

MUNCHKIN 8

ECHSENMENSCHEN & ZENTAUREN



SPIELANLEITUNG

MUNCHKIN 8

ECHSENMENSCHEN & ZENTAUREN



Dieses Set führt zwei neue Rassen ein: Zentauren und Echsenmenschen. Es enthält außerdem mehr Mietlinge und Rösser (und Rossverstärker!). Und da du natürlich bereits **Munchkin 4 – Rasende Rösser** und **Munchkin 5 – Wirre Walddläufer** besitzt, weißt du auch wie diese Karten funktionieren. (Und falls du sie aus irgendeinem Grund doch noch nicht haben solltest - *SEUFZ*- haben wir hier die wichtigen Regeln noch einmal integriert.)

Ebenfalls enthalten sind weitere Rassen- und Klassenverstärker, wie sie erstmals in **Munchkin Reloaded!** erschienen sind, weil ihr gesagt habt, ihr wollt mehr davon. Seid also vorsichtig mit euren Wünschen!

Dieses Set ist dazu gedacht, mit dem Original-**Munchkin** und mit einer oder mehr der bisherigen Erweiterungen kombiniert zu werden. (Da der Zentaur die Regeln für Rösser verwendet, wären **Munchkin 4** oder **Munchkin 5** eine gute Wahl zur Ergänzung.) Falls du keine anderen Erweiterungen verwendest, solltest du ein paar der Zentauren- und Echsenmenschenkarten aus dem Deck nehmen, damit sie nicht dominanter sind, als die anderen Rassen.

MIETLINGS

Mietlinge, Handlanger (aus **Star Munchkin** und **Super Munchkin**), Mooks (aus **Munchkin Fu**) und Lakaien (aus **Munchkin Beißt!**) und Verbündete (aus **Munchkin Axe Cop**) 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 Türkarten.) 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 auf der Karte einen aufgedruckten Wert. Du darfst einen Mietling nur verkaufen, wenn er einen Wert in Goldstücken hat.

Ein Mietling kann sich für dich opfern. Wenn du einen Kampf verlierst, kannst du anstatt Wegzulaufen, einen Mietling samt den Gegenständen, die er trägt, ablegen. Du entkommst automatisch allen Monstern in diesem Kampf, sogar wenn eine Monsterkarte besagt, dass keine Flucht möglich ist. Wenn dir jemand in diesem Kampf geholfen hat, entscheidest DU, ob dein Helfer ebenfalls automatisch entkommt oder doch versuchen muss Wegzulaufen.

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 etwas zustößt, werden deine Gegenstände davon nicht betroffen.

Andere Mietlinge 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 trägt:

- Wenn dein Mietling sich selbst opfert, um dich zu retten, sind alle Gegenstände, die er getragen hat, verloren.
- 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!

Mietlinge und Monster-Boni

Wenn sich z.B. der *Zentauren-Mietling* in deinen Reihen befindet, und du beegnest einem Monster, das einen Bonus gegen Zentauren hat, dann erhält das Monster diesen Bonus gegen dich, es sei denn, du legst den Mietling ab. Und wenn ein Monster einen Malus gegen Zentauren hat, hat es diesen Malus natürlich gegen alle Munchkins, die einen Zentauren-Mietling haben. Dasselbe 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

Nochmal: DAS ist nicht gemeint!

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 versuchten 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 Wunderhund, 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 *Rasende Rösser*).

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?).

RÖSSER

Ganz besonders am Herzen liegt einem Munchkin sein mächtiges Ross. Natürlich nur deshalb, weil jedes Ross Boni bringt. Rösser findet man im Türnenstapel.

Kein Spieler (außer der Zentaur!) 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.

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 Rösser ausgespielt werden können.



Wenn ein Ross einen Bonus oder Malus auf Weglaufen hat, *ersetzt* dieser explizit den Bonus des Reiters. (Wenn ein Fluch oder Schlimme Dinge dir einen Malus auf Weglaufen geben, gilt der aber in jedem Fall!) 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. (Wenn dort kein Bonus vermerkt ist, kann das Ross auch nicht zum Monster werden.) Das Töten eines zum Monster gemachten Rosses bringt dir einen Schatz und eine Stufe. Die Schlimmen Dinge für jedes als Monster angegriffene Ross sind „Verliere eine Stufe.“

Diese kleine Regel ist ganz besonders wundervoll, denn viele deiner Gegner werden sie solange vergessen, bis du sie benutzt, um damit das Spiel zu gewinnen. Dann zeige ihnen dieses Regelblatt und vollführe einen fröhlichen, kleinen Tanz.



IMPRESSUM

Kartendesign von Andrew Hackard

Basierend auf *Munchkin* von Steve Jackson

Illustrationen von John Kovalic



Credits von Steve Jackson Games

Chief Operating Officer: Philip Reed

***Munchkin*-Zar:** Andrew Hackard

***Munchkin*-Mietling:** Angie Kreuser

Produktionsmanager: Samuel Mitschke

Production Artists: Alex Fernandez, Gabby Ruenes und Ben Williams

Datenbank, Produktion und Prepress-Prüfung: Monica Stephens

Print-Buyer: Liegh Hegedus

Marketing: Paul Chapman

Vertriebsleitung: Ross Jepson

Spieltester: Spieltester des Originals: Igor "Bone" Almeida, Ted Argo IV, Stacy Beckwith, Matt Benning, Trevor Croft, Richard Dodson, Eric Dow, Jonathan Grabert, Andrew Hall, Mike Hall, Jan Hendriks, Angie Kreuser, Devin Lewis, Michael Parker, Ryan Parker, Cameron Roberts, Nicholas Vacek, James Vicari, und Erik Zane. Besonderer Dank geht an die Spielgruppen bei Wonko's und der South Austin Game Night, an jeden der *Munchkin 8* auf dem Mobicon und Comicpalooza testete, und, wie immer, an den *Munchkin* Brain Trust!

Besonderer Dank geht an Michael Shore für den US-Titel des Sets.

In diesem Set werden die Gewinner des 2012er Munchkin Kartendesign-Wettbewerbs von Steve Jackson Games gewürdigt. Wir entschuldigen uns für die Verzögerung!

Der Sieger war Patrick Konshak (**Hellseher-Mietling**), außerdem schafften es als Preisträger ins Set: Eric Beck (**Sündenbock**), Jens Kleine (**Avatar**) und Nicholas Vacek (**Komplette Ausrüstungsgarnitur**). Andere Kartenideen kamen von Eric Newman (**Wandertaler**), Nicholas Vacek (**Froschkönig**) und John Videll (**Der Kopfloze Nordmann**).



Credits von Pegasus Spiele

Übersetzung: Birger Krämer

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Feedback zur deutschen Ausgabe steuerten die *Munchkin* Brainiacs bei, diesmal geht der Dank explizit an: André Brüggemann, Dennis Daniel, Katharina Jaks, Stefanie D. Kuschill, Christian Lüdke, Marius Roth, Tobias Schulte-Kruppen, Tim Dustin Walter, Klaus Westerhoff und Manuel Wukits.

Pegasus Spiele unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated.

Munchkin, *Half Horse*, *Will Travel*, Warehouse 23, e23, und die allessehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated.

Munchkin 8 - Half Horse, Will Travel is copyright © 2012 by Steve Jackson Games. Alle Rechte vorbehalten.

Die *Dork Tower*-Charaktere sind © John Kovalic.

Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH.

Regelversion 1.0 (März 2012)

www.pegasus.de/munchkin

www.worldofmunchkin.com

www.sjgames.com



STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com



Pegasus Spiele