

MUNCHKIN[®]

STEIGE EINE STUFE AUF



Wir sind mit **Munchkin** sehr zufrieden. Das erste **Munchkin** wurde bei Steve Jackson Games im Jahr 2001 veröffentlicht, 2003 folgte die deutsche Ausgabe. Seitdem hat **Munchkin** einen unglaublichen, immer noch anhaltenden Siegeszug gestartet und vielen Tausend Menschen beigebracht, wie man stilvoll Monster plättet und sich ihr Zeug einsackt. Aber alle Spiele entwickeln sich weiter, und so änderte Steve Jackson Games 2010 mit der 19. US-Auflage des klassischen Fantasy-**Munchkins** und mit Version 1.5 der **Munchkin**-Regeln Teile der Regeln und der Kartentexte, um bessere Verständlichkeit und mehr Balance im Spiel zu schaffen.

Aber die treuen Fans, die bereits eine Menge **Munchkin**-Sets ihr Eigen nennen, wurden nicht vergessen: Mit diesem Set erhält der infizierte Munchkin 138 Karten, welche die wichtigsten Änderungen ALLER bislang auf Deutsch veröffentlichten **Munchkin**-Sets enthalten – abgeglichen mit dem derzeitigen Stand (3. Quartal 2010) der Änderungen von Steve Jackson Games und unter Berücksichtigung der eigens für deutsche Ausgaben entworfenen Karten.

Lediglich den *Dungeon der fatalen Flüche*, eine Dungeonkarte aus **Munchkin 6** mit einem Online-Erratum von Steve Jackson Games, konnten wir in diesem Set aus formattechnischen Gründen nicht unterbringen – wir werden dieses Karte unters Spielervolk bringen, sobald wir ein Set mit großen Dungeonkarten neu drucken.

Dieses Set ist komplett 4-farbig, und enthält neben den Austauschkarten sowie diesem Regelblatt mit einer Übersicht der Änderungen zusätzlich als Extra drei brandneue **Munchkin**-Bonuskarten.

Die Karte *Steige eine Stufe auf* für **Munchkin** erlaubt dir – Überraschung! – genau dies. *Ketch 23* für **Munchkin Freibeuter** gehört zu unserem Booster *Fish'n'Ships*.

Volle Socke für **Munchkin** gehört zu unserem Booster *Die Rache des Weihnachtsmanns*.



VERWENDEN DIESER KARTEN

Die Karten in **Munchkin: Steige eine Stufe auf** sind dazu gedacht, existierende Karten aus deinen **Munchkin**-Sets zu *ersetzen*. Wir können dich natürlich nicht davon abhalten, sie einfach deinen Spielen hinzuzufügen, aber dann wirst du einige Karten mit dem gleichen Namen haben, die extrem verschiedene Spielfähigkeiten haben. (Wenn du hitzige Streitereien liebst, ist das ein *prima* Weg, um eine vom Zaun zu brechen.) Zukünftige Auflagen von **Munchkin** werden die Texte der Karten in diesem Set verwenden, nicht die der alten Ausgaben.

Dieses Set enthält überarbeitete Versionen folgender Karten:

● **Super Munchkin** – Wurde so geändert, dass sie wie **Halb-Blut** funktioniert. Diese Änderung führten wir bereits für **Munchkin Quest** ein, und wir haben uns entschieden, dass es so auch in **Munchkin** Sinn machen würde. Außerdem wurden **Ultra Munchkin** und **Super Duper Munchkin** geändert – diese Karten findest du in diesem Set ebenfalls.

● **Schummeln!** – Die wichtigste Änderung hierbei ist die, klar zu stellen, dass du **Schummeln!** mit einer *deiner* Karten ausspielst; du kannst weder eine Karte von deinem Nachbarn mopsen noch die Kartenstapel durchsuchen, um die Karte zu bekommen, die du unbedingt haben willst. Dafür gibt es andere Karten. **Mit beiden Händen Schummeln** ist natürlich auch hier enthalten.

● **Kumpel** (und seine Freunde) – Wir wissen auch nicht mehr, was wir uns dabei gedacht haben, als wir dem **Kumpel** einen Malus auf Weglaufen gaben. Er ist nun weg. Wir haben es auch etwas klarer gemacht, welche Karten ein **Kumpel** dupliziert.

● **Halbling** – Über die Jahre haben wir viele Beschwerden erhalten, dass der Halbling im Vergleich mit den anderen Rassen nicht mächtig genug ist. Also haben wir den doofen Malus auf Weglaufen gegen eine coole zweite Chance ausgetauscht.

● **Zauberer** – Über die Jahre haben wir viele Beschwerden erhalten, dass der Zauberer im Vergleich mit den anderen Klassen viel zu mächtig ist. Also haben wir das Einsetzen seiner Fähigkeit zur Verzauberung etwas verteuert. Im Gegenzug haben wir seinen Flugzauber etwas nützlicher gestaltet.

● **Priester** – Wir haben eine der größten Fragen über dessen Fähigkeit der Auferstehung beantwortet. Ja, du *kannst* sie auf mehrere Karten anwenden; nein, du *kannst dich nicht* nach jeder Karte entscheiden.

● **Mietling** – Die **Mietling**-Karten in **Munchkin** und **Munchkin 3: Beschwörungsfehler** haben für einige Verwirrung gesorgt; was genau können sie? Wir haben sie umformuliert, um sie eindeutiger zu machen, und weil wir schon dabei waren, haben wir ihnen direkt einen Bonus verpasst.

● **Gnom** – Der **Gnom** hat seinen Malus auf Weglaufen gegen einen Bonus für ein paar Gegenstände eingetauscht. Wir dachten uns, da würdet ihr nichts gegen haben.

● **Barde** – Seine Fähigkeit zum Betören war einfach zu zufällig; jetzt ist sie zwar immer noch zufällig, aber du darfst, wenn du willst, mehrmals probieren – bis du es geschafft hast oder es dir zu langweilig wird.

● Eine Menge anderer Karten, die irgendwie kaputt waren: unklare Formulierungen, mit dem falschen Rücken gedruckt, nicht fetzig genug oder (in mindestens einem Fall) einfach zu überpowert.

Die Kartenliste am Ende dieser Regeln gibt dir exakt an, welche Karten aus welchen Sets sie ersetzen. Lass dich von Kartenillustrationen führen.

ÄNDERUNGEN DER GRUNDREGELN

Die meisten Überarbeitungen der Regeln sind Klarstellungen oder Umformulierungen und nicht wirkliche Änderungen ... aber es *gibt* einige. Dies ist keine umfassende Liste, unter „2010 Change Log“ im **US-Munchkin FAQ** von Steve Jackson Games bei www.worldofmunchkin.com/faq gibt es eine komplettere Liste, die momentan noch gefüllt wird. Sobald sich dort Komplettierung abzeichnet, werden auch wir die deutsche Version bei uns unter www.pegasus.de/munchkin online stellen.

Kartenanzahl zu Spielbeginn

Die Starthand bei **Munchkin** ist nun vier Türen und vier Schätze. Das ist im deutschsprachigen Raum bei Turnieren und generell bei den meisten **Munchkin**-Spielrunden schon immer der Standard gewesen und jetzt halt auch die offizielle Regel.

Phasen eines Zuges

Wir haben die Zugphasen besser strukturiert. Sich nach dem Kampf die Schätze eines Monsters einzusacken gehört nun nicht mehr zu der „Den Raum plündern“-Phase, weil das bei einer Reihe von Karten für Verwirrung gesorgt hat.

Wir haben nun klar gesagt, dass dein Zug beginnt, sobald der Zug des vorherigen Spielers endet und dass du dann die Möglichkeit hast, Karten zu spielen, Gegenstände, die du nutzen willst zu wechseln, dass du verkaufen kannst, um Stufen aufzusteigen usw., bevor du die Tür eintrittst.

Wir haben auch eine optionale Regel namens „An der Tür lauschen“ eingeführt. Diese bringt eine „Phase 0“ ins Spiel und ist dazu erschaffen worden, um noch mehr Karten noch schneller ins Spiel zu bringen.



Stufe im Vergleich zu Kampfstärke

Während **Munchkin** wuchs und wuchs, haben wir mehr und mehr Charaktereffekte ins Spiel gebracht, die sich auf die Monsterstufe beziehen (und umgekehrt). Dies hat zu einiger Verwirrung bezüglich der Formulierung von Monsterverstärkern geführt. Wenn ich eine Uralte, Wütende Topfpflanze bekämpfe, ist sie dann ein Stufe 16-Monster oder ein Monster der Stufe 1 mit Boni von insgesamt 15 – und kann mein Epischer Ork sie fressen?

Um diese Unklarheit zu beheben, haben wir die Stufe des Munchkins (oder die des Monsters), die der Zahl auf deinem Stufenzähler (oder der aufgedruckten Zahl auf der Karte) entspricht, von der **Kampfstärke** getrennt, die alle Boni und Mali in einem Kampf zusammenfasst. Die Uralte, Wütende Topfpflanze ist ein Monster der Stufe 1, hat aber eine Kampfstärke von 16. Ein

Baby Pitbull ist auf der anderen Seite ein Stufe 2-Monster mit einer Kampfstärke von -3.

Da dies die ursprüngliche Intention von Monsterverstärkern ändert, besagen diese jetzt nur noch „[Modifizierer] für das Monster“ anstatt „[Modifizierer] auf die Monsterstufe“. Daraus resultierend muss auf den negativen Monsterverstärkern nicht mehr „Minimum Stufe 1“ stehen, und in Zukunft wird es das auch nicht mehr.

Tod

Als letztes haben wir die Regeln für den Tod deutlicher gemacht. Am wichtigsten hierbei ist, dass wir eine Regel aufgestellt haben, die wir immer schon haben wollten: Wenn dich der Tod ereilt hat, kannst du keine Karten annehmen, keine Stufen aufsteigen und auch nicht das Spiel gewinnen.

Kartenliste

Munchkin (22)

Doppelgänger
Göttliche Intervention
Halbling (3)
Knieschützer der Verlockung
Kumpel
Mietling
Plutoniumdrache
Priester (3)
Ratte am Spieß
Schummeln!
Super Munchkin (2)
Tuba der Verzauberung
Wanderndes Monster*
Wirklich beeindruckender Titel
Zauberer (3)

Munchkin Limitierte Metalldose (4)**

... aus der Übung
Schummeln!
Wanderndes Monster
Zyklopisch

Munchkin 2 – Abartige Axt (8)

Belagerungsmaschine
Halbling
Karte des Dungeons finden
Priester
Schummeln!***
Sinniere über deinen Nabel
Super Munchkin
Zauberer



Munchkin 3 –

Beschwörungsfehler (20)

Barde (5)
Gnom (5)
Fluch! Explodierende Kniescheiben
Freudsche Fehltreter
Halbling
Mietling
Priester
Schummeln!
Sinnloser Akt der Güte
Super Munchkin
Wanderndes Monster****
Zauberer

Munchkin 4 – Rasende Rösser (8)

Barde
Birgers Ente
Gnom
Halbling
Priester
Schummeln!
Super Munchkin
Zauberer

Munchkin 5 – Wirre Waldläufer (5)

Gnom
Halbling
Politisch Korrekt
Schummeln!
Super Munchkin

Munchkin 6 –

Durchgeknallte Dungeons (0)

Keine

Munchkin 7 /

Munchkin Sammlerkoffer (6)****

Titelmelodie
Wanderndes Monster (5)

Munchkin Sammlerbox (0)

Keine

Munchkin im Mixer (23)

Das Munchkind (3)
Meine Sachen kriegst du nur aus meinen kalten, toten Händen (3)
Mit beiden Händen Schummeln (3)
Schummeln! (6)
Super Duper Munchkin
Super Munchkin (3)
Titelmelodie
Ultra Munchkin (3)

Star Munchkin (4)

Schummeln!
Super Munchkin (2)
... und der Klon

Star Munchkin 2 – die Clown-Kriege (3)

Autoflucht 1000
Schummeln!
Super Munchkin

Munchkin Fu (4)

Super Munchkin (2)
Schummeln!
Stunt-Double

Munchkin Fu 2 –

Mönche mögen's heiß (1)

Super Munchkin

Munchkin Beißt! (2)

Böser Zwillingbruder
Schummeln!

Munchkin Beißt! 2 – Höllenhose (1)

Schummeln!

Super Munchkin (4)

Duplikatorstrahl
Super Munchkin (2)
Super-Schummeln!



Super Munchkin 2 – Coole Capes (2)

Super Munchkin
Super-Schummeln!

Munchkin Impossible (3)

Schummeln!
Super Munchkin (2)

Munchkin Cthulhu (3)

Schummeln!
Super Munchkin (2)

Munchkin Cthulhu 2 –

Kuhthulhus Ruf (4)

Schummeln!
Super Munchkin (2)

Spiel mir das Lied vom Munchkin (3)

Schummeln!
Super Munchkin (2)

Munchkin Freibeuter (4)

Schummeln!
Super Munchkin (2)

Munchkin Freibeuter 2 – Haisprung (4)

Schummeln!
Super Munchkin (2)

Brandneue Bonuskarten als Extra-Goodies (3)

Ketch 23
Steige eine Stufe auf
Volle Socke

* Diese Karte wird in zukünftigen Auflagen eine *Magische Lampe* ersetzen. ** Dieses Produkt ist limitiert und wird in der Form nicht wieder erscheinen, es denn, ihr fordert uns massiv dazu auf. Deswegen haben wir hier die deutschen Zusatzkarten den neuen Regeln angepasst und als Austauschkarten mit in dieses Set gepackt, falls das nötig war. Das Ersetzen ALLER Monsterverstärker und Wandernder Monster aller **Munchkin**-Spiele hätte den Rahmen dieses Sets schlicht gesprengt. Wir sind optimistisch, dass ihr damit klar kommt, bei allen Karten dieser Art die obigen neuen Regeln zu verwenden. *** Ersetzt eine der Blanko-Karten von **Munchkin 2**. **** Das ist eine der deutschen Uniques. ***** Limitiert, sprich es wird in der Form keine Neuauflage geben, deshalb enthält dieses Set auch marginal geänderte Karten wie die *Wandernden Monster* (siehe dazu auch **). Die weiteren Karten des Sammlerkoffers sind bereits auf dem aktuellen Stand der Regeländerungen.

Impressum:

Spieldesign von Steve Jackson • Illustrationen von John Kovalic

Die **Munchkin Fu**-Karten wurden illustriert von Greg Hyland • Die **Unspeakable Vault**-Karten (eine Hälfte der Karten des deutschen **Munchkin Cthulhu 2**, im Amerikanischen als **Munchkin Cthulhu 3** veröffentlicht) wurden illustriert von Goomi

Redaktionelle Leitung der deutschen Ausgabe: Birger Krämer

Übersetzung: Birger Krämer • Lektorat: Jan Christoph Steines & Birger Krämer

Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

US-Munchkin-Czar: Andrew Hackard

Dank geht an all die Fans, die über die Jahre hinweg Verbesserungsvorschläge geschickt haben. Dieses Set ist für euch.

Munchkin, Go Up a Level, Warehouse 23, e23, die allessehende Pyramide und die Namen aller von Steve Jackson Games Incorporated publizierten Produkte sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated. Die *Dark Tower/Welt der Dummheit*-Charaktere sind © John Kovalic.

Munchkin: Go Up a Level copyright © 2010 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Pegasus Spiele unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von Munchkin ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. © der deutschen Ausgabe 2010: Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Erstauflage Oktober 2010.

www.pegasus.de