

MUNCHKIN 5: WIRRE WALDLÄUFER

Der Schwerpunkt dieses Sets liegt auf zwei speziellen Kartentypen:

- Mietlinge (ein paar davon hast du bereits gesehen, aber dieses Set enthält mehr von ihnen)

- Rösser (erstmals in *Munchkin 4: Rasende Rösser* eingeführt)

Falls du auch *Munchkin 4: Rasende Rösser* besitzt, wirst du bereits wissen, wie du diese nutzen kannst. Solltest du *Munchkin 4* noch nicht besitzen, läufst du besser gleich los und holst es dir, bevor die Untoten Clowns dich erwischen. Da wir dich aber lieben und du uns Geld gegeben hast, lassen wir dir die Regeln hier trotzdem zukommen ...

Dieses Set ist dazu gedacht, mit dem Original-*Munchkin* und (wahrscheinlich) mit einer oder mehr der bisherigen Erweiterungen kombiniert zu werden.



MIETLINGE

Mietlinge, Handlanger (aus *Star Munchkin* und *Super Munchkin*), Mooks (aus *Munchkin Fu*) und Lakaien (aus *Munchkin Beiflü*) sind für die Regelbelange dieser Karten allesamt Karten des gleichen Typs.

Mietlinge findet man manchmal im Türenstapel und manchmal im Schatzstapel. (In diesem Set sind es Türenkarten.) Einen Mietling darfst du jederzeit ausspielen, auch während eines Kampfes, solange du zu jedem Zeitpunkt nur einen Mietling im Spiel hast. Ziehst du offen einen Mietling, kannst du ihn auf deine Hand nehmen, wenn du ihn nicht direkt ins Spiel bringen kannst oder willst. Einen Mietling darfst du jederzeit ablegen.

Ein Mietling ist kein Gegenstand, es sei denn, er hat einen Wert in Goldstücken. Manche Mietlinge verleihen dir zusätzliche Hände oder gestatten dir, zusätzliche Große oder Komplexe Gegenstände zu tragen. In diesem Fall besitzt nicht der Mietling den Gegenstand, sondern er erweitert lediglich deine eigenen Fähigkeiten. Wenn deinem Mietling etwa zustößt, werden deine Gegenstände davon nicht betroffen.

Andere Mietlinge, wie zum Beispiel der „Elf-Mietling“ aus *Munchkin 4*, können explizit selber einen Gegenstand tragen und auch einsetzen; in manchen Fällen kann ein Mietling einen Gegenstand einsetzen, den du selbst nicht verwenden darfst. Die Gegenstände, die ein Mietling für dich trägt, zählen für dich und werden genauso von Fallen, Flüchen und Schlimmen Dingen getroffen, als wenn du sie selbst tragen würdest.

Wenn dein Mietling einen Gegenstand hat:

- Wenn dein Mietling sich selbst opfert, um dich zu retten, werden alle Gegenstände, die er bei sich trug, abgelegt.
- Wenn dein Mietling getötet wird, plünderst du die Leiche und behältst die Gegenstände.
- Wenn dein Mietling dir durch einen Fluch, durch eine Falle, wegen Schlimmer Dinge oder auf Grund eines Wechsels seiner Loyalität weggenommen wird, verschwinden seine Gegenstände mit ihm.

Anwenden von Monsterverstärkern auf Mietlinge

Du darfst beliebige Monsterverstärker-Karten auf Mietlinge ausspielen. Lege den Verstärker über und hinter den Mietling - dein Mietling kann so zum Beispiel *Uralt* werden.

Diese Monsterverstärker bringen für die Mietlinge jedoch nicht so viele Boni wie gewohnt. Eine Verstärker-Karte mit +5 gibt dem Mietling eine +1 in jedem Kampf. Ein +10-Verstärker verleiht dem Mietling eine Stufe von +2.

Negative Verstärker können nicht auf Mietlinge gespielt werden, es sei denn, diese haben bereits einen positiven Verstärker auf sich liegen. In diesem Fall neutralisiert der negative Verstärker einen gleichwertigen positiven Verstärker. Wenn also zum Beispiel ein anderer Munchkin seinen Mietling *Uralt* macht (+2 Bonus), dann kannst du zu jeder Zeit (sogar während eines Kampfes) *Baby* auf den Mietling spielen und ihn zu einem *Uralten Baby*-Mietling machen, der dann nur noch +1 Bonus hätte.

Mietlinge und Monster-Boni

Wenn sich z.B. der Zwerp-Mietling aus *Munchkin 4* in deinen Reihen befindet, und du begegnest einem Monster, das einen Bonus gegen Zwerge hat, erhältst das Monster diesen Bonus gegen dich, es sei denn, du legst den Mietling sofort ab. Ein Monster mit einem Malus gegen Zwerge hat diesen Malus gegen alle Munchkins, die einen Zwerp-Mietling haben. Dies gilt für jedes Monster, das einen Bonus oder Malus gegen eine Rasse, eine Klasse oder ein Geschlecht hat.

Schlimme Dinge treffen Mietlinge nicht, außer die Schlimmen Dinge erwähnen Mietlinge explizit. Ignoriere die Rasse, Klasse und das Geschlecht deines Mietlings, um festzustellen, was ein Monster dir antut.

Mietlinge und ihr Geschlecht

Nein, DAS meinen wir nicht.

Das Geschlecht eines Mietlings spielt keine Rolle, mit Ausnahme der Reaktionen eines Monsters (siehe oben), oder wenn du dem Mietling einen Gegenstand geben willst, der nur von Spielerinnen oder nur von Spielern nutzbar ist. In dem Fall hat der Mietling das Geschlecht (falls vorhanden), das auf seiner Karte gezeigt wird. Es sollte sogar



für deine vom Munchkintum verseuchten Spieler ziemlich offensichtlich sein, welche Mietlinge männlich oder weiblich sind und welche überhaupt gar kein Geschlecht haben.

Roboter haben niemals ein Geschlecht, auch dann nicht, wenn der Kartentext männliche Pronomen verwendet. *Ralf, der Wunderbund*, war früher mal männlich, aber wir sind mit ihm zum Tierarzt gegangen.

Wenn du jemals das Geschlecht eines Mietlings ändern willst, brauchst du den *Geschlechtsumwandlungstrank* aus **Munchkin 4**.

Mietlinge und Schummeln

Du kannst eine *Schummeln*-Karte einsetzen, um einen zusätzlichen Mietling ins Spiel zu bringen oder um einen Mietling einen Gegenstand tragen zu lassen, den er normalerweise nicht tragen dürfte (aber warum solltest du die Karte nicht einfach auf dich selbst spielen?). Keine Macht dieser Welt wird dem *1-Euro-Mietling* erlauben, irgendetwas zu tragen.

RÖSSER

Jedem Munchkin liegt sein Ross ganz besonders am Herzen. Das ist natürlich deshalb der Fall, weil jedes Ross Boni bringt. Rösser findet man im Türenstapel.

Kein Spieler darf mehr als ein Ross haben, es sei denn, er nutzt eine *Schummeln*-Karte.

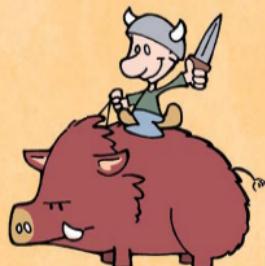
Rösser sind Gegenstände und folgen den normalen Regeln für Gegenstände. Alles, was sich auf einen Gegenstand auswirken kann, kann auch ein Ross betreffen.

Rösser tragen sich selbst. Ein Ross ist „Groß“, aber es zählt nicht zu der Anzahl von Großen Gegenständen, die du maximal tragen darfst. Tatsächlich erlauben dir einige Rösser sogar, mehr Große Gegenstände zu tragen. Rösser gelten als „Groß“, um kontrollieren zu können, welche Flüche und Fallen ein Ross treffen können, und um zu verhindern, dass ein Dieb sich einfach ein Ross in die Tasche stecken und damit verduften kann.

Rösser können von Monsterverstärkern exakt wie Mietlinge verstärkt werden. Wenn ein Ross als Monster bekämpft wird (siehe unten), dann wirken Monsterverstärker ganz normal.

Es gibt auch ein paar Gegenstände, die speziell Rösser verstärken. Rösser können keine Gegenstände nutzen, es sei denn, die Gegenstandskarte gestattet dies ausdrücklich. Außerdem ist zu beachten, dass „Gegenstandsverstärker“ nicht auf Gegenstände von Rössern ausgespielt werden können.

Wenn ein Ross einen Bonus oder Malus auf Weglaufen hat, ersetzt dieser explizit den Bonus des Reiters: Ein Elf hat normalerweise einen Bonus auf Weglaufen, aber wenn er auf dem Schildkröten-Ross sitzt, hat er einen Malus! Wenn dein Ross



dir einen Abzug auf Weglaufen gibt, dann kannst du das Ross ablegen, bevor du deinen Weglaufwurf machst. Dann erhältst du zwar den Abzug nicht, aber dein Ross wandert auf den Ablagestapel.

Rösser als Monster behandeln

Ein Spieler, der offen ein Ross zieht, darf sich entscheiden, es stattdessen als Monster zu behandeln. In diesem Fall ist die Stufe des Rosses das Doppelte des oben auf der Karte aufgedruckten Bonuswertes, und wenn du es besiegst, bringt dir das einen Schatz und eine Stufe. Die schlimmen Dinge für jedes als Monster angegriffene Ross sind „Verliere eine Stufe.“

Dies ist eine besonders wundervolle Regel, denn die meisten deiner Gegner werden sie vergessen. Bis du sie benutzt, um zu gewinnen. Zeig ihnen dieses Regelblatt und starte umgehend einen kleinen Freudentanz.

Spieldesign von Steve Jackson

Illustrationen von John Kovalic

Art Direction von Will Schoonover

Grafikdesign von Heather Oliver

Übersetzung von Jens Kaufmann mit Birger Krämer

Lektorat von Jan Christoph Steines und Birger Krämer

Layout der deutschen Ausgabe von Michaela Ahrlé

Redaktionelle Leitung der deutschen Ausgabe:

Birger Krämer

Spieltester des Originals: Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Jan Hendriks, Freya Jackson, Birger Krämer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman und Erik Zane

Pegasus Spiele bedankt sich für die Mitarbeit an der deutschen Ausgabe bei:

Birgitt Anton, Jan Helke, Tim Jansen, Christian „Rilyntar“ Lüdke, Daniel Nathmann, Andreas P. Rauch, Marius Roth, Markus „Makku“ Schmidt, Christian Stenner, Klaus Westerhoff

Entwicklung der neuen deutschen Karten:

Christian Horn, Birger Krämer, Marius Roth

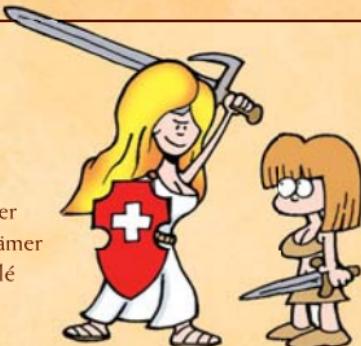
www.pegasus.de/munchkin

Pegasus Spiele unter Lizenz von Steve Jackson Games.

Munchkin, De-Ranged, Warehouse 23 und die allessehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

(c) 2007 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Die deutsche Ausgabe von Munchkin ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH. Deutsche Erstauflage 2007.



Pegasus Spiele



**STEVE JACKSON
GAMES**