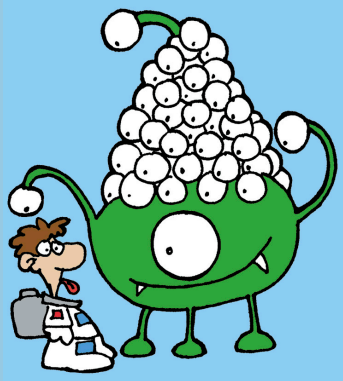
STAR MUNCHKIN

Töte die Monster Klau den Schatz Erstich deine Kumpel IM WELTALL



Star Munchkin, *Munchkin Bites*, *Munchkin*, *Munchkin Fu*, und die allessehende Pyramide sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen von Steve Jackson Games Incorporated.
Copyright © 2001-2005: Steve Jackson Games Incorporated.
Copyright © 2005 der deutschen Ausgabe: Pegasus Spiele, Friedberg.

Spieldesign von Steve Jackson mit Unterstützung von Monica Stephens
Illustrationen von John Kovalic • Übersetzung: Birger Krämer

Grafikdesign und Art-Direktion: Phil Reed • Kolorierung: Wayne Barret • Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Bettina Scholten, Christian Hanisch
Lektorat: Jan Christoph Steines • Redaktionelle Leitung der deutschen Ausgabe: Birger Krämer

Für Feedback zur deutschen Ausgabe geht Dank an: Michael Becker, Dennis Daniel, Klaus Westerhoff, Dr. John Klinkhammer und Mike Rosotta.
Spieltester des Originals: Wayne Barret, Steve Brinich, Carl Campbell, Monique Chapman, Andy Dawson, Jessie Foster, Drew Happli, Brian Nisbet, WilliamToporek, Alex Yeager und die internationale Verschwörung der Munchkins in Black. Dank geht an Tom Wham für das Schreckliche Grüne Ding!
Die neuen deutschen Karten entsprangen den Gehirnen von Birger Krämer (Der Governator) und Michael Becker (Dämlich sprechende Teddys).

Die Munchkins haben den Dungeon verlassen ... jetzt sind sie im Orbit, randalieren durch die Weltraumstation, töten die Monster und klauen ihr Zeug! ***Star Munchkin*** basiert auf dem Original ***Munchkin***-Spiel und kann damit kombiniert werden, ebenso wie mit ***Munchkin Beißt!*** und ***Munchkin Fu*** (siehe letzte Seite). Inhalt: 170 Karten. Regeln. Box.

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). Außerdem musst du dir noch einen sechsseitigen Würfel besorgen.

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

Kartenverwaltung

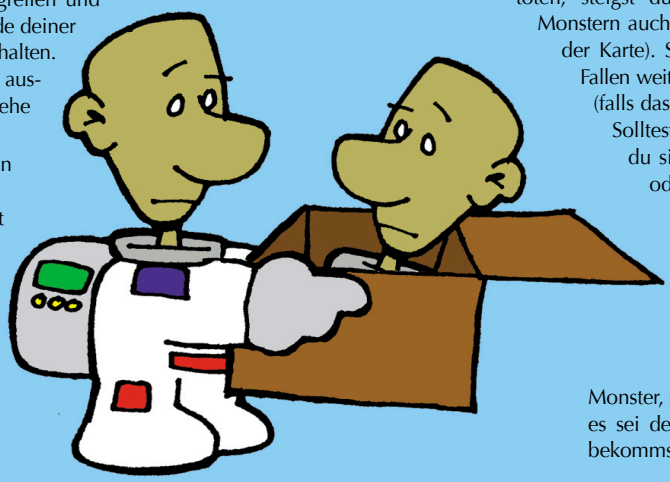
Für beide Stapel solltest du jeweils einen Ort zum offenen Ablegen vorsehen. Ist ein Stapel leer, mische die abgelegten Karten neu. Ist ein Stapel leer, und es gibt keine abgelegten Karten, kann halt niemand diese Art von Karten ziehen! Das ist aber ehrlich gesagt noch nie vorgekommen. Wenn es euch passiert, schickt uns eine E-Mail!!

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 deiner Runde 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, wir haben immer noch nicht genug von dem Witz).

Schau dir deine ersten vier Karten an. Sollte sich unter ihnen eine Rasse (Cyborg, Mutant oder Katze) oder eine beliebige Klasse (Medium, Kopfgeldjäger, Händler oder Gadgeteer) befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Wenn du eine Karte hast, die dir erlaubt, mehr als eine Rasse zu haben, spiele sie ebenfalls. Solltest du eine Gegenstandskarte oder einen Handlanger haben, darfst du sie 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 einfach 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 beide.

Phasen eines Spielzuges

(1) Tür Öffnen: Ziehe eine Karte von dem Stationskartenstapel und decke sie 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 Falle sein – siehe Fallen weiter unten –, wirkt diese sofort auf dich (falls das geht) und wird dann abgelegt.

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

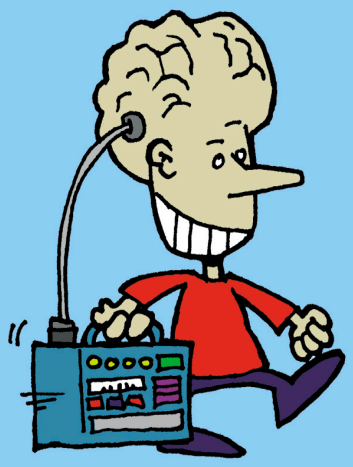
(2) Auf Ärger aus sein: Solltest du KEINEM Monster begegnen, wenn du zum ersten Mal die Tür öffnest, kannst du nun ein Monster von deiner Hand spielen (falls du eins hast) und es wie oben beschrieben bekämpfen. Spiele kein Monster, mit dem du nicht fertig werden kannst, es sei denn, du bist dir sicher,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

Mehr Munchkin im Internet: www.pegasus.de/munchkin

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

Solltest du einem Monster begegnet, dann aber Weggelaufen sein, erhältst du auch keinen Schatz!

Solltest du keinem Monster begegnet sein (oder einem Monster, das freundlich zu dir war), durchsuche nun du den leeren Raum: Ziehe **verdeckt** eine zweite Karte vom **Stationskartenstapel**, und nimm sie auf deine Hand. (Katzen haben die Option eine zweite Tür zu öffnen.)



(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 es an dir ist zu entscheiden, wer gegebenenfalls die größere Hälfte bekommt. Solltest DU die niedrigste Stufe haben oder einer von denen 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 Rasse oder Klasse, zum Beispiel. Diese müssen erst einmal überprüft werden, bevor der Kampf als geklärt gilt.

Du darfst auch Karten, die „Nur einmal einsetzbar“ sind, z.B. Granaten, während des Kampfes von deiner Hand spielen. 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 z.B. ein Wanderndes Monster oder ein Klon) 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 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 Monsterkarten gekämpft hast – siehe Einmischen –, 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 (siehe unten). 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 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, es sei denn unter den Spielern ist ein Kopfgeldjäger (diese erhalten eine automatische Belohnung, wenn sie Anderen helfen). 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. 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 etwa eine Katze oder eine Katze hilft dir gegen einen Seestern, wird der Seestern -5 gegen dich bzw. euch haben. Aber wenn du dem Fangzahn-Flaumknäuel gegenüber stehst und dir eine Katze hilft, wird die Stufe deines Feindes um 2 erhöht (es sei denn, du bist ebenfalls eine Katze und die Stufe deines Feindes wurde deshalb bereits erhöht – erhöhe sie nicht zweimal).

Wenn dir jemand erfolgreich hilft, erschlagt ihr das Monster. Lege es ab, ziehe deinen Schatz (siehe unten) 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, oder falls dir jemand versucht zu helfen und deine Gruppenmitglieder schaden euch mit Karten oder helfen dem Monster, sodass ihr beide das Monster immer noch nicht erschlagen könnt, musst du (oder müsst ihr, falls dir jemand geholfen hat) Weglaufen.

Weglaufen

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

Würfle. Nur mit einer 5 oder besser kommst du davon. Katzen erhalten einen Bonus auf 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 Monster fügen dir sogar Schaden zu, wenn du ihnen entkommst!

Sollte dich das Monster fangen, tut es dir Schlimme Dinge an, wie es auf der Karte beschrieben wird. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand verlierst, oder eine oder mehrere Stufen, oder auch dass du tot bist.

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 abbekommst.

Sollten zwei Spieler zusammengearbeitet haben und das oder die Monster immer noch nicht besiegen können, müssen beide fliehen. Sie würfeln einzeln, denn das (die) Monster kann (können) beide fangen.

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), Rasse(n) und deine Stufe – dein neuer Charakter wird genau wie dein alter aussehen.

Die Leiche ausplündern: Lege deine Hand neben die Gegenstände, die du im Spiel hattest. 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 Rassen-, Klassen- oder Gegenstandskarte auslegst, als ob du das Spiel gerade erst begonnen hättest

Schatz

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.

Schatzkarten können gespielt werden, sobald du sie erhältst. Gegenstandskarten können vor dich gelegt werden. „Steige eine Stufe auf“- Karten dürfen sofort eingesetzt werden.

Charakterwerte

Grundsätzlich ist jeder Charakter eine Ansammlung von Waffen, Rüstung und Apparaten mit drei Werten: Stufe, Rasse und Klasse. Du kannst deinen Charakter etwa als eine „Neunte Stufe-Katze, die ein Kopfgeldljäger mit Servorüstung, Diamantenen Zähnen und einem Laser-Maser-Dazer ist“ 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, die du vor dir hinlegst, einen Überblick über deine Stufen. Die Stufen reichen von 1 bis 10. Während des Spiels verlierst und gewinnst du dauernd Stufen.

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.

andere Rasse hat unterschiedliche besondere (manchmal auch negative) Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst die Fähigkeiten einer Rasse in dem Augenblick, in dem du sie spielst (also vor dich legst) und verlierst sie, wenn du die Karte ablegst oder verlierst. Du kannst jederzeit eine Rassenkarte ablegen, sogar im Kampf: „Ich will kein Mutant mehr sein." Dann bist du wieder ein Mensch. Du darfst nie mehr als einer Rasse gleichzeitig angehören, es sei denn, du spielst die Halb-Blut-Karte.

Klassen: Charaktere können Gadgeteere, Medien, Händler oder Kopfgeldjäger sein, wenn sie die entsprechende Karte 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 dich hinlegst, und verlierst sie, sobald du die Karte verlierst oder ablegst.

Du kannst eine Klassenkarte zu jeder Zeit ablegen, sogar im Kampf: „Ich will kein Kopfgeldjäger mehr sein."

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

Gegenstände

Jeder Gegenstand hat einen Namen, eine Fähigkeit und einen Wert in Credits. Eine Gegenstandskarte auf deiner Hand zählt solange nicht, bis du sie gespielt hast. Ab diesem Moment gilt sie als „getragen". Du darfst eine beliebige Anzahl an Gegenständen tragen, aber *nur einen* Komplexen (jeder Gegenstand, der nicht als Komplex bezeichnet wird, ist ein normaler). Eine Ausnahme ist der Gadgeteer: Er kann beliebig viele Komplexe Gegenstände tragen und benutzen.

Manche Gegenstände haben Einschränkungen bezüglich ihrer Nutzung. Die Neuronenpeitsche kann zum Beispiel nur von einem Mutanten geschwungen werden („Nur von Mutanten nutzbar"). Der Bonus zählt also nur für jemanden, der gerade ein Mutant ist.

Ebenso darfst du nur einen Kopfschutz, 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 anhast, 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 Credits ablegen, um sofort eine Stufe aufzusteigen. Wenn du beispielsweise Gegenstände im Wert von 1.100 Credits ablegst, erhältst du kein Wechselgeld (wie auch). Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von 2.000 Credits ablegen können, steigst du zwei Stufen auf einmal auf (und so weiter).



Du darfst Gegenstände aus deiner Hand ebenso wie getragene Gegenstände einlösen 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 anhast.

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

„Radioaktiv", „Letzter seiner Art", „Aus einer anderen Dimension" und „Computerisiert" erhöhen die Stufe eines Monsters (und „Miniaturisiert" senkt sie). „Wanderndes Monster" und „Klon" erlauben einem Gegner (oder dir selbst, wenn du dich stark genüg fühlst), ein weiteres Monster in den Kampf zu schicken, das dann dem anderen beisteht. Sie dürfen während jedes Kampfes gespielt werden.

Alle Verstärker addieren sich auf, und alles, was ein Monster verstärkt, gilt auch für seinen Klon. Werden Radioaktiv, Computerisiert und Klon in jeder beliebigen Reihenfolge zusammen gespielt, stehst du vor einem radioaktiven, computerisierten Monster und seinem radioaktiven, computerisierten Klon. 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.

Schätze – Ihr Ausspielen

Die meisten Schatzkarten repräsentieren Gegenstände. Diese können auf den Tisch gespielt werden, sobald du sie bekommst, oder in jeder beliebigen Phase deines Zuges.

Manche Schatzkarten sind „Spezialkarten" (wie „Steige eine Stufe auf"). Diese Karten können jederzeit eingesetzt werden, es sei denn, auf der Karte stehen anderweitige Angaben. Befolge die Anweisungen und lege die Karte dann ab.

Schätze – Ihr Einsatz

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.

Fallen

Wird eine Falle während der „Tür Öffnen"-Phase offen gezogen, trifft sie die Person, die die Karte gezogen hat.

Wird eine Falle verdeckt gezogen oder auf eine andere Art erworben, darf sie 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!

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

Wenn sich eine Falle auf mehr als einen Gegenstand bezieht, entscheidet das Opfer, welcher Gegenstand verloren geht oder verändert wird.

Sollte eine Falle sich auf etwas beziehen, das du nicht hast, ignoriere die Karte. Ziehst du beispielsweise „Verliere deine Kopfbedeckung", und du hast gar keine Kopfbedeckung, passiert nichts, und du legst die Falle ab.

Klassen und Rassen

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

Halb-Blut und Super Munchkin

Mit diesen Karten darfst du jeweils zwei Rassen bzw. zwei Klassen besitzen. Du darfst Halb-Blut zu jeder Zeit spielen, zu der du schon eine Rasse besitzt. Ab dann bist du halb diese Rasse und halb Mensch. Du hast alle Vorteile dieser Rasse, aber keinen ihrer Nachteile (Kreaturen, die z.B. einen Bonus gegen diese Rasse haben, erhalten keinen Bonus mehr gegen dich). Solange die Halb-Blut-Karte ausliegt, darfst du zu jeder anderen Zeit eine weitere Rasse hinzufügen. Danach bist du beispielsweise halb Katze und halb Mutant, mit allen Vor- und Nachteilen beider Rassen. Sobald du keine Rasse mehr im Spiel hast, verlierst du die Halb-Blut-Karte.

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.

Handlanger

Wenn du einen Handlanger ziehst, egal ob offen oder verdeckt, kannst du ihn sofort auslegen oder für später auf deiner Hand behalten. Du kannst ihn zu jeder Zeit ausspielen, auch im Kampf, solange du immer nur einen Handlanger im Spiel hast (zwei für Händler).

Jeder Handlanger hat bestimmte Fähigkeiten, die dir helfen können. Sie können jedoch nichts machen, das nicht auch auf der Karte erwähnt wird; beispielsweise können sie keine Gegenstände tragen, solange die Karte nicht besagt, dass sie es können. Ein Handlanger ist kein „Gegenstand"! Handlanger beeinflussen nicht den Bonus eines Mediums, das alleine kämpft.

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

Anderer Munchkin-Kram

Es mag Gelegenheiten geben, bei denen es dir hilft, eine Falle oder ein Monster auf dich selbst zu spielen oder einem anderen Spieler zu „helfen“, so dass es ihn seinen Schatz kostet. Das ist ziemlich munchkinmäßig, also tu es!

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 zu 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 selber wieder an der Reihe bist.

Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen – „Ich gebe dir meine Raketenstiefel, wenn du Nils nicht hilfst, den Plasmoid zu bekämpfen.“

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

In den Kampf einmischen

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

Eine „Nur einmal einsetzbar“-Karte anwenden: Wenn du eine Granate hast, könntest du damit jemandem helfen, indem du sie gegen einen Feind wirfst. Natürlich kannst du dabei aus „Versehen“ auch deinen Freund mit der Granate treffen, und sie 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 wanderndes Monster spielen: Damit schickst du ein Monster von deiner Hand in einen beliebigen Kampf.

In eine Falle laufen lassen, wenn du eine Fallenkarte hast.

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.

Laserwaffen

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

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

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

Schnelleres Spiel

Du willst das Spiel 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 Rasse, Klasse oder eine Halb-Blut- oder Super Munchkin-Karte oben auf dem Ablagestapel liegt, darf jeder Spieler eine „Steige eine Stufe auf“-Karte ablegen und die Karte für sich beanspruchen. Wenn mehrere Spieler versuchen, eine Karte für sich zu beanspruchen, wird gewürfelt. Der Gewinner erhält die Karte, der/die Verlierer behält/behalten die Stufen-Karte.

Kombinieren dieses Spiels mit MUNCHKIN, MUNCHKIN BEISST! und/oder MUNCHKIN FU

Warum nicht? Treibe den Munchkin-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmogrifizierender Elfen-Cyborg-Kopfgeldjäger und dein schneller Halb-Katze-Halb-Mutant-Kabel-Fu-Zauberer bewegen sich meuchelnd und plündernd durch die düsteren Weltraumkatakomben von … ach, sei still und fang an zu geben …

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

Verwende die Regeln für „Schnelles Spiel“ (siehe oben). Und unter allen Umständen gib noch ein ***Munchkin Blender*** (***Munchkin im Mixer*** – erscheint auf Deutsch im Sommer 2005) dazu, wenn du es besitzt.
Fallen und Flüche werden als derselbe Typ von Karten behandelt. Jeder Verweis auf eine Falle bezieht sich auch auf einen Fluch und ungekehrt. Ja, Gadgeteere können Flüche „entschärfen“.

Genauso sind Credits und Goldstücke das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.
Alle Charaktere können Rassen, Klassen, Kräfte und Stile haben.
Lakaien, Mietlinge, Handlanger und Mooks sind alle die gleiche Klasse von austauschbaren Anhängern, und jede Karte, die einen von diesen beeinflusst, beeinflusst sie alle (die speziellen Mookfähigkeiten aus Munchkin Fu aber wirken sich nur auf wirkliche Mooks aus).

Jede ***Munchkin Beißt!***- und ***Munchkin FU***-Karte, die als „Dämon“ beschrieben wird, hat +5 gegen Munchkin-Priester.
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.

