beteiligten Monster auf. Falls du mit passenden Karten ein einzelnes Monster eliminiert, bevor sich der Kampf entscheidet, musst du trotzdem weiterkämpfen, solange noch mindestens ein Monster da ist. Verlierst du in einem solchen Fall den Kampf, bekommst du für das eliminierte Monster keinen Schatz (siehe unten).

Wanderndes Monster



- **Spiele weitere Untote oder Chaos-Monster aus deiner Hand, wenn sich bereits ein Monster mit dem gleichen Vermerk in dem Kampf befindet.** Siehe Abschnitt Untote und Chaos-Monster.
- **Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert:** Alle derartigen Boni und Mali addieren sich auf! Sollten jedoch schon 2 oder mehr unterschiedliche Monster im Spiel sein (zum Beispiel durch ein *Wanderndes Monster*), muss sich der Spieler, der die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt. Ausnahme: Alles, was ein Monster modifiziert, modifiziert auch seinen Zwilling – wenn **Kommandanten-Modell**, **Chaotisch** und **Zwilling** egal in welcher Reihenfolge auf ein einzelnes Monster gespielt werden, stehst du vor einem **Chaotischen Kommandanten-Modell-Monster** und seinem **Chaotischen Kommandanten-Modell-Zwilling**. Viel Glück ...

Monster-verstärker



- **Spiele eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert:** Es ist sehr munchkinmäßig, wenn z.B. ein Mitspieler gerade mit Stufe 3 vor Glottkin steht (verfolgt niemanden der Stufe 3 oder weniger) und du ihn plötzlich und unerwartet auf Stufe 4 steigen lässt! In den allermeisten Fällen wirst du eine „Steige 1 Stufe auf“-Karte aber auf dich selbst spielen.

Steige eine Stufe auf



- **Spiele einen Fluch aus.**



Fluch

Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes zu **verkaufen** oder zu **handeln** (siehe unten). Auch ist es nicht möglich, Gegenstände ohne den Zusatz „Nur einmal einsetzbar“ auszuspielen.

Gewonnen!

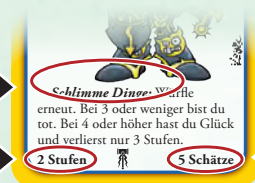
Hurra, du hast das Monster getötet! Du steigst nun automatisch um 1 Stufe auf. (Manchmal sogar 2 Stufen, aber das steht dann auf der Karte.) Wenn du gegen mehrere Monsterkarten gekämpft hast, steigst du für **jedes** getötete Monster 1 Stufe auf! Du steigst jedoch **nie** für ein Monster auf, das du 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, damit alle sehen können, was du bekommen hast (sogar dann, wenn der Helfer keinen Schatz bekommt). (Kicher.) 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*.

Schlimme Dinge

Stufe



Schätze

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: Du brauchst mindestens eine 5, um fliehen zu können. Manche 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, gibt es normalerweise keine negativen Auswirkungen – aber lies die Karte!

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 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 abkommst. Lauten die Schlimmen Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, und es erwisch dich, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln. Immerhin.



Tod

Das Leben in dieser finsternen Welt kann sehr kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Armee(n) und Stufen sowie deine **Allianz**, aber du verlierst alles andere Zeug, das du auf der Hand hältst und das vor dir ausliegt. Wenn du eine **Schummeln**-Karte an einem Gegenstand anliegen hast, wird diese Verbindung gelöst. 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.

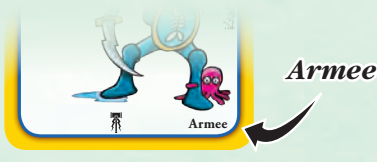
Warst du gerade am Zug, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dein neuer Charakter nimmt sofort wieder am Spiel teil. Du kannst ab sofort schon wieder im Kampf helfen, hast aber noch keine Karten. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du wie zu Spielbeginn verdeckt 4 Türkarten und 4 Schatzkarten und darfst Klassen 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.

Armeen

Jede Armee 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. Armeen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie nimmst. Du kannst eine Armee jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf: „Ich will jetzt kein Nighthaunt mehr sein.“

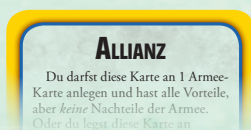


Wenn du keine Armee vor dir liegen hast, dann haben sie dich einfach noch nicht eingezogen. Du darfst maximal 1 Armee gleichzeitig angehören. **Ausnahme:**

– **Allianz:** Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Armee im Spiel hast, an die du die Allianz anlegen kannst. Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 1 gleiche Armee im Spiel haben.

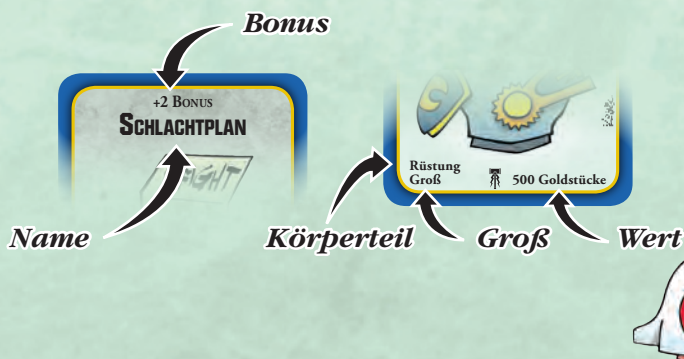
Wenn du **Allianz** an eine einzelne Armee anlegst, erhältst du alle Vorteile, die es bringt, diese Armee zu sein (also die Fähigkeit, nur von dieser Armee nutzbare Gegenstände auszurüsten. Außerdem haben Monster gegebenenfalls Nachteile gegen diese Armee.) Du hast dann keine der Nachteile (Monster erhalten keine Boni auf Grund deiner Armee-Zugehörigkeit). Falls die Armee eine Fähigkeit hat, die etwas kostet, musst du aber weiterhin dafür bezahlen, Soldat.

Falls du **Allianz** spielst, wenn du zwei Armeen hast, erhältst du alle Vor- und Nachteile beider Armeen.



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 **kleinen** Gegenständen tragen, aber maximal einen **Großen**. (Als klein gelten alle Gegenstände, die nicht als **Groß** bezeichnet werden.) Für Rösser gelten besondere Regeln, siehe im gleichnamigen Abschnitt.



Achtung: Wenn dir etwas erlaubt hat, mehr als 1 Großen Gegenstand zu haben und die verlierst diese Fähigkeit, und du trägst mehr als 1 Großen Gegenstand, musst du alle bis auf 1 sofort loswerden. Bist du am Zug und dabei nicht im Kampf, kannst du sie verkaufen (siehe unten). Ansonsten musst du sie dem Spieler mit der niedrigsten Stufe geben, der noch Große Gegenstände tragen kann. Kann das niemand, musst du sie ablegen.

Gegenstände dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem man sie erhält. 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 z.B. „Nur von Moonclan Grots nutzbar“. Andere Charaktere können solche Gegenstände zwar auch tragen, aber sie können ihre Fähigkeit nicht nutzen.

Weiterhin darfst du 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 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

Lege jederzeit während deines Zuges (jedoch nicht im Kampf!) Gegenstände mit einem Gesamtwert von mindestens **1.000 Goldstücken** ab, um sofort eine 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 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 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 **Kriegsplan**, wenn du André **nicht** hilfst, diesen **Loonsmasha Fanatic** zu bekämpfen.“

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

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.

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.

Untote und Chaos-Monster

Mehrere Monster in diesem Set tragen den Vermerk **Untote** und **Chaos-Monster**. Jedes Untote oder Chaos-Monster kann einem anderen Monster mit dem gleichen Vermerk in den Kampf folgen, ohne dass dafür eine *Wanderndes Monster*-Karte benötigt wird. Wenn du eine Karte hast, die verwendet werden kann, um ein Monster Untot oder zu einem Chaos-Monster zu machen, kannst du sie zusammen mit einem Monster ausspielen, um diese Regel zu nutzen.

Rösser

Rösser sind ein besonderer Typ von Gegenständen. Du darfst immer nur 1 Ross haben, es sei denn, du hast eine Karte, die anderes besagt. Die meisten Rösser sind Groß, aber sie zählen nicht zu deiner maximal erlaubten Anzahl an Großen Gegenständen, da du sie nicht tragen musst.

Wenn ein Ross das Weglaufen modifiziert, ersetzt dies alle Modifizierer, die du aus anderen Quellen hast. Gibt dir das Ross einen Malus auf Weglaufen, darfst du es ablegen, bevor du deinen Weglaufwurf machst, wenn du dich dafür entscheidest, zu Fuß zu fliehen.

SPIELLENDE

Der erste Spieler, der **Stufe 10** erreicht, gewinnt das Spiel. Er muss jedoch die 10. Stufe erreichen, indem er ein Monster tötete, es sei denn, eine Karte gestattet es ihm ausdrücklich, auf eine andere Art und Weise zu gewinnen.

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

KOMBINIERE DIESES SPIEL MIT ANDEREN MUNCHKIN WARHAMMER 40.000 UND ANDEREN MUNCHKIN-SPIELEN

Für ein wahrhaft kosmisches *Munchkin Warhammer*-Erlebnis bietet es sich natürlich an, dieses Set mit *Munchkin Warhammer 40.000* zu kombinieren. Beide Spiele haben fast identische Regeln: sie enthalten Armee-Karten, Chaos- und Untote Monster und so weiter. Der einzige Unterschied ist, dass es in *Munchkin Warhammer 40.000* Fahrzeuge statt Rössern gibt. Bei einem Crossover-Spiel gelten alle Regeln und Einschränkungen für Fahrzeuge auch für Rösser und umgekehrt. Genau: jeder Spieler darf nur 1 Fahrzeug ODER 1 Ross haben (es sei denn, eine Karte erlaubt dir eine Ausnahme von der Regel).

Du kannst den *Munchkin*-Wahnsinn natürlich auf die Spitze treiben und dieses Set mit beliebigen anderen *Munchkin*-Basisspielen und ihren Erweiterungen kombinieren! 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 ...



IMPRESSUM

Spielentwicklung von Andrew Hackard • Basiert auf *Munchkin* von Steve Jackson
Illustriert von John Kovalic

Credits von Steve Jackson Games:

President/Editor-in-Chief: Steve Jackson, **Chief Executive Officer:** Philip Reed,
Chief Creative Officer: Sam Mitschke, **Chief Operating Officer:** Susan Bueno

Munchkin Line Editor: Andrew Hackard, **Production Manager:** Sabrina Gonzalez,
Production Artists: Alex Fernandez, Gabby Ruenes, **Art Director:** Shelli Galey,
Prepress Checker: Susan Bueno, **Project Manager:** Daryll Silva,
Director of Sales: Ross Jepson, **Director of Licensing:** Alain H. Dawson

Andrew bedankt sich bei Michael Knight, John Kovalic und Ben Williams für die unschätzbare Unterstützung bei der Entwicklung. Alle verbliebenen Fehler sind das Resultat des aufsteigenden Bösen Mondes.

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.

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische die Tür-, Stations- und Gassenkarten in einen Stapel und behandle sie als Karten gleichen Typs; 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 umgekehrt. Ja, Gadgets können Flüche „entschärfen“. Genauso sind Goldstücke und Credits das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.

Große Gegenstände (aus *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 einen Großen Gegenstand tragen und nur einen Komplexen Gegenstand nutzen. Für Fahrzeuge und Schiffe gelten die gewohnten Regeln.

Alle Charaktere können Armeen, 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). Und unter allen Umständen gib noch ein *Munchkin im Mixer* dazu, wenn du es besitzt, schließlich wurde es speziell für solche Unternehmungen entwickelt!



Spieltester der US-Ausgabe: Jaime Garcia, Eric Gorman, Al Griego, Emily Grimm, Rachael Hatch, Matthew Kane Koite, Ryan J. Nims, Amber Oliver, Conner Osburn, Kristine Osburn, Kimberly Page, Jorgen Peddersen, Catherine Reynolds, Cameron Smith, Zachary Smith, Melanie Snow, Seth Taplin, Igor Toscano und Nicholas Vacek.

Credits von Pegasus Spiele:

Übersetzung: Birger Krämer, **Satz und Layout:** Christine Conrad

Ein ganz besonderer Dank für Feedback zur deutschen Ausgabe geht diesmal an die *Warhammer*-Fanbase innerhalb der *Munchkin Brainiacs*: Christian Lüdke, Mike Rosotta, André „Scully“ Volkov und Klaus Westerhoff.

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated und Games Workshop Limited. *Munchkin* ist copyright © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014-2020 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. *Munchkin*, die *Munchkin*-Charaktere, Warehouse 23, das Pyramiden-Logo 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.

Warhammer Age of Sigmar copyright © 2020 Games Workshop Limited. *Warhammer Age of Sigmar*, das *Warhammer Age of Sigmar*-Logo, GW, Games Workshop, *Warhammer*, Stormcast Eternals und alle dazu gehörigen Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Rassen, Vehikel, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere und Vergleichbares sind entweder ® (registrierte Marken) oder ™ (Handelsmarken) und/oder © Games Workshop Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Die deutsche Ausgabe *Munchkin Warhammer Age of Sigmar* ist copyright © 2020 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. Regelversion 1.0 (November 2019).



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele