

Sonstige Karten

Karten, die zusätzliche Monster in einen Kampf schicken oder eine Monsterstufe verändern, 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.

SPIELENDEN

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, es sei denn, eine Karte besagt explizit etwas anderes.

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

BABYS UND MUNCHKIN

Für alle Spielbelange sind die Babys lediglich jüngere Vertreter der Rassen und Klassen aus dem klassischen *Munchkin*. Alle Regeln und Einschränkungen für Elfen gelten also auch für Elflinge, die für Diebe auch für Krümel Diebe, die für Krieger auch für Wadenbeißer usw. Gegenstände, die nur von Elfen genutzt werden dürfen, können auch von Elflingen verwendet werden usw. Dieses Prinzip gilt für alle Klassen und Rassen von *Munchkin Babys*.

KOMBINIERE DIESES SPIEL MIT ANDEREN MUNCHKIN-SPIELN!

Warum nicht? Treibe den *Munchkin*-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmorfisierender 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 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, Gadgeteere können Flüche „entschärfen“. Genauso sind



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.

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.

Alle Charaktere können Rassen, Klassen, Kräfte und Stile haben. Lakaian, 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 Regel, die sich auf Rösser bezieht, gilt auch für Fahrzeuge.

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!

IMPRESSUM

Spieldesign von Andrew Hackard und Alain H. Dawson • Basiert auf *Munchkin* von Steve Jackson
Illustriert von Katie Cook • Kartenrückseiten von John Kovalic

Credits von Steve Jackson Games:

President/Editor-in-Chief: Steve Jackson • Chief Executive Officer: Philip Reed
Chief Operating Officer: Susan Bueno • Chief Creative Officer: Sam Mitschke
Munchkin Line Editor: Andrew Hackard • *Munchkin* Associate Developer: Devin Lewis
Production Manager: Sabrina Gonzalez • Production Artist: Alex Fernandez
Project Manager: Daryll Silva • Administration Assistant: Shelli Galey
Operations Manager: Randy Scheunemann • Director of Sales: Ross Jepson
Director of Licensing: Alain H. Dawson

Spieltester der US-Ausgabe: Bryce Bastian, the Corpuz Clan, Courtney Dupre, Leland Garretson, Devon Goodwin, Pam Heberer, Daniel Hodgins, Nathaniel Honea, Annie Monteith, Brian Nohr, Paul Quigley, Steff, Sunrunners, Anndria Wilkinson, Beth A. Young, and Kelly Zehr.

Credits von Pegasus Spiele:

Übersetzung: Birger Krämer • Satz und Layout: Anja Pittner

Ein ganz besonderer Dank für ihr laut plärrendes Feedback zur deutschen Ausgabe geht an folgende *Munchkin* Brainiacs: Katharina Jaks, Christian Lüdke, Mike Rosotta, Klaus Westerhoff, Manuel Wukits und Roland 'wyko' Wyler.

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, *Munchkin Babies*, 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.

Munchkin Babies ist © 2022 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Die deutsche Ausgabe *Munchkin Babies* ist copyright © 2022 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 (März 2022).



STEVE JACKSON GAMES
munchkin.game

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele



MUNCHKIN® BABYS



SPIELZIEL

Munchkin Babys bringt dir das klassische *Munchkin*-Gefühl in einer viel süßeren Variante! Verabrede dich mit deinen Freunden zum Spielen, töte die Monster unter dem Bett und Steige Stufen auf, bis du das größte unter den Babys bist! Du beginnst das Spiel als Baby auf Stufe 1 mit demselben Geschlecht wie du. Du gewinnst, wenn du – durch das Töten eines Monsters oder durch spezielle Fähigkeiten von einigen wenigen Karten – 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.) Dieses Basisspiel nutzt dieselben Rückseiten wie *Munchkin*.

SPIELVORBEREITUNGEN



Türkarte



Schatzkarte

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite und Schatzkarten mit einem Schatzaufen 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 **Klasse** (*Wadenbeißer*, *Zauberschüler*, *Krümel Dieb*, *Scheibeheiliger*) oder eine **Rasse** (*Elfling*, *Giftzwerg*, *Orkilein*, *Viertelling*) befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine 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.

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 möglichst alberne und kindische 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 Stapel „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 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.

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. (Giftzwerg dürfen 6 Karten behalten.) Gib 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.

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 Rasse oder 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, 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 der *Lidlosen Puppe* (-4 gegen Zauberschüler), und dir hilft ein Zauberschüler. Nun sinkt die Kampfstärke des Monsters um 4 – es sei denn, du bist selbst ein Zauberschüler, und die Kampfstärke hatte sich bereits verringert, dann sinkt sie nicht noch mal! Wenn dir ein Wadenbeißer hilft, kannst du von seiner Sonderfertigkeit profitieren, und ihr gewinnt den Kampf auch bei Gleichstand.

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 die Zeit, die man benötigt, um ein anderes Baby zum Heulen zu bringen, nachdem man ihm sein Spielzeug weggenommen hat –, 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.

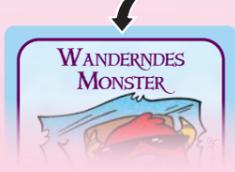
- **Spiele eine Schatzkarte mit dem Vermerk „Einmal einsetzbar“:** Eine Schatzkarte mit dem Vermerk "Nur einmal einsetzbar" wird oft als "Einmal einsetzbar"-Schatz bezeichnet. Mit einer *Einmal einsetzbar*-Karte kannst du sowohl dir selbst als auch einem anderen Spieler oder gar „aus Versehen“ einem 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.

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



Monsterverstärker



- **Spiele weitere Untote-Monster** aus deiner Hand, wenn sich bereits ein Monster mit dem gleichen Vermerk in dem Kampf befindet. Siehe Abschnitt Untote 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 (durch ein *Wanderndes Monster*), muss sich der Spieler, der die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt.

- **Spiele eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert:** Es ist sehr munchkinmäßig, wenn z.B. ein Mitspieler gerade mit Stufe 5 vor dem *Bösartigen Anti-Storch* steht (verfolgt niemanden der Stufe 5 oder weniger) und du ihn plötzlich und unerwartet auf Stufe 6 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

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

Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes Gegenstände zu **stehlen** (Krümel Dieb), 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. 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 kannst durch das Töten eines Monsters aufsteigen. Hastest du einen **Helfer**, steigt dieser **nicht** auf, es sei denn dir hat ein *Elfing* geholfen. *Elflinge* steigen für jedes Monster, das sie als Helfer erschlagen haben, 1 Stufe 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 Karten 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 bis zum Beginn deines nächsten Zuges irgendwas Bescheuertes tun musst.

Gelingt dir das Weglaufen, gibt es in diesem Set keine negativen Auswirkungen – aber lies generell die Karte! Manche Karten geben fiese Monster im *Munchkin*-Universum 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. Fiehst 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.

KARTENTYPEN

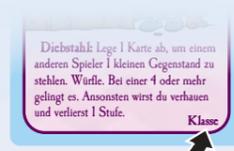
Karten auf deiner Hand befinden sich nicht im Spiel und können dir nicht helfen. Sie können dir aber grundsätzlich auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich „deine Hand“ angreifen. Einmal ausgelegte Karten kannst du nicht wieder auf die Hand nehmen. Um sie loszuwerden, musst du sie handeln (siehe unten) oder ablegen.

Rassen / Klassen

Jede Rasse/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. Beachte, dass ein Krümel Dieb nicht stehlen darf, wenn er oder sein Ziel sich im Kampf befindet – sobald das Monster aufgedeckt wird, läuft der Kampf! Rassen und Klassen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie nimmst. Du kannst eine Rasse/Klasse jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf: „Ich will jetzt kein Giftzwerg/Zauberschüler mehr sein.“



Rasse



Klasse

Achtung: Die meisten Klassenfähigkeiten (Text auf Klassenkarten) 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 Klassenkarte selbst ablegen.

Wenn du keine Rasse vor dir liegen hast, bist du ein Mensch ohne besondere Fähigkeiten. 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 und 1 Rasse gleichzeitig angehören.

Ausnahme: Die Karten *Super Munchkin* / *Halb-Blut* erlauben dir, mehr als 1 Rasse/Klasse zugleich zu haben.

- **Super Munchkin:** Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Klasse im Spiel hast und eine zweite hinzufügen willst. Sobald du eine der beiden Klassen verlierst, verlierst du auch die *Super Munchkin*-Karte.



- **Halb-Blut:** Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Rasse besitzt. Du bist dann zur Hälfte diese Rasse und zur Hälfte Mensch. Spielst du eine zweite Rasse aus, gehörst du nun diesen beiden Rassen an. Sobald du keine Rasse mehr im Spiel hast, verlierst du die *Halb-Blut*-Karte.



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.)

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.

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 schmummeln lässt. Du solltest Gegenstände, die du zwar trägst, aber nicht nutzen kannst

Bonus



Name



Körperteil

Wert

(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 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 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 meine *Schwimmflügel*, wenn du André **nicht** hilfst, den *Spielplatztroll* 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 in der Regel **sofort** auf sein Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt.

Es gibt jedoch Flüche, die einen anhaltenden Effekt haben oder sich erst später im Spiel auswirken. Diese Flüche lässt du vor dir liegen, bis du sie loswirst oder der Effekt eingetreten ist. Nein, Flüche, die du zur Erinnerung vor dir ausliegen hast, kannst du nicht einsetzen, um damit Klassen- oder Rassenfähigkeiten auszulösen. Aber guter Versuch!

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.

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. Wenn du eine Karte hast, die verwendet werden kann, um ein Monster Untot zu machen, kannst du sie zusammen mit einem nicht Untoten Monster ausspielen, um diese Regel zu nutzen.