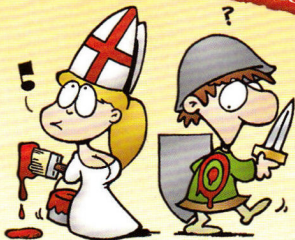


MUNCHKIN® ZUM TÖTEN FREIGEgeben

17 NEUE KARTEN FÜR
MUNCHKIN®

LIMITIERTE
AUSGABE



SPIELDESIGN VON ANDREW HACKARD
ILLUSTRATIONEN VON JOHN KOVALIC



Pegasus Spiele

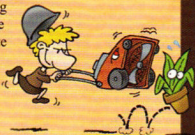
Zum Töten freigegeben enthält 17 neue Karten für *Munchkin*. Diese wurden so zusammengestellt, dass du sie für eine schnelle **Munchkin**-Demo benutzen kannst. Warum auch solltest du deinen uneingeweihten Freunden den famosen *Munchkin*-Wahnsinn vorenthalten?

Wozu das Symbol und die Zahlen?



Alle Karten aus **Zum Töten freigegeben** haben unten ein spezielles „Kartenhand“-Symbol. Im Symbol steht zudem noch eine Zahl. Entsprechend dieser Zahlen kannst du sehr schnell das Demodeck zusammenstellen. Sortiere zunächst die Karten anhand der Rückseite in Türen (# 1-9) und Schätze (# 10-17). Dreh sie dann um und sortiere sie in Reihenfolge der nummerierten

Symbole. Wenn du es richtig gemacht hast, dann wird die erst aufgedeckte Schatzkarte der **Rasenmäher** sein und die erste Türkarte **Minia-**turisiert.



Das Spiel

Die *Munchkin-Demo* ist für 2 Spieler gedacht.

Gibt es außer dir nur 1 weiteren Spieler, übernimmst du selbst den „Elfenspieler“. Zeigst du das Spiel 2 anderen Spielern, spielst du nicht selbst, sondern teilst nur die Karten aus.

Im folgenden Text findest du einige kursiv gedruckte Sätze, die du an passender Stelle vorlesen kannst. Und denk dran: Je mehr Spaß du selbst dabei hast, anderen diese Demo vorzuführen, desto eher wollen sie später eine richtige Partie spielen.

Aufbau

- 1) Stell sicher, dass beide Stapel in der richtigen Reihenfolge angeordnet sind.
- 2) Teile an jeden Spieler 2 Türen und danach 2 Schätze aus. Pass auf, dass du die Karten abwechselnd verteilst. Wenn du selbst mitspielst, erhält dein Opfer die erste Karte! (Spieler A erhält also die Türen 1 und 3 sowie die Schätze 10 und 12, Spieler B die Türen 2 und 4 sowie die Schätze 11 und 13.)
- 3) Verteile die Stufenzähler. (Ein 10-seitiger Würfel ist perfekt, aber du kannst auch Glassteine, Centstücke, Steinchen oder wasauchimmer verwenden.)
- 4) Da es ihre erste Partie ist, solltest du die neuen Spieler auf die Klassen- und Rassenkennzeichnungen auf den Karten hinweisen und ihnen erklären, welche Karten sie sofort ausspielen dürfen. Beide Spieler sollten je 2 Karten ausspielen: **Elf** (Rasse) und die **Einschwänzige Katze**; bzw. die **Krieger-Klasse** und den **Rasenmäher**. Beide Spieler stellen ihren Stufenzähler jeweils auf "1".
- 5) (zum Elfen) *Lies genau den Text auf dieser Karte (zeige auf **Poliere deine Ausrüstung**). Du kannst sie jetzt noch nicht ausspielen, aber die Zeit wird kommen.*

Zug 1 (Elfenspieler)

- 1) *An dieser Stelle würde man in einem regulären Spiel entscheiden, wer beginnt. Da dies eine vorgefertigte Demo ist, entscheiden wir einfach, dass der Elf beginnt.*
- 2) Der Elf deckt die oberste Tür auf. Diese ist **Fluch! Zum Töten freigegeben! Verliere eine Stufe.**
- 3) *Da der Elf Stufe 1 ist und nicht da-
runter sinken kann, bleibt er vor den negati-
ven Auswirkungen verschont.*
- 4) Der Elf zieht verdeckt eine weitere Tür (**Jeanne d'Ork**) und nimmt sie auf die Hand.



Zug 2 (Kriegerspieler)

1) Der Krieger deckt die oberste Tür auf. Es ist der **Spielplatzrüpel**, ein Monster.

2) Der Krieger hat eine Kampfstärke von 4 (1 für seine Stufe und 3 für den **Rasenmäher**); der **Spielplatzrüpel** hat eine Stärke von 2.

3) (zum Elfen) *Wenn du nun die passenden Karten hast, kannst du dem Krieger in den Kampf reinpfuschen, indem du ihm entweder direkt schadest oder dem Monster hilfst. Hast du was? Ich glaube nicht.*

4) *Der Krieger hat den Spielplatzrüpel getötet! Er steigt eine Stufe auf! Und er schnappt sich dessen Zeug!*

5) Der Krieger bekommt als Belohnung eine Stufe dazu. Er zieht zudem verdeckt eine Schatzkarte – die **Square Dance-Stiefel** – und sollte diese auch sofort ausspielen. Der Elf sollte nun **Poliere deine Ausrüstung** spielen, so dass er auch eine Stufe aufsteigt.



Zug 3 (Elfenspieler)

1) Der Elf deckt die oberste Tür auf und erhält die **Schäumend-** Karte. *Dies ist eine Karte, die du später während eines Kampfes verwenden kannst. Nimm sie also einfach auf die Hand.* Da der Elf ein Monster auf der Hand hat, ist er auf Ärger aus und spielt **Jeanne d'Ork**.

2) Der Elf hat eine Kampfstärke von 4 (2 für seine Stufe und 2 für die **Einschwänzige Katze**); **Jeanne** hat eine Stärke von 2.

3) Der Krieger sollte sich jetzt nicht einmischen, so dass der Elf **Jeanne d'Ork** einfach besiegen kann.

4) Der Elf steigt eine Stufe auf und zieht verdeckt eine Schatzkarte – den **Amboss**.

5) *Oh, Schade. Du brauchst dafür 2 freie Hände, und die hast du nicht. Schummle daher!* Der Elf spielt die **Schummeln!**-Karte zusammen mit dem **Amboss**.

Zug 4 (Kriegerspieler)

1) Der Krieger deckt die oberste Tür auf und findet den **Seifengolem**, ein Monster.



2) Der Krieger hat eine Kampfstärke von 7; der **Seifengolem** hat eine Stärke von 6. Allerdings hat dieses Monster +6 gegen Krieger! Daher hat es nun 12. Der Golem ist am Gewinnen!

3) Beim augenblicklichen Stand hat das Monster gewonnen! Wenn der Krieger es nicht besiegen kann, muss er Weglaufen. Dafür muss er eine 5 oder 6 würfeln.

Falls ihm das nicht gelingt, erleidet er die Schlimmen Dinge auf der Monsterkarte. *Tja, Krieger, hast du irgendwelche Karten auf der Hand, mit denen du den **Seifengolem** zurechtstutzen kannst?*

4) Der Krieger spielt die **Miniaturisiert**-Karte, womit die Stärke des **Golems** auf 7 reduziert wird. Normalerweise gewinnt bei Gleichstand das Monster. Dank seiner speziellen Klassenfähigkeit gewinnt der Krieger jedoch bei Gleichstand. Somit ist er nun auf der Siegerstraße.

5) (zum Elfen) *Jetzt ist eine gute Gelegenheit, um sich einzumischen!* Der Elf spielt die **Schäumend**-Karte und bringt den **Golem** damit wieder auf 12.

6) Der Krieger hat nur noch ein Hilfsmittel übrig, den **Trank des unpassenden Aufstoßens** – jedoch reicht dessen Bonus nicht, um zu gewinnen, und daher muss er um Hilfe bitten. *Du kannst diesen Kampf nicht mehr allein gewinnen. Doch du kannst jemanden um Hilfe bitten. Du darfst einen Spieler auswählen, wenn dieser zustimmt. Der Elf hat eine Stärke von 8 und der Krieger 7, also zusammen 15. Der Golem hat im Augenblick 12. Wenn die Munchkins zusammen kämpfen, dann gewinnen sie. Schau dir auch mal die Spezialfähigkeit des Elfen an.*



Normalerweise steigen Helfer nach einem gewonnenen Kampf im Gegensatz zum Hauptspieler keine Stufe auf. Wenn jedoch ein Elf jemandem hilft, einen Kampf zu gewinnen, dann steigt er eine Stufe auf! An dieser Stelle sollte der Elf rufen „Klar, doch, ich helfe gern!“ (zur Not muss er von dir dazu gebracht werden ...).

7) Nachdem jemand seine Hilfe angeboten hat, müsst ihr noch ausmachen, wie ihr die beiden Schätze des Monsters aufteilt. Dies ist ganz allein eure Sache. (Lass die Spieler entscheiden und berate sie, falls nötig.)

8) Nachdem sie sich geeinigt haben, wird der **Golem** getötet. Beide Spieler steigen eine Stufe auf – der Krieger, weil er den Kampf gewonnen hat, und der Elf, weil er seine Elfen-Rassenfähigkeit benutzt. Der Krieger zieht offen 2 Schätze und verteilt diese entsprechend der vorhergehenden Abmachung zwischen den Spielern. Die Schätze sind **Berechne deine Erfahrungspunkte neu** und der Trank der rückwirkenden **Kontinuität**.



Wer immer **Berechne deine Erfahrungspunkte neu** bekommt, darf diese Karte nun ausspielen, um eine weitere Stufe aufzusteigen.

9) Es gibt noch einen Weg, um eine Stufe aufzusteigen. Wenn man Schätze im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken verkauft, steigt man eine Stufe auf. Der **Trank der rückwirkenden Kontinuität** könnte also sofort für eine weitere Stufe verkauft werden.



Schlusswort

Damit ist unsere vorgefertigte Demo beendet. Vielen Dank für's Mitmachen! In einer richtigen Partie würde es jetzt weitergehen, bis einer die 10. Stufe erreicht hat, und diese letzte Stufe bekommt man nur, indem man ein Monster tötet.

Ursprüngliches Fiese-schnelle-Demo-Konzept von: Alex Yeager

Basiert auf der *Munchkin Rigged Demo*,

Entwickelt von: Paul Chapman

Design der *Zum Töten freigegeben-Karten*: Andrew Hackard

Basiert auf *Munchkin*, Designer: Steve Jackson

Illustrationen: John Kovalic

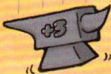
***Munchkin Zar*:** Andrew Hackard

Übersetzung: Jens Kaufmann

Redaktion Deutschland: Birger Krämer

Grafikdesign Display: Ralf Berszuck

Satz der deutschen Ausgabe: Anja Pittner



Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games.

Munchkin, *Munchkin Cthulhu*, *Munchkin Impossible*, *Munchkin Fu*, *Star Munchkin*, *Munchkin Bites*, *Super Munchkin* und die alles sehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.

Copyright © 2010: Steve Jackson Games Incorporated.

Alle Rechte vorbehalten.



STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com

WWW.PEGASUS.DE

6



Pegasus Spiele

Dies ist ein doppelt-nützlicher Booster! Er enthält 17 brandneue Karten für *Munchkin*. Zudem wurde der Booster so zusammengestellt, dass du diese Karten als schnelle, vorgefertigte Demo für Freunde benutzen kannst, die *Munchkin* noch nicht kennen!



Achtung: Dies ist kein Sammelkartenspiel! Jede Zum Töten freigegeben-Packung enthält die gleichen Karten. Dies ist eine Munchkin-Erweiterung und kein eigenständiges Spiel.



Art-Nr.: 17117G
Gedruckt in
Deutschland

Pegasus Spiele GmbH unter
Lizenz von Steve Jackson
Games Incorporated.

© 2010 Steve Jackson Games
Incorporated. Alle Rechte
vorbehalten.



STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com



Pegasus Spiele