

SCHÄTZE

Wenn du ein Monster getötet hast, bekommst du seinen Schatz. Jedes Monster hat auf seiner Karte rechts unten eine Schatzzahl aufgedruckt. Genau so viele Schatzkarten ziehst du. Wenn du das Monster alleine erschlagen hast, ziehst du verdeckt. Sollte dir jemand geholfen haben, ziehst du offen, damit die ganze Gruppe es sehen kann.

Die meisten Schatzkarten sind Gegenstände, die auf den Tisch gespielt werden dürfen, sobald du sie bekommst oder jederzeit während deines eigenen Zuges.

Manche Schatzkarten sind „Spezialkarten“ (wie „Steige eine Stufe auf“). Diese Karten können jederzeit eingesetzt werden, es sei denn der Kartentext besagt etwas anderes. Befolge die Anweisungen und lege die Karte dann ab.

Jede Karte, die nur einmal angewendet werden kann („Nur einmal einsetzbar“), darf während eines beliebigen Kampfes gespielt werden, egal ob du sie auf der Hand oder auf dem Tisch liegen hast.

Andere Gegenstände dürfen nicht angewendet werden, es sei denn, sie befinden sich im Spiel. Solltest du an der Reihe sein, darfst du sie spielen und dann sofort einsetzen. Solltest du jemandem helfen oder außerhalb deines Zuges aus welchem Grund auch immer kämpfen, darfst du den neuen Gegenstand nicht von deiner Hand auf den Tisch spielen.

FLÜCHE

Wird ein Fluch während der „Tür Öffnen“-Phase offen gezogen, trifft dieser die Person, die die Karte gezogen hat.

Wird der Fluch verdeckt gezogen oder auf eine andere Art erworben, darf er auf JEDEN BELIEBIGEN Spieler zu JEDEM BELIEBIGEN Zeitpunkt angewendet werden. Jeder beliebige Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemandem zu reduzieren, gerade wenn er glaubt, das Monster erschlagen zu haben, macht einen Heidenspaß!

Ein Fluch wirkt sofort auf das Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt. Ausnahme: *Geschlechtsumwandlung* gibt dir einen Malus auf deinen nächsten Kampf. Behalte die Karte als Gedächtnisstütze bis zu deinem nächsten Kampf.

Wenn sich der Fluch auf mehr als einen Gegenstand bezieht, entscheidet das Opfer, welcher Gegenstand verloren geht oder verändert wird. Sollte der Fluch sich auf etwas beziehen, das du nicht hast, ignoriere die Karte. Ziehst du beispielsweise „Verliere deine Kopfbedeckung“ und hast gar keine Kopfbedeckung, passiert nichts. Lege den Fluch ab.

KLASSEN

Diese Karten dürfen zu jeder Zeit, nachdem du sie erhalten hast, oder zu jeder Zeit während deines Zuges gespielt werden.

SUPER MUNCHKIN

Die *Super Munchkin*-Karte darfst du zu jeder Zeit spielen, wenn du eine Klasse im Spiel hast und außerdem eine zweite besitzt, die du dazu legen kannst. Du verlierst die Karte *Super Munchkin*, sobald du eine deiner beiden Klassen verlierst.

ANDERER MUNCHKIN-KRAM

Es mag Gelegenheiten geben, bei denen es dir hilft, einen Fluch oder ein Monster auf dich selbst zu spielen oder einem anderen Spieler zu „helfen“, so dass es ihn seinen Schatz kostet. Das ist extrem munchkinmäßig und wird dir anerkennendes Nicken von den anderen Munchkins einbringen, also tu es!

EINMISCHEN

Du darfst dich auf diverse Arten in den Kampf eines anderen Spielers einmischen:

Eine „Nur einmal einsetzbar“-Karte anwenden: Wenn du eine Sekretkarte hast, könntest du damit jemandem helfen, indem du das Sekret gegen einen Feind wirfst. Natürlich kannst du dabei aus „Versehen“ auch deinen Freund treffen, und es wird dann gegen ihn zählen.

Eine Karte spielen, um ein Monster zu verstärken: Siehe Monsterverstärker oben. Sie machen ein Monster stärker und geben ihm mehr Schätze. Du kannst diese Karte während deines eigenen Kampfes oder dem eines Mitspielers einsetzen.

Ein Wandermes Monster spielen: Damit schickst du ein Monster von deiner Hand in einen beliebigen Kampf.

Jemanden verfluchen: Das kannst du tun, wenn du eine Fluchkarte hast.

„GOTH“-MONSTER

Monster, die mit „goth“ enden, haben die Fähigkeit, anderes „goth“iges Gezücht herbeizubeschwören. Immer, wenn ein „Goth“-Monster auftaucht, darf der Spieler, der es gezogen oder ausgespielt hat, ein beliebiges anderes „Goth“ von der Hand spielen, welches das erste Monster dann unterstützt. Spielt er selbst kein weiteres „Goth“ aus, hat der Spieler zu seiner Linken die Möglichkeit, dies zu tun. Das geht immer so weiter, bis entweder ein Spieler ein „Goth“ spielt, oder jeder einmal die Wahl hatte und sich keiner entschlossen hat, ein „Goth“ zu spielen. Nachdem sich ein „Goth“ dem ersten Monster angeschlossen hat, geht der Kampf weiter.

Ein „Goth“, das sich auf diese Weise in einen Kampf begibt, kann auf gleiche Weise kein weiteres „Goth“ herbeiholen. Schließt sich ein „Goth“ einem Kampf aufgrund einer „Wandermes Monster“-Karte oder irgendeiner anderen Karte oder Spezialfähigkeit an, darf es wie oben beschrieben, ein weiteres „Goth“ in den Kampf holen.

CTHULHU IST WIEDER DA!

Das Stufe 20-Monster in diesem Spiel ist der Große Cthulhu. Jawohl, wir haben ihn auch schon mal in *Star Munchkin* auftreten lassen. Was sollen wir sagen? *Die Sterne standen richtig für seine Rückkehr.* Und wir warnen euch gleich: Das wird nicht das *letzte* Mal sein!

SCHNELLERES SPIEL

Du willst *Munchkin Cthulhu* oder andere *Munchkin*-Spiele noch schneller machen? Für ein schnelleres Spiel beginnt jeder Spieler mit vier Karten von jedem Stapel, und erhält vier von jedem Stapel, wenn er nach dem Tod wieder ins Spiel zurückkehrt. Immer, wenn eine Klasse, eine Rasse, *Halb-Blut* oder *Super Munchkin* oben auf dem Ablagestapel liegt, darf jeder Spieler eine „Steige eine Stufe auf“-Karte ablegen und die Karte für sich beanspruchen. Wenn mehrere Spieler eine Karte für sich beanspruchen, wird gewürfelt. Der Gewinner erhält die Karte, der/die Verlierer behält/behalten die Stufen-Karte.

REGELWIDERSPRÜCHE ODER STREITIGKEITEN

Wenn die Karten den Regeln widersprechen, halte dich an die Karten. Jede andere Streitigkeit sollte dadurch geregelt werden, dass ihr euch gegenseitig laut anschreit, wobei der Besitzer des Spiels das letzte Wort hat.

KOMBINIEREN DIESES SPIELS MIT ANDEREN MUNCHKIN-SPIELEN

Warum nicht? Treibe den Munchkin-Wahnsinn auf die Spitze! Dein Elben-Ninja-Ermittler oder dein russischer Halb-Zwerg-Mutant-Assassine werden die Herzen aller Monster mit Furcht vollpumpen!

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische die Türen-, Dungeon-, Stations- und Gassenkarten in einen Stapel und behandle sie als Karten gleichen Typs; jeder Verweis auf einen Typ bezieht die anderen mit ein. 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.

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 aus *Star Munchkin* können Flüche „entschärfen“. Genauso sind Goldstücke und Credits das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.

Alle Charaktere können Rassen, Klassen, Kräfte, Training und Stile haben. Lakaiken, 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.

Große Gegenstände (aus *Munchkin Beißt!*) und Komplexe Gegenstände (aus *Star Munchkin*) sind NICHT dasselbe, und die Regeln von beiden Spielen gelten wie gewohnt. Normale Charaktere dürfen nur einen Großen Gegenstand tragen und nur einen Komplexen Gegenstand nutzen.

Manche *Munchkin Cthulhu*-Monster sind als „Untote“ beschrieben. Es gibt in diesem Spiel keine besonderen Regeln für Untote; dies ist nur ein Hinweis, dass Priester aus dem Original-*Munchkin* gegen diese Monster ihre Sonderfähigkeiten einsetzen dürfen.



Für Feedback zur deutschen Ausgabe bedankt sich Pegasus Spiele bei: Birgitt Anton, André Brüggemann, Frank Heller, Tim Jansen, Christian Lüdke, Robert Maier, Andreas P. Rauch, Marius Roth, Markus „Makku“ Schmidt, Michael Schreyner, Christian Stenner, Klaus Westerhoff
Spieltester des Originals: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Birger Krämer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nicholas Vacek, Thomas Wiegel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, Erik Zane
Dank an Jan Hendriks, Fidel Lainez und Chris Oakley für wahnsinnig gute Karten-Ideen

Munchkin Cthulhu, *Munchkin Impossible*, *Munchkin Fu*, *Star Munchkin*, *Munchkin Bites*, *Munchkin*, *Super Munchkin* und die *allessehende Pyramide* sind eingetragene Marken oder Marken von Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von Munchkin ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. Copyright © 2001-2007: Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2007 der deutschen Ausgabe: Steve Jackson Games Incorporated. Deutsche Erstauflage 2007.

DIE STERNE STEHEN RICHTIG ...

... und die Munchkins treten Türen von Orten auf, wo sich niemand bei Verstand eigentlich herumtreiben sollte. Aus ihnen werden naseweise Ermittler, Monsterjäger, Professoren und Kultisten... jetzt machen sie die Mythos-Monster nieder und sacken deren Zeug ein. Wenn du ein Munchkin bist, dann ist es dir egal, ob du dabei wahnsinnig wirst oder nicht – Hauptsache, du GEWINNST!

Munchkin Cthulhu beinhaltet 168 Karten und diese Regeln.

BEGINN

3 bis 6 Spieler können spielen (2 Spieler sind auch möglich, aber je mehr, desto besser). Wenn du mehrere Sets verwendest, können mehr spielen, aber das Spiel wird dann langsamer. Du brauchst dieses Kartenspiel und für jeden Spieler 10 Spielsteine (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was, Hauptsache, es kann bis 10 zählen – in der *Munchkin* Sammlerbox sind großformatige Stufenwürfel enthalten, oder du holst dir das *Epische Munchkin* mit seinem coolen Stufenzähler aus Zinn). Außerdem musst du dir noch einen sechsseitigen Würfel besorgen.

Die Karten werden in zwei Stapel aufgeteilt – einen mit Türkarten (mit einer Tür und einem Tentakel auf dem Rücken) und einen mit Schatzkarten (mit einem Haufen von Gegenständen auf dem Rücken). Nun mische beide Stapel und teile schließlich von jedem Stapel jeweils 2 an jeden Spieler aus (jeweils 4 bei einem schnellen Spiel).

KARTENVERWALTUNG

Für beide Stapel solltest du jeweils einen Ort zum offenen Ablegen vorsehen.

Ist ein Stapel leer, mische die abgelegten Karten neu. Ist ein Stapel leer, und es gibt keine abgelegten Karten, kann halt niemand diese Art von Karten ziehen! Das ist aber ehrlich gesagt wirklich noch nie vorgekommen. Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!

Kultistenklassenkarten kommen auf einen eigenen kleinen Ablagestapel. Siehe dazu auch **Kultisten** weiter unten.

Deine Hand: Karten auf deiner Hand befinden sich nicht im Spiel. Sie können dir nicht helfen (Ausnahme: „Nur einmal einsetzbare“ Gegenstände), können dir aber grundsätzlich auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich „deine Hand“ angreifen und nicht einen Gegenstand, den du bei dir trägst. Am Ende deines Zuges darfst du nicht mehr als 5 Karten auf der Hand halten.

Getragene Gegenstände:

Schatzkarten kannst du auslegen, damit sie „Getragene Gegenstände“ werden. Siehe dazu auch **Gegenstände** weiter unten.

Wann Karten gespielt werden:

Jede Kartenart kann zu einer bestimmten Zeit gespielt werden (siehe unten). Karten, die sich im Spiel befinden, können nicht mehr zurück auf deine Hand wandern – sie müssen entweder abgelegt oder gehandelt werden, falls du sie loswerden möchtest.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

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

Schau dir deine Anfangskarten an. Sollte sich unter ihnen eine **Klasse (Ermittler, Monsterjäger, Professor oder Kultist)** befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine von ihnen spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Wenn du eine Karte hast, die dir erlaubt, mehr als eine Klasse zu haben, spiele sie ebenfalls. Solltest du Karten haben, die einen **Gegenstand** verkörpern, darfst du sie ebenfalls spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Solltest du Zweifel daran haben, ob und falls ja welche Karte du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder dich hineinstürzen und es einfach tun.

DAS SPIEL BEGINNEN UND BEENDEN

Entscheide auf irgendeine angenehme Art und Weise, wer anfängt (hähä).

Beim eigentlichen Spiel macht jeder Spieler seinen Zug, der in etliche Phasen aufgeteilt ist (siehe unten). Ist der erste Spieler mit seinem Zug fertig, beginnt der Spieler zu seiner Linken mit seinem Zug usw.

Der erste Spieler, der die zehnte Stufe erreicht hat, gewinnt ... er *muß* jedoch die zehnte Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Falls zwei Spieler ein Monster zusammen töten und zur gleichen Zeit die zehnte Stufe erreichen, gewinnen sie beide.

Man kann das Spiel außerdem auf zwei besondere Arten gewinnen. Dies wird weiter unten unter **Noch mehr schauerliche Kultistenregeln** erläutert.

PHASEN EINES SPIELZUGES

(1) Tür Öffnen: Ziehe eine Karte von dem Türenstapel und decke sie für alle sichtbar auf. Ist es ein Monster, musst du es bekämpfen. Siehe **Kampf**. Kläre den Kampf vollständig, bevor du weitermachst. Solltest du das Monster töten, steigst du eine Stufe auf (oder bei großen Monstern auch zwei Stufen, aber das steht dann auf der Karte).

Sollte die Karte eine Fluch sein – siehe **Fluch** weiter unten –, wirkt dieser sofort auf dich (falls das geht) und wird dann abgelegt.

Falls du eine andere Karte ziehst, darfst du sie entweder auf deine Hand nehmen oder sofort spielen.

(2) Auf Ärger aus sein: Solltest du KEINEM Monster begegnen, wenn du zum ersten Mal die Tür öffnest, kannst du nun ein Monster *von deiner Hand* spielen (falls du eins hast) und es bekämpfen. Spiele kein Monster, mit dem du nicht fertig werden kannst, es sei denn, du bist dir sicher, dass du Hilfe bekommst.

(3) Den Raum plündern: Solltest du ein Monster getötet haben, nimm soviel Schätze, wie auf der Monsterkarte unten angegeben ist. Ziehe sie verdeckt, wenn du das Monster allein erschlagen hast, oder offen, wenn du Hilfe hattest.

Bist du einem Monster begegnet und musstest Weglaufen, erhältst du auch keinen Schatz!

Wenn du keinem Monster begegnet bist (oder einem Monster, das *Freundlich* zu dir war), durchsuchst du nun den leeren Raum: Ziehe *verdeckt* eine zweite Karte vom **Türstapel**, und nimm sie auf deine Hand.

(4) Milde Gabe: Wenn du mehr als fünf Karten auf deiner Hand hast, gib die übrigen Karten an den lebenden Spieler mit der niedrigsten Stufe. Gibt es mehr als einen Spieler mit der niedrigsten Stufe, teile die Karten so gleichmäßig wie möglich unter ihnen auf, wobei du entscheidest, wer gegebenenfalls die größere Hälfte bekommt. Solltest DU die niedrigste Stufe haben oder einer von den Spielern mit der niedrigsten Stufe sein, lege die übrigen Karten ab.

Jetzt kommt der nächste Spieler an die Reihe.

KAMPF

Wenn du ein Monster bekämpfen willst oder musst, sieh dir zunächst die Stufe oben auf der Karte an. Ist deine eigene Stufe plus allen Boni durch Gegenstände, die du bei dir trägst, höher als die Stufe des Monsters, tötest du es. Einige Monsterkarten besitzen besondere Kräfte, die sich auf den Kampf auswirken – einen Bonus gegen eine bestimmte Klasse, zum Beispiel. Diese müssen erst einmal überprüft werden, bevor der Kampf durchgeführt wird. Du darfst auch Karten, die „Nur einmal einsetzbar“ sind, beispielsweise die Sekrete oder den *Durchdringenden Schrei*, während des Kampfes von deiner Hand spielen (siehe **Einmischen**). Auch Monsterverstärker und -verdoppler sowie „Steige eine Stufe auf“-Karten sind „Nur einmal einsetzbar“.

Während eines Kampfes darfst du keine Gegenstände handeln. Sollten sich andere Monster (wie beispielsweise ein *Wanderndes Monster* oder ein *Goth-Monster*) in den Kampf einmischen, musst du es mit ihrer vereinten Stufe aufnehmen. Falls du die passenden Karten hast, kannst du ein Monster eliminieren und dann das andere ganz normal bekämpfen; du darfst aber nicht eines bekämpfen und vor dem (den) anderen Weglaufen. Solltest du eines mit einer Karte eliminieren und dann vor dem (den) anderen Weglaufen, bekommst du überhaupt keinen Schatz.

Solltest du ein Monster getötet oder anderweitig besiegt haben, steigst du automatisch eine Stufe auf (2 für ein paar ganz besonders gefährliche Monster). Wenn du gegen mehrere Monster gekämpft hast, steigst du für JEDES erschlagene Monster eine Stufe auf! Solltest du aber ein Monster besiegen, ohne es zu töten, steigst du NIE eine Stufe auf.

Lege die Monsterkarte(n) ab und ziehe die angegebenen Schätze. Aber aufgepasst: Jemand kann eine feindselige Karte gegen dich spielen oder eine spezielle Fähigkeit gegen dich anwenden, gerade wenn du denkst, dass du gewonnen hast. Wenn du ein Monster erschlagen oder anderweitig besiegt hast, musst du einen vernünftigen Zeitraum – im Allgemeinen so um die 2,6 Sekunden – warten, damit jeder die Möglichkeit hat, seine Stimme zu erheben.

Erst danach hast du das Monster wirklich erschlagen und kannst wirklich eine Stufe aufsteigen und den Schatz wirklich bekommen, obwohl du natürlich immer noch jammern und diskutieren darfst.

Solltest du das Monster nicht erschlagen können, so hast du zwei Möglichkeiten: um Hilfe bitten oder Weglaufen.

UM HILFE BITTEN

Du darfst jeden anderen Spieler um Hilfe bitten. Sollte er ablehnen, kannst du einen anderen Spieler fragen usw., und zwar so lange, bis sie alle deine Bitte abgelehnt haben oder dir einer hilft. Nur ein einziger Spieler darf dir helfen. Natürlich darfst du auch einen Spieler bestechen, damit er dir hilft, wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen. 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 zuerst ziehen darf, du oder er, oder wie.

Hilft dir jemand, addierst du dessen Boni und Stufe zu deiner hinzu. Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt. Bist du beispielsweise kein *Ermittler*, aber ein *Ermittler* hilft dir, wird der *Shoggoth -2* gegen dich bzw. euch haben. Aber wenn du den *Seichten Wesen* gegenüberstehst und dir ein *Professor* hilft, wird die Stufe deines Gegners um 2 *erhöht* (es sei denn, du bist ebenfalls ein *Professor*, und die Stufe deines Gegners wurde deshalb bereits erhöht – erhöhe sie nicht zweimal).

Wenn dir jemand erfolgreich hilft, erschlagt ihr das Monster. Lege es ab, ziehe deinen Schatz und halte dich an die speziellen Anweisungen auf der Monsterkarte (falls es welche gibt). *Du* steigst immer noch für jedes erschlagene Monster eine Stufe auf. Dein Helfer steigt dagegen *nicht* auf. Sollte dir niemand helfen wollen, musst du Weglaufen. Falls dir jemand zu helfen versucht und deine Gruppenmitglieder schaden euch mit Karten oder helfen dem Monster, so dass ihr beide das Monster *immer noch nicht* erschlagen könnt, müsst ihr beide Weglaufen.

WEGLAUFEN

Musst du Weglaufen, erhältst du weder Schatz noch Stufen. Du kannst nicht einmal den Raum ausplündern (d.h. eine verdeckte Türkarte ziehen). Und du schaffst es nicht immer zu fliehen ...

Würfle. Nur mit einer 5 oder besser kommst du davon. Einige Gegenstände erleichtern oder erschweren dir das Weglaufen. Und manche Monster sind so schnell, dass sie dir einen Malus auf deinen Weglaufwurf geben. Wenn du entkommst, legst du das Monster ab. Du erhältst keinen Schatz. Für gewöhnlich gibt es keine negativen Auswirkungen - aber lies die Karte. Manche besonders fiese Monster fügen dir sogar Schaden zu, wenn du ihnen entkommst!

Sollte dich das Monster fangen, tut es dir *Schlimme Dinge* an, wie sie im Kartentext beschrieben werden. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand verlierst, oder eine oder mehrere Stufen, oder auch, dass dich der Tod ereilt. Wenn zwei Spieler zusammengearbeitet haben und das oder die Monster nicht besiegen können, müssen beide fliehen. Sie würfeln einzeln, denn das (die) Monster kann (können) beide fangen.

Solltest du vor mehreren Monstern fliehen, 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. Wenn du nicht Weglaufen konntest, treten die Schlimmen Dinge eines jeden einzelnen Monsters sofort ein.

TOD

Wenn du *stirbst*, verlierst du dein ganzes Zeug, das du auf der Hand hältst und vor dir ausgelegt hast. Du behältst jedoch deine Klasse(n) und deine Stufe – dein neuer Charakter wird genau wie dein alter aussehen. Was jetzt folgt, ist deprimierend für jeden Munchkin:

Die Leiche ausplündern: Lege deine Handkarten neben die Gegenstände, die du im Spiel hattest. Karten, die an einen Kultisten angelegt wurden, werden dagegen einfach abgelegt, wenn der Kultist stirbt. Beginnend mit dem Spieler mit der *höchsten* Stufe darf sich nun jeder Munchkin eine Karte aussuchen. Sollten mehrere Spieler die gleiche Stufe haben, würfelt ihr. Sollte deine Leiche keine Karten mehr haben – Pech gehabt. Nachdem jeder eine Karte erhalten hat, wird der Rest abgelegt.

Dein neuer Charakter erscheint augenblicklich und kann den anderen in der nächsten Runde im Kampf helfen, aber noch hast du keine Karten. Deinen nächsten Zug beginnst du, indem du verdeckt *zwei Karten von jedem Stapel* (vier, wenn du mit den Schnellstartregeln spielst) ziehst und jede beliebige, legal einsetzbare Klassen- oder Gegenstandskarte auslegst, genau so, als ob du das Spiel gerade erst begonnen hättest.

CHARAKTERWERTE

Grundsätzlich ist jeder Charakter eine Ansammlung von Waffen, Rüstung und Gimmicks mit zwei Werten: Stufe und Klasse. Du kannst deinen Charakter etwa als einen „Neunte Stufe-Ermittler mit schleimabweisendem Poncho, einer Tentakelattrappe und dem Rucksack voll Dynamit“ beschreiben. Zu Beginn stimmen dein Geschlecht und das deines Charakters überein.

Stufe: Das ist im Allgemeinen das Maß dafür, wie wohlgebaut, ausgefuchst und erfahren du bist (auch Monster haben Stufen). Du behältst mit den Spielsteinen oder Markern, die du vor dir hinlegst, einen Überblick über deine Stufen. Die Stufen reichen von 1 bis 10. Während des Spiels wirst du dauernd Stufen verlieren und gewinnen.

Wenn du ein Monster erschlagen hast, erhältst du eine Stufe, oder wenn eine Karte es so sagt. Du kannst auch Gegenstände verkaufen, um Stufen zu erhalten (siehe **Gegenstände**).

Du verlierst eine Stufe, wenn das auf einer Karte steht. Deine Stufe kann nie unter 1 sinken. Deine effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl unter 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden.

Klassen: Charaktere können *Professoren*, *Ermittler*, *Monsterjäger* oder *Kultisten* sein, wenn sie die entsprechende Klassenkarte haben. Jede Klasse hat unterschiedliche Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst die Fähigkeiten einer Klasse in dem Moment, in dem du die Karte vor dir hinlegst, und verlierst sie, sobald du die Karte verlierst oder ablegst.

Manche Fähigkeiten von Klassen werden durch das Ablegen von Karten wirksam. Du kannst jede beliebige Karte im Spiel oder von deiner Hand einsetzen, um solch eine spezielle Fähigkeit einzusetzen. Beachte, dass du nicht „Deine Handkarten ablegen“ kannst, wenn du KEINE Karten auf deiner Hand hast.

Du kannst eine Klassenkarte zu jeder Zeit ablegen, sogar während eines Kampfes: „Ich will kein Professor mehr sein.“ Ausnahme: Du darfst eine Kultistenkarte *nicht* aus eigenen Stücken ablegen. Siehe dazu auch **Kultisten** weiter unten.

Du darfst nicht zu mehr als einer Klasse gleichzeitig gehören, es sei denn, du spielst die Super Munchkin-Karte.

KULTISTEN

Du darfst diese Klasse nicht aus eigenen Stücken ablegen! Es ist aber möglich, die Kultistenkarte durch die Auswirkung einer anderen Karte zu verlieren (egal ob von dir oder jemand anderem gespielt). In diesem Fall legst du die Kultistenkarte nicht auf den regulären Ablagestapel für Türkarten. Lege sie auf einen separaten Ablagestapel, der wiederum für andere Spielzwecke NICHT als Ablagestapel zählt, denn:

Sollte dich irgendeine Karte anweisen, Kultist zu werden, und eine abgelegte Kultistenkarte auf dich warten, dann musst du sie nehmen. Ist keine Kultistenkarte vorhanden, so hast du noch mal Glück gehabt ... zumindest diesmal. Bist du bereits ein Kultist, so geschieht dir nichts; du musst keine weitere Karte nehmen.

Es gibt sechs Kultistenkarten im Spiel – mehr als für jede andere Klasse –, und mehrere Karten haben Sonderregeln für Kultisten. Sei nicht überrascht, wenn am Ende einer Partie alle oder fast alle Spieler Kultisten sind!

NOCH MEHR SCHAUERLICHE KULTISTENREGELN

Gibt es nur EINEN Kultisten im Spiel, so kann er seine Karte durch NICHTS verlieren – es sei denn, jemand spielt die Karte *Göttliche Intervention* ... die nicht in diesem Munchkin-Set enthalten ist. (Und ob man's glaubt oder nicht: *Göttliche Intervention* befreit ALLE vom Kultistendasein, sobald die Karte gespielt wird.)

Sind alle Spieler bis auf *einen* Kultisten geworden, erhält der Nichtkultist eine Stufe. Mit diesem Stufenaufstieg *kann* er das Spiel gewinnen!

Sind irgendwann ALLE Spieler Kultisten, endet das Spiel sofort, und derjenige mit der höchsten Anzahl an Stufen ist der Gewinner des Spiels.

GEGENSTÄNDE

Jeder Gegenstand hat einen Namen, eine Fähigkeit und einen Wert in Goldstücken.

Eine Gegenstandskarte auf deiner Hand zählt so lange nicht, bis du sie gespielt hast. Ab diesem Moment gilt sie als „getragen“. Du darfst grundsätzlich eine beliebige Anzahl an Gegenständen tragen. Manche Gegenstände haben Einschränkungen bezüglich ihrer Nutzung. Das *Necronomicon* kann beispielsweise nur von einem *Professor* verwendet werden („Nur von Professoren nutzbar“). Der Bonus zählt also nur für jemanden, der gerade ein *Professor* ist.

Ebenso darfst du nur eine Kopfbedeckung, eine Rüstung, ein Schuhwerk und zwei Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder einen Gegenstand für „2 Hände“)

tragen. Solltest du beispielsweise zwei Helme tragen, kann dir nur einer helfen. Außer natürlich du hast Karten oder spezielle Fähigkeiten, die dir erlauben, mehr zu tragen, oder eine Karte, die dich schummeln lässt, oder die anderen Spieler erwischen dich einfach nicht dabei. Du solltest Gegenstände, die dir gerade nicht helfen können, oder zusätzliche Gegenstände, die du nicht nutzt,

weil du zum Beispiel keine Hand mehr frei hast, dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst. Es ist nicht möglich, beispielsweise zwischen zwei Helmen zu wechseln, während du im Kampf bist oder Wegläufst.

Gegenstände verkaufen: Während deines Zuges darfst du Gegenstände mit einem Gesamtwert von 1.000 Goldstücken ablegen, um sofort eine Stufe aufzusteigen.

Wenn du beispielsweise Gegenstände im Wert von 1.100 Goldstücken ablegst, erhältst du kein Wechselgeld (wie auch). Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von 2.000 Goldstücken ablegen können, steigst du zwei Stufen auf einmal auf (und so weiter). Du darfst Gegenstände aus deiner Hand ebenso wie Gegenstände, die du trägst, einlösen.

Gegenstände handeln: Du darfst Gegenstände – aber keine anderen Karten – mit deinen Mitspielern handeln (=tauschen). Du darfst nur Gegenstände vom Tisch handeln – nicht von deiner Hand. Du darfst zu jeder Zeit mit Gegenständen handeln, außer im Kampf – tatsächlich ist die beste Gelegenheit zum Handeln, wenn du gar nicht am Zug bist. Jeder Gegenstand, den du durch einen Handel erwirbst, wandert sofort auf den Tisch, und du darfst ihn nicht verkaufen, bevor du nicht selbst wieder an der Reihe bist.

Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen – „Ich gebe dir meine *Dreiläufige Schrotflinte*, wenn du Daniel nicht hilfst, den *Großen Cthulhu* zu bekämpfen.“

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

WÄHREND eines Kampfes darfst du keine Gegenstände verkaufen, handeln oder stehlen. Sobald du eine Monsterkarte aufdeckst, musst du den Kampf mit der Ausrüstung beenden, die du gerade anhat.

WANN KARTEN GESPIELT WERDEN

Anweisungen auf den Karten heben allgemeine Regeln immer auf. Jedoch kann keine Karte einen Spieler auf Stufe 0 oder weniger reduzieren, und kein Spieler kann Stufe 10 erreichen, außer dadurch, dass er ein Monster tötet.

MONSTER

Wird eine Monsterkarte offen während der „Tür Öffnen“-Phase aufgedeckt, wirkt sie sofort auf die Person, die sie gezogen hat. Das Monster muss auf der Stelle bekämpft werden.

Sollte es auf eine andere Art erworben worden sein, darf es während der „Auf Ärger aus sein“-Phase oder gegen einen anderen Spieler zusammen mit der *Wanderndes Monster*-Karte gespielt werden.

Für Regelbelange gilt jedes Monster als ein einzelnes Monster, selbst wenn sein Name auf der Karte im Plural steht.

MONSTERVERSTÄRKER

Unbeschreiblich schrecklich und ähnliche Monsterverstärker erhöhen die Stufe eines Monsters (und *Im Äonennickerchen* senkt sie). *Wanderndes Monster* erlaubt einem Gegner (oder dir selbst, wenn du dich stark genug fühlst), ein weiteres Monster in den Kampf zu schicken, das dann dem anderen beisteht. Sie dürfen während eines beliebigen Kampfes gespielt werden.

Alle Verstärker addieren sich auf. Werden *Unbeschreiblich schrecklich*, *Brabbelnd* und *Schrumpelig* in jeder beliebigen Reihenfolge zusammen gespielt, stehst du vor einem schrumpeligen, brabbelnden, unbeschreiblich schrecklichen Monster. Sollten jedoch schon zwei oder mehr unterschiedliche Monster im Spiel sein (wegen einer *Wanderndes Monster*-Karte), muss sich der Spieler, der den Verstärker gespielt hat, entscheiden, auf welches Monster er angewandt wird.

