

Bezieht sich ein Fluch auf etwas, das das Opfer nicht hat (z.B. „Verliere deine Kopfbedeckung“, und es hat gar keine), ignoriere ihn und lege ihn ohne Wirkung ab. Hat das Opfer mehrere in Frage kommende Gegenstände, entscheidet es selbst, welcher betroffen ist.

Monster

Deckst du ein Monster während *Phase 1: Tür eintreten* auf, kommt es sofort zu einem Kampf. Ziehst du ein Monster dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, nimmst du es auf die Hand. Du kannst es entweder in deinem eigenen Zug in *Phase 2: Auf Ärger aus sein* spielen oder zusammen mit einem *Wandernden Monster* während des Kampfes eines Mitspielers. Für Regelbelange gilt jedes Monster als ein einzelnes Monster, selbst wenn sein Name auf der Karte im Plural steht.

Untote Monster

Mehrere Monster in diesem Set tragen den Vermerk *Untot*. Jedes Untote Monster kann einem anderen Untoten Monster in den Kampf folgen, ohne dass dafür eine *Wandernde Monster-Karte* benötigt wird. Falls du eine Karte hast, die ein Monster Untot macht, kannst du diese auf ein nicht-untotes Monster spielen, um diese Regel anzuwenden.

Schiffe

Von nun an werden Schiffe im Herzen eines jeden seefahrenden Munchkins ihren Platz haben. Natürlich, weil sie Boni bringen.

Schiffe sind Gegenstände. Alles, was Auswirkungen auf Gegenstände hat, hat auch Auswirkungen auf Schiffe. Schiffe tragen sich selbst. Ein Schiff ist ein **Großer Gegenstand**, zählt jedoch nicht zu der Anzahl von Gegenständen, die du tragen darfst (manche erlauben dir sogar, zusätzliche Große Gegenstände zu tragen). Die Angabe „Groß“ bestimmt lediglich, welche Fallen und Flüche Auswirkungen auf Schiffe haben und soll Diebe bei einer Kombination mit *Munchkin* davon abzuhalten, diese einfach in die Tasche zu stecken und dann davonzuspazieren.

Gibt ein Schiff einen Bonus auf Weglaufen, ersetzt dieser Bonus jeden anderen Bonus, den sein Besitzer durch Schuhwerk, Rösser (in Kombination mit einem anderen *Munchkin*-Spiel) oder durch andere Besitztümer erhält. Gibt dir das Schiff einen Malus auf Weglaufen, darfst du das Schiff ablegen, bevor du deinen Weglaufwurf machst. Du bekommst dann keinen Malus - das Schiff segelt jedoch auf den Ablagestapel.

Normalerweise darf ein Spieler **nicht mehr als 1 Schiff** besitzen. Besondere Fähigkeiten sowie *Schummeln*-Karten ermöglichen es, mehrere Schiffe zu besitzen. Hast du mehr als ein Schiff, bekommst du alle ihre Kampfboni und den besten Weglaufen-Bonus. Du darfst jeden Malus eines Schiffes ignorieren, den das andere Schiff nicht hat - als echter Munchkin hältst du dich halt immer auf dem richtigen Kahn auf!

Schiffsverstärker

Manche Karten sind Schiffsverstärker und werden auf Schiffe gespielt, die du bereits im Spiel hast; sie können nicht alleine gespielt werden. Diese Verstärker erhöhen den Kampfbonus des Schiffs oder geben dem Schiff neue Fähigkeiten. Einmal auf eine Schiff gespielt, kann der Verstärker nicht zu einem anderen Schiff getauscht werden und wird auch zusammen mit dem Schiff abgelegt, wenn du es verlierst. Der Goldwert eines Schiffsverstärkers wird zu dem des Schiffes addiert. Schiffe können auch durch Gegenstandsverstärker aus anderen *Munchkin*-Spielen verstärkt werden, insofern diese zu den Schiffen passen.

Hat-Monster

Der Ozean ist voller Haie ... und wo einer ist, da sind immer mehrere. Wann immer ein Hai sich im Kampf befindet, darf jeder Spieler einen zusätzlichen Hai **von seiner Hand** in den Kampf spielen. Manche Haie haben nicht das Wort „Hai“ in ihrem Monsternamen, zählen aber laut Kartentext dennoch dazu.

Sonderboni

Wir ehren unsere Angehörigen der Streitkräfte, Zivis und FSJler, indem wir ihnen einen Sonderbonus gegen bestimmte Monster geben. Wenn du deine eigenen Helden des Alltags ehren willst, dann führe einfach deine persönlichen Hausregeln ein.

Sonstige Karten

Karten, die zusätzliche Monster in einen Kampf schicken, können nur während eines Kampfes gespielt werden (siehe oben), egal wer am Zug ist. Karten, die die Stufe eines Spielers verändern, dürfen (wie Flüche) zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.

SCHNELLERES SPIEL

Für ein schnelleres Spiel kannst du eine „Phase 0“ einführen, die „An der Tür lauschen“ genannt wird. Zu Beginn deines Zuges ziehst du verdeckt eine Türkarte, die du auch spielen darfst, wenn du willst. Dann ordnest du deine Karten so an, wie du willst, und trittst dann ganz normal die Tür ein. Wenn du den Raum durchsuchst, ziehst du verdeckt einen Schatz, nicht eine Tür. Du kannst auch geteilte Siege erlauben - wenn ein Spieler in einem Kampf, bei dem er einen Helfer hatte, Stufe 10 erreicht, gewinnt der Helfer ebenfalls das Spiel, egal auf welcher Stufe er sich befindet.

SPIELEND

Der erste Spieler, der **Stufe 10** erreicht, gewinnt das Spiel. Er muss jedoch die zehnte Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Würde ein Spieler durch etwas anderes auf Stufe 10 steigen, bleibt er auf Stufe 9.

Erreichen 2 oder mehr Spieler zur gleichen Zeit die zehnte Stufe, gewinnen sie gemeinsam.

KOMBINIERE DIESES SPIEL MIT ANDEREN MUNCHKIN-SPIELN!

Warum nicht? Treibe den *Munchkin*-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmogifizierender Elfen-Cyborg-Kopfgeldjäger, der ein sprechendes Auto hat und seine Unterwäsche außen trägt, sowie dein schneller Halb-Katze-Halb-Mutant-Telefon-Fu-Zauberer bewegen sich meuchelnd und plündernd durch die düsteren Weltraumkatakomben von Super-City auf dem Planeten Neu Hong Kong und ... ach, sei still und fang an zu geben ...

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische alle Türkarten zusammen; jeder Verweis auf einen Typ bezieht die anderen mit ein. 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 können Flüche „entschärfen“.

Große Gegenstände (aus z.B. *Munchkin Beifst!*) 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.

Alle Charaktere können Rassen, Klassen, Akzente, 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 (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 Beifst!*- 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. Manche *Munchkin Freibeuter*-Monster sind als „Untote“ beschrieben.

Verwende die Regeln für Schnelleres Spiel (siehe oben).

ANMERKUNG DES DESIGNERS

Ich wollte seit Jahren schon ein *Munchkin Freibeuter*-Spiel machen, aber ich bin immer wieder darüber gestolpert, dass es zwar in der Geschichte genug unterschiedliche Piraten und Freibeuter gab, diese jedoch wiederum nicht unterschiedlich genug waren, um daraus witzige Klassen zu machen. Brian Hogue gebührt Dank für den Vorschlag, dass Freibeuter nur eine Klasse sein und ganz andere Seefahrertypen die anderen Klassen ausmachen sollten. Nach diesem Durchbruch war der Rest des Spiels nur noch ein Klacks, arrrr! Monica Stephens hatte die ausgezeichnete Idee, dass die Charaktere keiner Nation an sich angehören, sondern in Akzenten reden sollen.

IMPRESSUM

Spieldesign: Steve Jackson • **Illustrationen:** John Kovalic
Gastkarte: Phil Foglio: „Krächz! Nettes Schätzchen!“

Credits von Steve Jackson Games

Chief Operating Officer: Philip Reed • **Munchkin-Zar:** Andrew Hackard • **Art Director:** Will Schoonover • **Production Artist:** Alex Fernandez • **Spieleentwicklung:** Monica Stephens, Will Schoonover • **Prepress Checkers:** Will Schoonover, Monica Stephens **Print Buyers:** Judey Dozeto, Will Schoonover **Marketing Director:** Leonard Balsera • **Vertriebsleitung:** Ross Jepson • **Playtest Coordinator:** Randy Schuenemann • **Böse freibeuterische Einfälle und närrischnautische Kartenideen:** Fox Barrett, Andrew Hackard, Brian Hogue, Fade Manley, Mark Schmidt und Monica Stephens • **Spieletester des Originals:** Alfredo, Jimmie Bragdon, Matthew Brown, Jason Cates, Richard Dodson, Ross Drews, Clifford Elder, Claire Ford, Chris Galvan, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Freya Jackson, Richard Kerr, Birger Krämer, Charles Leake, Fade Manley, Randy Schuenemann, Marcia Schoonover, Will Schoonover, Tom Smith, Wendy Smith, Nicholas Vacek und Loren Wiseman sowie alle Mitspieler der Samstagssession auf der 2008 Penny Arcade Expo.

Habt keine Angst, all ihr Spieltester, die ihr uns guten, munchkinmäßigen Semannsgarn geschickt habt. Manches davon ist in der ersten Erweiterung gelandet und wir planen bereits weitere piratige Überraschungen ... fangt schon mal an, den Horizont abzusuchen! Zwei der Karten in dieser Schachtel wurden auf dem WarpCon (in Cork, Irland) für einen guten Zweck versteigert und John Kovalic hat daraufhin die Höchstbieter als seefahrende Munchkins gezeichnet. Vielen Dank an Donal Behal (der männliche Super Munchkin) und Niall Bole (der Typ mit der Augenklappe) für deren großzügige Spenden an Kinderkrankenhäuser. Arr, manche Piraten sind schon echt prima Jungs!

Credits von Pegasus Spiele

Übersetzung: Jens Kaufmann mit Birger Krämer • **Schachteldesign:** Christine Conrad **Layout der deutschen Ausgabe:** Michaela Ahrlé, Ralf Berszuck, Bettina Scholten, Christian Hanisch • **Pegasus Spiele dankt:** Birgitt Anton, André Brüggemann, Jan Helke, Christian Lüdke, Markus „Makku“ Schmidt.

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin, Munchkin Booty, Jump the Shark*, Warehouse 23, e23 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. Die Dork Tower Charaktere sind © John Kovalic. *Munchkin Booty* is copyright © 2008, 2010 by Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin Booty 2 - Jump the Shark* is copyright © 2009, 2010 by Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © der deutschen Ausgabe 2008, 2009, 2013, 2014 by Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Regelversion *Munchkin Freibeuter*: 1.5 (September 2010), Regelversion *Munchkin Freibeuter 2*: 1.5 (August 2010)



www.pegasus.de



Charaktere sind © John Kovalic



MUNCHKIN FREIBEUTER

SPIELZIEL

Arrrr, Kumpel ...

Es ist nun Zeit, Türen einzutreten, Monster zu töten und sich deren Plunder zu schnappen. Und das auf den Sieben Weltmeeren!

Jetzt sind die Munchkins skrupellose Seefahrer, die mit den schlimmstmöglichen Akzenten sprechen! *Munchkin Freibeuter* basiert auf dem originalen *Munchkin*-Spiel und kann mit diesem wie auch mit jedem anderen *Munchkin*-Spiel kombiniert werden (siehe dazu die letzte Seite).

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 beginnst das Spiel als Charakter auf Stufe 1 ohne Klasse (diesen Witz haben wir noch längst nicht zu Tode geritten, arrrr) und mit demselben Geschlecht wie du. Du gewinnst, wenn du - durch das Töten eines Monsters - als erster Spieler Stufe 10 erreichst. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Spieler gratis dazu!

SPIELMATERIAL

Das Spiel beinhaltet das Basisspiel *Munchkin Freibeuter* und die Erweiterung *Munchkin Freibeuter 2: Haisprung* (erkennbar an dem Haisymbol unten auf den Karten). Das sind 283 Karten (inklusive 3 Blankokarten) sowie diese Anleitung und 1 Würfel. Benötigt werden zudem für jeden Spieler 10 Spielsteine, die die aktuelle Stufe anzeigen. (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was - Hauptsache, es kann bis 10 zählen.)

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Karten werden in zwei Stapel aufgeteilt - Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite und Schatzkarten mit einer Schatzkiste auf der Rückseite. Beide Stapel werden gemischt, danach erhält jeder Spieler als Anfangskarten 4 Türkarten und 4 Schatzkarten. Jeder Stapel bekommt im Laufe des Spiels seinen eigenen offenen Ablage-stapel. Ist ein Stapel leer, mische die abgelegten Karten neu. Ist ein Stapel leer, und es gibt keine abgelegten Karten, dann kann niemand diese Art von Karten ziehen. Das ist aber ehrlich gesagt wirklich noch nie vorgekommen. Wenn es dir passiert, schick uns eine E-Mail!

Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine **Klassen-** oder **Akzentkarte** befinden, darfst du (falls du es möchtest) 1 von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Wenn du eine Karte hast, die dir erlaubt, mehr als eine Klasse oder einen Akzent zu haben, spiele sie ebenfalls.

Befinden sich unter deinen Anfangskarten **Gegenstände**, so darfst du sie ebenfalls schon auslegen. (Solltest du Zweifel haben, ob und welche Karte du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder dich einfach hineinstürzen und es einfach tun.)

Du beginnst auf Stufe 1. Deine Stufe kann nie unter 1 sinken. Deine Kampfstärke kann jedoch sehr wohl niedriger als 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden. Die **Stufe** ist ein allgemeines Maß dafür, wie wohlgebaut, ausgefuchst und erfahren du bist.

Das Geschlecht deines Charakters ist zu Spielbeginn identisch mit deinem.

SPIELABLAUF

Entscheide auf irgendeine Art und Weise, wer anfängt (muahahahahahaa). Beginnend mit dem Startspieler kommen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander an die Reihe und führen dabei immer einen Spielzug aus, bis das Spiel endet.

Bereits zu Beginn deines Zuges darfst du Karten spielen, Gegenstände vom Status „in Nutzung“ auf „getragen“ ändern und umgekehrt, Gegenstände mit anderen Spielern handeln und Gegenstände verkaufen, um damit Stufen aufzusteigen. Wenn deine Karten so angeordnet sind, wie du es willst, gebe in Phase 1 über.

Ein solcher Spielzug ist in vier Phasen aufgeteilt:

- 1: Tür eintreten
- 2: Auf Ärger aus sein
- 3: Raum plündern
- 4: Milde Gabe

Goldene Regel: Immer, wenn die Karten den Regeln widersprechen, haben die Karten Vorrang! Jede andere Streitigkeit sollte dadurch geregelt werden, dass ihr euch gegenseitig laut anschreit, wobei der Besitzer des Spiels das letzte Wort hat.

Phase 1: Tür eintreten

Du trittst eine Tür ein, indem du die oberste Karte vom **Türstapel** für alle sichtbar **aufdeckst**. Es gibt nun 3 Möglichkeiten, wie es weitergeht:

- Hast du ein **Monster** aufgedeckt, kommt es sofort zu einem Kampf. Kläre den **Kampf** zunächst vollständig, bevor du dann *Phase 2: Auf Ärger aus sein* und *Phase 3: Raum plündern* überspringst und mit *Phase 4: Milde Gabe* weitermachst.
- Hast du einen **Fluch** aufgedeckt, wirkt dieser sofort auf dich (falls möglich). Die Karte wird danach abgelegt. Weiter geht es mit Phase 2.
- Hast du eine andere Karte aufgedeckt, darfst du sie entweder auf deine Hand nehmen oder sofort spielen. Weiter geht es mit Phase 2.

Phase 2: Auf Ärger aus sein

Solltest du in *Phase 1: Tür eintreten* keinem Monster begegnet sein, kannst du nun freiwillig ein Monster **von deiner Hand** spielen (falls du eins hast). Es kommt sofort zum **Kampf**. Kläre den Kampf zunächst vollständig, bevor du dann Phase 3 überspringst und mit Phase 4 weitermachst. Du kannst aber auch einfach dem Ärger aus dem Weg gehen, kein Monster spielen und mit Phase 3 weitermachen.

Tip: Spiele nur ein Monster von deiner Hand, bei dem du dir ziemlich sicher bist, dass du mit ihm fertig wirst.

Phase 3: Raum plündern

Da du bisher keinem Monster begegnet bist (denn sonst würdest du diese Phase überspringen), kannst du nun den leeren Raum plündern. Ziehe **verdeckt** eine weitere Karte vom **Türstapel** und nimm sie auf deine Hand.

Phase 4: Milde Gabe

Wenn du jetzt **mehr als 5** Karten auf deiner Hand hast, gib so viele Karten an den Spieler mit der niedrigsten Stufe, bis du noch genau 5 Karten hast. Gib es mehr als einen Spieler mit der niedrigsten Stufe, teile die Karten so gleichmäßig wie möglich unter ihnen auf. Es ist an dir zu entscheiden, wer gegebenenfalls eine Karte mehr bekommt als die anderen. Solltest du selbst die niedrigste Stufe haben oder einer von mehreren Spielern mit der niedrigsten Stufe sein, lege die überzähligen Karten ab.

Jetzt endet dein Zug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

KAMPF

In einem Kampf **vergleichst** du einfach deine aktuelle **Kampfstärke** mit der des Monsters. Die Kampfstärke errechnet sich aus deiner eigenen Stufe plus sämtlichen Modifizierern - sowohl positiven als auch negativen -, die du durch Gegenstände oder andere Karten erhältst. Ist deine Kampfstärke **höher** als die Stufe des Monsters, **gewinnst** du den Kampf: Du tötest das Monster und steigst 1 Stufe auf (2 für ein paar extrem große und gefährliche Monster). Du erhältst dann auch die auf der Karte des Monsters aufgedruckte Anzahl an Schätzen. Ist deine Stufe niedriger oder gleich hoch, **verlierst** du und musst **Weglaufen** (siehe weiter unten). Du kannst auch andere Spieler **um Hilfe bitten** (siehe unten).

Einige Monster besitzen besondere Eigenschaften, die sich auf den Kampf auswirken, beispielsweise einen Bonus gegen eine Klasse oder einen Akzent. Diese müssen natürlich überprüft werden, bevor der Kampf entschieden wird.



Um Hilfe bitten

Kannst du ein Monster nicht allein besiegen, darfst du irgendeinen anderen Spieler um Hilfe bitten. Lehnt er ab, kannst du einen weiteren Spieler fragen usw., bis 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, denn allen Munchkins geht es schließlich nur um Schätze.) Du darfst ihm einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) von denen anbieten, die du gerade bei dir trägst, oder eine beliebige Anzahl von Schätzen des Monsters (siehe unten), das du bekämpfen musst. Solltet ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer im Falle eines Sieges zuerst ziehen darf, du oder er, oder wie auch immer.

Hilft dir jemand, **addierst** du dessen Kampfstärke zu deinen Werten hinzu. Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt.

Beispiel: Du bist kein *Kauffahrer*, aber ein *Kauffahrer* hilft dir; der *Allmächtige Kabeljau* hat nun -3 gegen euch. Aber wenn du *Sir Francis Drake* gegenüberstehst und dir ein Munchkin mit einem *spanischen Akzent* hilft, wird die Kampfstärke deines Gegners um 5 **erhöht** (es sei denn, du hast ebenfalls einen *spanischen Akzent*, und die Kampfstärke deines Gegners wurde deshalb bereits erhöht – erhöhe sie nicht zweimal).

Weitere Aktionen im Kampf

Du hast noch weitere Möglichkeiten, einen Kampf zu beeinflussen – auch für eine gewisse Zeit im Nachhinein: Immer wenn ein Spieler glaubt, ein Monster getötet zu haben, muss er noch einen vernünftigen Zeitraum warten – im Allgemeinen so um die 2,6 Sekunden –, damit jeder die Möglichkeit zu weiteren Aktionen hat, indem er passende Karten ausspielt. Alle diese Aktionen sind sowohl im eigenen Kampf erlaubt als auch in Kämpfen anderer Spieler!

Du kannst beliebig viele dieser Karten in einem einzigen Kampf spielen.

- Spiele eine Karte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“: Mit einem „Nur einmal einsetzbaren“ Gegenstand kannst du sowohl dir selbst als auch einem anderen Spieler oder gar „aus Versehen“ einem Monster helfen. Du darfst eine solche Karte auch direkt von der Hand spielen! Danach wird sie abgelegt.



- Spiele ein Wanderndes Monster (plus ein Monster aus deiner Hand): Diese Karte bringt ein weiteres Monster in den Kampf. Alle Monster müssen zusammen bekämpft werden. Dazusummierst du die Kampfstärken aller beteiligten Monster auf. Falls du mit passenden Karten ein einzelnes Monster eliminiert, bevor sich der Kampf entscheidet, musst du trotzdem weiterkämpfen, solange noch mindestens ein Monster da ist. Verlierst du in einem solchen Fall den Kampf, bekommst du für das eliminierte Monster keinen Schatz (siehe unten).



- Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert: Alle derartigen Boni addieren sich auf. Sollten jedoch schon zwei oder mehr unterschiedliche Monster im Spiel sein (durch ein *Wanderndes Monster*), muss sich der Spieler, der die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt.



- Spiele eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert: Es ist sehr munchkinmäßig, wenn z.B. ein Mitspieler gerade mit Stufe 5 vor *Davy Jones* steht (verfolgt niemanden der Stufe 5 oder weniger) und du ihn plötzlich und unerwartet auf Stufe 6 steigen lässt! In den allermeisten Fällen wirst du eine „Steige eine Stufe auf“-Karte aber auf dich selbst spielen.



- Spiele einen Fluch aus.



- Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes Gegenstände zu **stehlen**, zu **verkaufen** oder zu **handeln** (siehe unten). Auch ist es nicht möglich, Gegenstände ohne den Zusatz „Nur einmal einsetzbar“ auszuspielen.

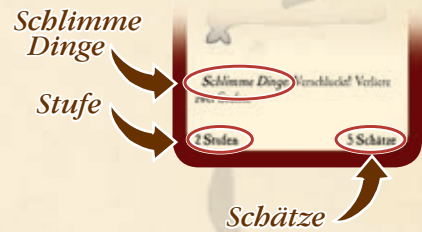
Gewonnen!

Hurra, du hast das Monster getötet! Du steigst nun automatisch um eine Stufe auf. (Manchmal sogar zwei Stufen, aber das steht dann auf der Karte.) Wenn du gegen mehrere Monster gekämpft hast, steigst du für **jedes** getötete Monster eine Stufe auf! Du steigst jedoch **nicht** für ein Monster auf, das du besiegt hast, ohne es zu töten.

Ziehe so viele **Schatzkarten**, wie auf der Monsterkarte angegeben (zuzüglich eventueller Extraschätze durch Karten, die die Kampfstärke verändern) – egal, ob du das Monster getötet oder anders eliminiert hast. Ziehe sie verdeckt, wenn du das Monster allein besiegt hast, oder offen, wenn du Hilfe hattest. Lege die Monsterkarte ab. Die gezogenen Schatzkarten kannst du sofort vor dir auslegen, falls dies zulässig ist.

Dein Zug geht nun weiter mit *Phase 4: Milde Gabe*.

Achtung: Nur du kannst durch das Töten eines Monsters aufsteigen. Hastest du einen **Helfer**, steigt dieser **nicht** auf!



Verloren!

Das Monster ist eine oder mehrere Nummer(n) zu groß für dich. Du erhältst weder Schatz noch Stufe(n). Jetzt bleibt nur noch eins: **Weglaufen!** Aber das schaffst du nicht immer. Würfle: Du brauchst mindestens eine 5, um fliehen zu können. Manche Klassenkarten oder Gegenstände sowie einige Monster geben einen Bonus oder Malus auf Weglaufen. Diesen musst du zum Würfelwurf hinzuzählen bzw. abziehen.

Scheitert das Weglaufen, so tut das Monster dir **Schlimme Dinge** an, wie sie auf der Karte beschrieben werden. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand verlierst oder eine oder mehrere Stufen, oder auch, dass dich der **Tod** ereilt (siehe unten).

Gelingt dir das Weglaufen, gibt es normalerweise keine negativen Auswirkungen – aber lies die Karte! Manche besonders fiese Monster fügen dir sogar Schaden zu, wenn du ihnen entkommst.

Danach legst du die Monsterkarte ab und machst weiter mit *Phase 4: Milde Gabe*.

Achtung: Hat dir jemand geholfen, muss auch er Weglaufen. Jeder von euch würfelt einzeln, denn das Monster kann jeden von euch fangen. Fliehst du **vor mehr als 1** Monster, 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. Lauten die Schlimmen Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, und es erwischt dich, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln.

Tod

Das Leben auf den sieben Weltmeeren kann sehr kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Klasse(n), Akzente und Stufen, aber du verlierst alles andere Zeug, das du auf der Hand hältst und das vor dir ausliegt. Was jetzt folgt, ist für den Betroffenen deprimierend, für die anderen aber eine helle Freude:

Leiche plündern: Beginnend mit dem Spieler mit der höchsten Stufe darf sich nun jeder Munchkin eine Karte des getöteten Charakters aussuchen. Die so erhaltenen Karten können nach den üblichen Regeln entweder auf die Hand genommen oder sofort ausgelegt werden. Haben mehrere Spieler die gleiche Stufe, würfelt ihr. Nachdem jeder eine Karte erhalten hat, wird der Rest abgelegt. Hat deine Leiche schon vorher keine Karten mehr – Pech gehabt, dann gehen einige Spieler leer aus.

Warst du gerade am Zug, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dein neuer Charakter nimmt sofort wieder am Spiel teil. Du kannst ab sofort schon wieder im Kampf helfen, hast aber noch keine Karten. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du wie zu Spielbeginn verdeckt 4 Türkarten und 4 Schatzkarten und darfst Akzente, Klassen und Gegenstände sofort auslegen.

KARTENTYPEN

Karten auf deiner Hand befinden sich nicht im Spiel und können dir nicht helfen. Sie können dir aber grundsätzlich auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich „deine Hand“ angreifen. Einmal ausgelegte Karten kannst du nicht wieder auf die Hand nehmen. Um sie loszuwerden, musst du sie handeln (siehe unten) oder ablegen.

Klassen / Akzente

Jede Rasse/jeder Akzent hat besondere Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst diese Fähigkeiten in dem Augenblick, in dem du die Karte vor dir auslegst, und du verlierst sie, sobald du diese Karte ablegst. Klassen/Akzente dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie ziehst. Du kannst eine Klasse/einen Akzent jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf: „Ich will jetzt kein *Freibeuter* mehr sein/ nicht mehr *spanisch* klingen“.

Manche Klassenfähigkeiten (Text auf Klassenkarten) werden durch Ablegen von Karten ausgelöst. Ablegen kannst du jede Karte im Spiel oder von deiner Hand. Aber: Du kannst nicht deine ganze Hand ablegen, wenn du keine Karte auf der Hand hast. Ebenso wenig darfst du die Klassenkarte selbst ablegen.

Wenn eine Karte beispielsweise Franzosen erwähnt, ist damit jeder Spieler mit einem französischen Akzent gemeint. Die Monster hören den Akzent und denken, sie haben einen richtigen Franzosen vor sich.



Klasse



Akzent

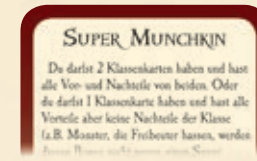
Atmosphärische Notiz: Du musst während des Spiels nicht mit dem jeweiligen Akzent sprechen, aber wenn du es machst, dann finden wir das gut! Wir sind sicher, dass du genügend Filme gesehen hast, um schlechte französische, britische oder spanische Akzente nachzuahmen. Unsere Kumpel aus den Niederlanden sind seit Rudi Carrells Tod leider nicht mehr häufig dort vertreten, aber das nächste Fußballländerspiel kommt bestimmt ... hört also gut hin!

Wenn du keinen Akzent vor dir liegen hast, bist du ein *Charakter* ohne besondere Fähigkeiten. Wenn du keine Klasse vor dir liegen hast, hast du halt keine Klasse (nein, von diesem alten Witz kriegen wir nie genug).

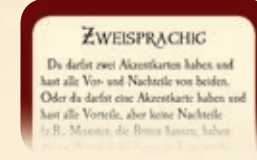
Du darfst maximal **1 Klasse gleichzeitig** angehören und **1 Akzent gleichzeitig** haben. Ausnahme:

Die Karten *Super Munchkin* und *Zweisprachig* erlauben dir, mehr als eine Klasse/einen Akzent zugleich zu haben.

- Super Munchkin: Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Klasse im Spiel hast und eine zweite hinzufügen willst. Sobald du eine der beiden Klassen verlierst, verlierst du auch die *Super Munchkin*-Karte.



- Zweisprachig: Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon einen Akzent besitzt. Solange die *Zweisprachig*-Karte draußen liegt, darfst du zu jeder anderen Zeit einen weiteren Akzent hinzufügen. Danach bist du beispielsweise Brite und Franzose, mit allen Vor- und Nachteilen beider Akzente. Sobald du keinen Akzent mehr im Spiel hast, verlierst du die *Zweisprachig*-Karte.



Gegenstände

Jeder Gegenstand hat einen Namen, eine Fähigkeit und einen Wert in Goldstücken. Auf deiner Hand haben Gegenstände keinerlei Funktion, sondern erst, wenn du sie ausgespielt hast; ab diesem Moment gelten sie als **getragen**. Du darfst eine beliebige Anzahl an **kleinen** Gegenständen tragen, aber maximal einen **Großen**. (Als klein gelten alle Gegenstände, die nicht als **Groß** bezeichnet werden.)

Einschränkung



Name

Bonus



Körperteil

Groß

Wert

KAMPFBEISPIEL MIT ZAHLEN UND ALLEM DRUMHERUM

Betti ist ein 4-stufiger Kauffahrer mit einer Trutzigen Brigg (die ihr +3 auf die Kampfstärke bringt). Sie tritt eine Tür ein und trifft auf Grünbart, ein Stufe 6-Monster, das +3 gegen Spielerinnen hat. Betti ist auf 7, und Grünbart auf 9, also verliert Betti derzeit.

Betti: Zu schade, dass Grünbart dem Dämonenrum verfallen ist ... Betti spielt Dämonenrum, was ihre Kampfstärke um 4 erhöht. Jetzt gewinnt Betti mit 11 zu 9.

Drago: Sagtest du Grünbart? Ich denke du meinst den Legendären Grünbart ...

Drago spielt Legendär auf Grünbart, und erhöht so dessen Kampfstärke um 10. Jetzt verliert Betti mit 19 zu 11.

Betti: Hmm. Ich glaube ich muss meine Übersetzungsfähigkeit einsetzen, mon ami ...

Betti nutzt die Spezialfähigkeit des Kauffahrers und legt einen Französisch-Akzent ab. Nun hat sie alle Fähigkeiten der Französisch-Karte, inklusive der Pariser Charme-Fähigkeit, mit dem sie einen Munchkin mit anderen Geschlecht zwingen kann, ihr im Kampf zu helfen.

Drago ist auf Stufe 6 und hat genug Gegenstände, um seine Kampfstärke auf 12 zu erhöhen.

Betti: Und nun, da ich fließend französisch spreche, wie wäre es, wenn du moi hilfst, Drago?

Drago: Sacre bleu!

Mit Dragos 12 besiegen die Munchkins Grünbart mit 23 zu 19. Betti steigt 1 Stufe auf und sackt sich 4 Schätze ein, 2 für Grünbart und 2, weil er Legendär war. (Drago darf sich den ersten der Schätze aussuchen, weil er dem Pariser Charme erlag).

Dann beginnt der nächste Zug ...

Gegenstände dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem man sie erhält. Ausnahme: Gegenstände mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“ dürfen auch während eines gegnerischen Kampfes gespielt werden, sogar direkt aus der Hand.

Achtung: Manche Gegenstände haben Einschränkungen ihrer Nutzung, wie zum Beispiel „Nur von Freibeutern nutzbar“. Andere Charaktere können solche Gegenstände zwar auch tragen, aber sie können ihre Fähigkeit nicht nutzen.

Weiterhin darfst du nur eine Kopfbedeckung, eine Rüstung, ein Schuhwerk und zwei Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder einen Gegenstand für „2 Hände“) gleichzeitig nutzen – es sei denn du hast Karten oder spezielle Fähigkeiten, die dir erlauben, mehr zu nutzen, oder eine Karte, die dich schummeln lässt. Du solltest Gegenstände, die du zwar trägst, aber nicht nutzen kannst (weil du zum Beispiel keine Hand mehr frei hast), dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst – sie befinden sich dann in deinem **Rucksack**. Du kannst Gegenstände nur in deinem eigenen Zug aus dem Rucksack holen; dabei darfst du weder gerade im Kampf sein noch Weglaufen.

Gegenstände verkaufen

Lege jederzeit während deines Zuges (jedoch nicht im Kampf!) Gegenstände mit einem Gesamtwert von mindestens **1.000 Goldstücken** ab, um sofort 1 Stufe **aufzusteigen**. Dazu darfst du sowohl Gegenstände, die du trägst, als auch solche aus deiner Hand einlösen. Es gibt natürlich kein Wechselgeld. Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von mindestens 2.000 Goldstücken ablegen, so steigst du zwei Stufen auf einmal auf (und so weiter).

Gegenstände handeln

Du darfst Gegenstände – aber keine anderen Karten – mit deinen Mitspielern handeln (= tauschen), jedoch nur solche, die du bereits trägst, also nicht von deiner Hand. Handeln kannst du jederzeit, also auch außerhalb deines eigenen Zuges – jedoch nicht, wenn du dich im Kampf befindest. Jeder Gegenstand, den du durch einen Handel bekommst, wird sofort ausgelegt. Du darfst ihn nur in deinem eigenen Zug verkaufen - jedoch nicht, wenn du dich im Kampf befindest.

Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen: „Ich gebe dir meine *Plündertreter*, wenn du Jens **nicht** hilfst, *Schwarzbart* zu bekämpfen.“

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

Flüche

Deckst du einen Fluch während *Phase 1: Tür öffnen* auf, trifft er **dich**. Ziehst du einen Fluch dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, darfst du ihn auf die Hand nehmen und auf **jeden beliebigen Spieler zu jedem beliebigen Zeitpunkt** anwenden. (Auch auf dich selbst!) Jeder **beliebige** Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemandem zu reduzieren, gerade wenn er glaubt, ein Monster erschlagen zu haben, macht einen Heidenspaß! Ein Fluch wirkt immer **sofort** auf sein Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt.

Achtung: *Fluch! Sextant kaputt!* gibt dir einen Malus auf deinen nächsten Kampf. Behalte die Karte als Gedächtnisstütze bis zum nächsten Kampf.