

lege es vor dir aus. Es kann wie ein Handlanger geopfert werden, damit du erfolgreich Weglaufen kannst, oder es kann verwendet werden, damit es an deiner Stelle in die nächste Falle springt, die auf dich gespielt wird, wonach das Monster abgelegt wird.

Insekt: Wiederherstellung. Schlimme Dinge kosten dich nicht länger Stufen; ignoriere diesen Teil der Schlimmen Dinge. Denk daran, dich damit zu brüsten und beschreibe, wie du dein Bein nachwachsen lässt.

Katz: Hyper-Neugierde. Deine Neugierde-Fähigkeit darf auf eine oder beide Stationskarten angewendet werden, die du am Anfang deines Zuges umdrehst. Wenn eine ein Monster ist und die andere nicht, darfst du Neugierde auf die Nicht-Monsterkarte vor dem Kampf anwenden. Wenn keine der Karten ein Monster ist, darfst du eine oder zwei Türen mehr öffnen. Du musst nicht entscheiden, ob du eine vierte Stationskarte umdrehst, bevor du siehst, was hinter der dritten ist.

Mensch: Ja, in epischen Zusammenhängen haben sogar Menschen eine Rassen-eigenschaft! Anstatt ein Monster der Stufe 5 oder niedriger zu bekämpfen, kannst du es zu deinem Haustier machen. Lege das Monster vor dir aus. Du darfst es später für oder gegen einen beliebigen Spieler oder ein beliebiges Monster als einen einmaligen Kampfbonus verwenden. Verwendest du es für einen Spieler – auch für dich selbst –, entspricht der Bonus der aufgedruckten Stufe des Monsters. Verwendest du es gegen einen Spieler, wird das Haustier wie ein Wandermesd Monster behandelt. Ja, alle seine speziellen Fähigkeiten zählen, Monsterverstärker können darauf angewendet werden, und wenn dein Gegner es nicht besiegen kann, muss er vor ihm Weglaufen!

Mutant: Mega-Mutation. Du darfst eine beliebige der folgenden Kombinationen haben und einsetzen: drei Kopfbereckungen; drei Schuhwerke; zwei Kopfbereckungen UND zwei Schuhwerke; zwei zusätzliche Hände; zwei Kopfbereckungen UND eine zusätzliche Hand; oder zwei Schuhwerke UND eine zusätzliche Hand. Wie ein normaler Mutant darfst du die Kombinationen jederzeit wechseln.

Tipps für Episches Spiel

Stürb nicht. Der Tod ist eine ziemlich lästige und unangenehme Angelegenheit für einen epischen Munchkin, da er all sein Zeug verliert, und ohne die ganzen tollen Gegenstände wird es sehr viel schwerer werden, Stufen aufzusteigen.

Hilf den Monstern. Spiele Monsterverstärker auf deine eigenen Monster, bevor du sie bekämpfst. In epischen Stufen kann es durchaus sein, dass du es schaffst, den Großen Cthulhu und seinen Klon alleine zu besiegen – und das Spiel zu gewinnen, indem man sich direkt 4 Stufen auf einmal höher katapultiert, ist ziemlich munchkinmäßig!



STAR MUNCHKIN

DIE CLOWN-KRIEGE

Spieltdesign von Steve Jackson • Illustrationen von John Krovatic

Grafikdesign: Heather Oliver • Übersetzung: Birger Krämer • Lektorat: Jan Christoph Steines & Birger Krämer • Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann • Galaktisch gute Vorschläge: Monica Stephens • Redaktionelle Leitung der deutschen Ausgabe: Birger Krämer Für Feedback zur deutschen Ausgabe geht eine intergalaktische Danksagung an: André Brüggemann, Jan Helke, Tim Jansen, Daniel „Skar“ Nathmann, Patric Pütz, Andreas P. Rauch, Jürgen Rittmeister, Michael Schreyner, Klaus Westerhoff und Roland „Wyko“ Wylar-Koch.

Steve Jackson Games bedankt sich wieder einmal bei den üblichen Verdächtigen und der weiterhin anhalten den Munchkin-Runde im SFG-Hauptquartier für Kommentare und gnadenloses Ausnutzen von Regellücken: Michelle Barrett, Andrew Hackard, Fede Manley, Mia Sherman, Monica Stephens und Loren Wiseman. Dank von Steve Jackson Games geht außerdem an Paul Chapman, weil er Episches Munchkin vorschlug und für den ursprünglichen Entwurf, an Mia Sherman, Michelle Barrett, Monica Stephens und Andrew Hackard, weil sie diesen weiter ausgebaut haben, und an Erik Zane fürs Überwachen und Koordinieren des Urtragelheim Blindtests. Die epischen Fähigkeiten für Star Munchkin stammen von Andrew Hackard und wurden von Erik Zane modifiziert. Beschwer dich bei ihnen.

Munchkin, Star Munchkin, The Clown Wars und die allessehende Pyramide sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen von Steve Jackson Games. Copyright © 2007 bei Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © der deutschen Ausgabe 2007 bei Steve Jackson Games Incorporated.
Die deutsche Ausgabe von Munchkin ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele, Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.
2. Auflage 2007.
www.pegasus.de/munchkin

Räume

Das ist ein neuer Kartentyp. Räume findet man im Stationskartendeck. Wenn ein Raum offen auftaucht, bedeutet das, dass du diesen Raum betreten hast. Befolge die Anweisungen auf der Raum-Karte. Die Auswirkungen eines Raums treten sofort ein und halten nur für die Dauer des Zuges an.

Wenn du eine Raum-Karte verdeckt ziehst, behalte sie auf deiner Hand. Du darfst die Karte auf jeden Spieler spielen, solange du sie augenblicklich spielst, nachdem dieser Spieler eine Tür geöffnet hat und solange er keinen Raum gezogen hat. (Wenn zwei Räume im gleichen Zug gespielt werden, gilt der Raum, der zuerst auf dem Tisch lag, und der andere Raum geht zurück auf die Hand des Spielers, der ihn gespielt hat.) Wenn ein Spieler sich mit einem Monster und einem Raum gleichzeitig befassen muss, wird der Raum zuerst abgehandelt ... aber wenn der



Raum mit eigenen Monstern aufwartet, werden alle Monster, die der Spieler fand, als er die Tür eintrat, dazu gerechnet. Er bekämpft sie zusammen!

Ein Wandermund Monster kann in einen Raum gespielt werden, als ob es ein ganz gewöhnlicher Kampf wäre, sogar dann, wenn in dem Raum gar kein anderes Monster ist.

Wenn ein Raum keine Monster enthält und der Spieler die anderen Auswirkungen des Raumes überlebt, darf er anschließend ganz normal den Raum plündern und/oder auf Ärger aus sein, es sei denn, die Raum-Karte sagt anderes. Wenn er auf Ärger aus ist, richten sich alle Monster, die er findet, nach den Regeln auf der Raum-Karte.

Episches Star Munchkin

Epische Regeln für alle **Munchkin**-Spiele findest du in der **Munchkin im Mixer**-Box, aber da **Episches Munchkin** ursprünglich für **Star Munchkin** entwickelt wurde, findest du hier alles, was du benötigst, um wahrhaft epische Weltraumabenteuer in der Welt der Munchkins zu erleben.

Enden deine **Star Munchkin**-Spiele zu schnell? Da stehst du nun, aufgemotzt mit mehreren Klassen und Rassen, unvorstellbar in deiner Servorüstung, hast ein paar fähige Handlanger an deiner Seite und einen Experimentellen Laser-Laser-Bobaser-Bananafaser mit verbesserten Spezialeffekten ... und das Spiel ist vorbei.

Frohlocke, denn hier ist **Episches Munchkin**. Diese Regeln enthalten die Epischen Regeln aller Klassen und Rassen von **Star Munchkin** und **Star Munchkin 2: Die Clown-Kriege**.

Das Spiel beginnen

Wir schlagen vor, dass ihr die Regeln für „Schnelleres Spiel“ verwendet (siehe **Star Munchkin**). Das bringt euch schneller in den Toben/Zermalnen/Töten-Teil des Spiels.

Es wird ganz normal gespielt, bis jemand Stufe 10 erreicht (was nicht länger das Töten eines Monsters erfordert). Ab diesem Zeitpunkt gelten alle Charaktere mit den Stufen 10-19 als „Episch“, und die Epischen Regeln wirken sich auf diese aus. Charaktere der Stufe 9 oder niedriger sind nicht „Episch“. Wenn ein Charakter mit vormals höherer Stufe auf Stufe 9 oder niedriger sinkt, verliert er auch seine Epischen Fähigkeiten.



Das Spiel gewinnen

Spiele bis Stufe 20. Ab diesem Zeitpunkt ist das Spiel wirklich vorbei. Stufe 19 und 20 dürfen nur durch das Töten von Monstern erreicht werden.

Türen öffnen

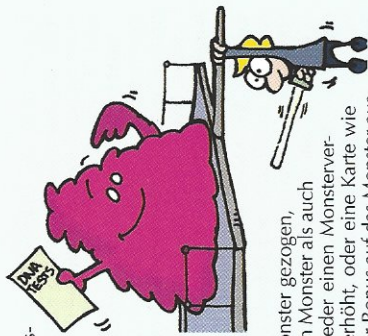
Wenn ein Epischer Munchkin eine Tür öffnet, zieht er zwei Türen vom Türstapel auf einmal, deckt sie auf und geht dann wie folgt vor:

1) Fallen (und Flüche, aus **Munchkin**). Diese wirken sofort und als Erstes, in der Reihenfolge, die der Spieler bestimmt.

2) Als Zweites kommt alles andere, mit Ausnahme von Räumen, Monstern und Monstern an die Reihe, in der Reihenfolge, die der Spieler wählt. Ja, das heißt, wenn du eine Klasse oder eine Rasse ziehst, darfst du sie sofort einsetzen, bevor der Kampf beginnt.

3) Räume. Falls du einen Raum gezogen hast, wird sich dieser Raum auf den Kampf auswirken. Solltest du ZWEI Räume gezogen haben, wirkt der zuerst gezogene, und der zweite geht auf deine Hand.

4) Monster und Monsterboni. Diese werden als Letztes abgearbeitet. Hast du zwei Monster gezogen, musst du beide bekämpfen. Falls du sowohl ein Monster als auch einen Monsterbonus gezogen hast (d.h. entweder einen Monsterverstärker wie Radioaktiv, der die Monsterstufe erhöht, oder eine Karte wie Klom, die ein Monster dupliziert), wirkt sich der Bonus auf das Monster aus. (Aber wenn du einen Bonus ziehst, jedoch kein Monster, geht der Bonus wie gewohnt auf deine Hand.)



Epische Fähigkeiten

Epische Charaktere können auch Epische Heldentaten des Munchkintums vollbringen!

Gadgeteer: Fallenmeister. Deine „Fallen entschärfen“-Fähigkeit kannst du nun auch bei Fallen anwenden, die die anderen Munchkins gegen dich spielen. Außerdem kannst du, wenn du drei Karten ablegst, die Falle an einen anderen Munchkin weiterleiten!

Händler: Meisterhändler. Du darfst deine „Handel“-Fähigkeit für eine beliebige Gegenstandskarte oder eine andere Karte der drei obersten Karten des Ablagestapel einsetzen.

Kopfgeldjäger: Der Beste der Besten. Du darfst verdeckt zwei Stationskarten oder eine Schatzkarte ziehen, nachdem du jemand anderem geholfen hast, ein Monster zu töten. Eine verdeckte Stationskarte ziehst du sogar dann, wenn du einen Kampf alleine gewinnst.

Medium: Dies sind nicht die Mahlzeiten, nach denen du suchst. Im Kampf darfst du deine gesamten Handkarten ablegen, um ein Monster, gegen das du kämpfst, zu verwirren. Es geht zu deinem linken Mitspieler, der es zusätzlich zu dem oder den anderen Monster(n) bekämpfen muss, die er findet, wenn er in seinem Zug seine Stationskarte(n) aufdeckt. Wenn du mehr als ein Monster bekämpfst, entscheidest du, welches Monster zu deinem linken Mitspieler geht. In einem Kampf, in dem du diese Fähigkeit anwendest, darfst du nicht um Hilfe bitten, und du erhältst auch nicht deinen +2 Bonus, weil du alleine kämpfst.

Space Ranger: Du wirst einberufen. Du darfst jederzeit jeden Handlanger aufnehmen, der oben auf dem Ablagestapel liegt. Die maximal zulässige Anzahl an Handlangern darfst du nicht überschreiten, aber du darfst einen anderen ablegen, um Platz für den neuen zu schaffen.

Cyborg: Assimilation. Im Kampf darfst du drei beliebige Gegenstände ablegen und ein Monster assimilieren, anstatt es zu bekämpfen. Für die Assimilation eines Monsters erhältst du keine Stufen oder Schätze. Das Monster wird keine Drohne ...