

Sonstige Karten

Karten, die zusätzliche Monster in einen Kampf schicken oder eine Monsterstufe verändern, 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.

SPIELENDEN

Der erste Spieler, der **Stufe 10** erreicht, gewinnt das Spiel. Er muss jedoch die 10. Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Würde ein Spieler durch etwas anderes auf Stufe 10 steigen, bleibt er auf Stufe 9, es sei denn, eine Karte besagt explizit etwas anderes.

Erreichen 2 oder mehr Spieler zur gleichen Zeit die 10. Stufe, gewinnen sie gemeinsam.

BABYS UND MUNCHKIN

Für alle Spielbelange sind die Babys lediglich jüngere Vertreter der Rassen und Klassen aus dem klassischen *Munchkin*. Alle Regeln und Einschränkungen für Elfen gelten also auch für Elflinge, die für Diebe auch für Krümel Diebe, die für Krieger auch für Wadenbeißer usw. Gegenstände, die nur von Elfen genutzt werden dürfen, können auch von Elflingen verwendet werden usw. Dieses Prinzip gilt für alle Klassen und Rassen von *Munchkin Babys*.

KOMBINIERE DIESES SPIEL MIT ANDEREN MUNCHKIN-SPIELN!

Warum nicht? Treibe den *Munchkin*-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmorfisierender 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 die Tür-, Stations- und Gassenkarten in einen Stapel und behandle sie als Karten gleichen Typs; 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“. Genauso sind



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.

Goldstücke und Credits das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.

Große Gegenstände (aus *Munchkin Beißt!*) 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, Kräfte und Stile haben. Lakaian, 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 Regel, die sich auf Rösser bezieht, gilt auch für Fahrzeuge.

Jede *Munchkin Beißt!*- 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 Karten aus *Munchkin Fu* erwähnen Dinge, die nicht in diesem Set enthalten sind, um Auswirkungen beim Kombinieren von mehreren *Munchkin*-Basisspielen zu synchronisieren. Ja, das heißt, dass das *Alles außer Krakzilla abschlachtende Schwert* aus *Munchkin 2: Abartige Axt* nutzlos gegen *Krakzilla Kid* ist. Flieh!

Verwende die Regeln für Schnelleres Spiel (siehe oben). Und unter allen Umständen gib noch ein *Munchkin im Mixer* dazu, wenn du es besitzt, schließlich wurde es speziell für solche Unternehmungen entwickelt!



MUNCHKIN BABYS



SPIELZIEL

Munchkin Babys bringt dir das klassische *Munchkin*-Gefühl in einer viel süßeren Variante! Verabrede dich mit deinen Freunden zum Spielen, töte die Monster unter dem Bett und Steige Stufen auf, bis du das größte unter den Babys bist! Du beginnst das Spiel als Baby auf Stufe 1 mit demselben Geschlecht wie du. Du gewinnst, wenn du – durch das Töten eines Monsters oder durch spezielle Fähigkeiten von einigen wenigen Karten – als erster Spieler Stufe 10 erreichst. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Spieler gratis dazu!

SPIELMATERIAL

Dieses Spiel beinhaltet 168 Karten, 1 Würfel und diese Anleitung. Benötigt werden außerdem für jeden Spieler 10 Spielsteine, die die aktuelle Stufe anzeigen. (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was – Hauptsache, es kann bis 10 zählen.) Dieses Basisspiel nutzt dieselben Rückseiten wie *Munchkin*.

SPIELVORBEREITUNGEN



Türkarte



Schatzkarte

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite und Schatzkarten mit einem Schatzaufen 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 Ablagestapel. 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.

Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine **Klasse** (*Wadenbeißer*, *Zauberschüler*, *Krümel Dieb*, *Scheibeheiliger*) oder eine **Rasse** (*Elfling*, *Giftzwerg*, *Orkilein*, *Viertelling*) befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst.

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.)

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

Das Geschlecht deines Charakters ist zu Spielbeginn identisch mit deinem.

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.

SPIELABLAUF

Entscheide auf möglichst alberne und kindische 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 Stapel „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 Spielzug ist in 4 Phasen aufgeteilt:

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



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: Auf Ärger aus sein**.
- Hast du eine andere Karte aufgedeckt, darfst du sie entweder auf deine Hand nehmen oder sofort spielen. Weiter geht es mit **Phase 2: Auf Ärger aus sein**.

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: Raum plündern** überspringst und mit **Phase 4: Milde Gabe** weitermachst. Du kannst aber auch einfach dem Ärger aus dem Weg gehen, kein Monster spielen und mit **Phase 3: Raum plündern** 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** 1 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. (Giftzwerge dürfen 6 Karten behalten.) 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 Rasse oder Klasse. Diese müssen natürlich überprüft werden, bevor der Kampf entschieden wird.



IMPRESSUM

Spieldesign von Andrew Hackard und Alain H. Dawson • Basiert auf *Munchkin* von Steve Jackson
Illustriert von Katie Cook • Kartenrückseiten von John Kovalic

Credits von Steve Jackson Games:

President/Editor-in-Chief: Steve Jackson • Chief Executive Officer: Philip Reed
Chief Operating Officer: Susan Bueno • Chief Creative Officer: Sam Mitschke
Munchkin Line Editor: Andrew Hackard • *Munchkin* Associate Developer: Devin Lewis
Production Manager: Sabrina Gonzalez • Production Artist: Alex Fernandez
Project Manager: Daryll Silva • Administration Assistant: Shelli Galey
Operations Manager: Randy Scheunemann • Director of Sales: Ross Jepson
Director of Licensing: Alain H. Dawson

Spieltester der US-Ausgabe: Bryce Bastian, the Corpuz Clan, Courtney Dupre, Leland Garretson, Devon Goodwin, Pam Heberer, Daniel Hodgins, Nathaniel Honea, Annie Monteith, Brian Nohr, Paul Quigley, Steff, Sunrunners, Anndria Wilkinson, Beth A. Young, and Kelly Zehr.

Credits von Pegasus Spiele:

Übersetzung: Birger Krämer • Satz und Layout: Anja Pittner

Ein ganz besonderer Dank für ihr laut plärrendes Feedback zur deutschen Ausgabe geht an folgende *Munchkin* Brainiacs: Katharina Jaks, Christian Lüdke, Mike Rosotta, Klaus Westerhoff, Manuel Wukits und Roland 'wyko' Wyler.

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, *Munchkin Babies*, die *Munchkin*-Charaktere, Warehouse 23, das Pyramiden-Logo und die Namen aller von Steve Jackson Games Incorporated veröffentlichten Produkte sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated oder werden in Lizenz benutzt. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Munchkin Babies ist © 2022 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Die deutsche Ausgabe *Munchkin Babies* ist copyright © 2022 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Regelversion 1.0 (März 2022).



STEVE JACKSON GAMES
munchkin.game



Pegasus Spiele

