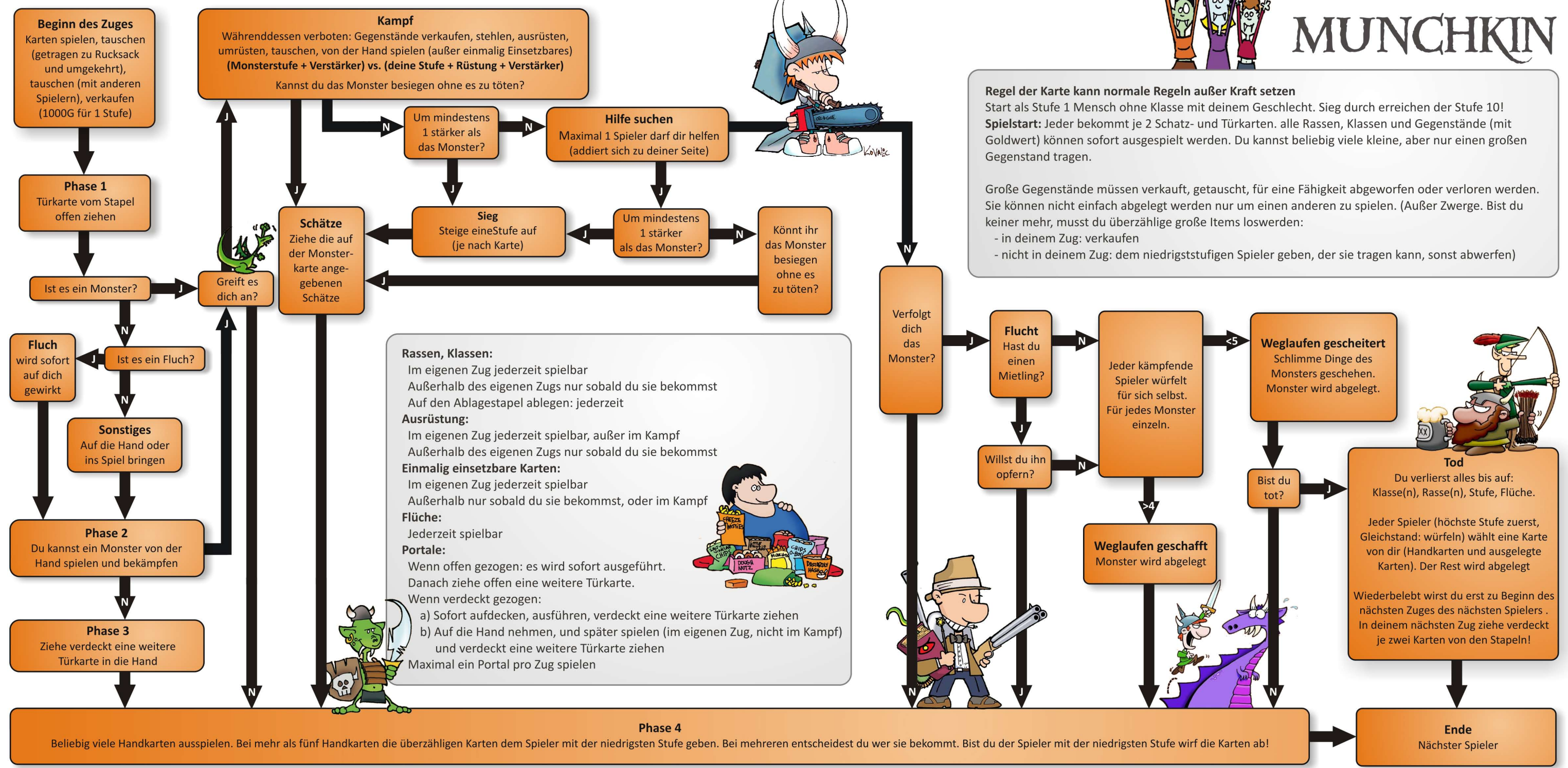




MUNCHKIN



Regel der Karte kann normale Regeln außer Kraft setzen
 Start als Stufe 1 Mensch ohne Klasse mit deinem Geschlecht. Sieg durch Erreichen der Stufe 10!
Spielstart: Jeder bekommt je 2 Schatz- und Türkarten. alle Rassen, Klassen und Gegenstände (mit Goldwert) können sofort ausgespielt werden. Du kannst beliebig viele kleine, aber nur einen großen Gegenstand tragen.
 Große Gegenstände müssen verkauft, getauscht, für eine Fähigkeit abgeworfen oder verloren werden. Sie können nicht einfach abgelegt werden nur um einen anderen zu spielen. (Außer Zwerge. Bist du keiner mehr, musst du überzählige große Items loswerden:
 - in deinem Zug: verkaufen
 - nicht in deinem Zug: dem niedrigststufigen Spieler geben, der sie tragen kann, sonst abwerfen)

Rassen, Klassen:
 Im eigenen Zug jederzeit spielbar
 Außerhalb des eigenen Zugs nur sobald du sie bekommst
 Auf den Ablagestapel ablegen: jederzeit

Ausrüstung:
 Im eigenen Zug jederzeit spielbar, außer im Kampf
 Außerhalb des eigenen Zugs nur sobald du sie bekommst

Einmalig einsetzbare Karten:
 Im eigenen Zug jederzeit spielbar
 Außerhalb nur sobald du sie bekommst, oder im Kampf

Flüche:
 Jederzeit spielbar

Portale:
 Wenn offen gezogen: es wird sofort ausgeführt.
 Danach ziehe offen eine weitere Türkarte.
 Wenn verdeckt gezogen:
 a) Sofort aufdecken, ausführen, verdeckt eine weitere Türkarte ziehen
 b) Auf die Hand nehmen, und später spielen (im eigenen Zug, nicht im Kampf) und verdeckt eine weitere Türkarte ziehen
 Maximal ein Portal pro Zug spielen

Mietling: Darf jederzeit gespielt werden, auch während des Kampfes.
 Maximal 1 pro Spieler.
 Darf jederzeit abgelegt werden.
 Offen gezogen kann er auch auf die Hand genommen werden.
 Ist kein Gegenstand (es sei denn er hat einen Wert in Goldstücken).
 Ist nur handelbar wenn er einen Wert hat.
 Kann sich für dich opfern, wenn du den Kampf verlierst (an Stelle eines Weglaufwurfes. du entkommst automatisch. **IMMER!** Hat dir jemand im Kampf geholfen, entscheidest du ob diese Person würfeln muss).
 Wird er geopfert, wird er mit allen Gegenständen die er trägt geopfert.
Schlimme Dinge (falls sie explizit auf Mietlinge zielen) und Fallen betreffen auch seine Gegenstände.
 Wird er getötet, plünderst du seine Gegenstände und behältst sie.
 Die Rasse des Mietlings beeinflusst den Kampf, so als ob du diese Rasse hättest.
 Hat das Geschlecht, das auf dem Bild dargestellt wird (Roboter haben keins).
 Mit Schummel kann man einen zweiten Mietling besitzen.

Rösser: Maximal 1 pro Spieler (außer mit Schummeln)
 Sind Gegenstände
 Tragen sich selbst (zählen also nicht als getragener großer Gegenstand)
 Können nur solche Karten nutzen die es ihnen ausdrücklich erlauben
 Der eventuelle Weglaufbonus des Rosses ersetzt den des Reiters
 Jederzeit ablegbar
 Wird ein Ross offen gezogen kann es statt dessen als Monster behandelt werden (Stufe=2x sein Bonuswert; 1 Schatz, 1 Stufe, Schlimme Dinge: verliere 1 Stufe)

Dungeons: Wenn im Spiel, dann werden alle Spieler betroffen (es sei denn auf der Portalkarte steht was anderes)
 Man kann sich in mehreren Dungeons zugleich befinden
 Jederzeit im eigenen Zug 4 Handkarten ablegen um einen neuen Dungeon zu betreten (der alte KANN abgelegt werden, muss aber nicht)
 Widersprechen sich 2 Dungeons, gilt die Regel des zuletzt gezogenen Dungeons

Karten im **Rucksack** liegen getappt und können nicht im Kampf oder beim Weglaufen ausgetauscht werden.
 Einfach so abwerfen geht nicht
 Verkaufen (1000G für eine Stufe)

Tauschen: Nur Gegenstände (die mit G-Wert)
 Jederzeit möglich (außer im Kampf)
 Zu tauschender Gegenstand muss am Tisch liegen
 Getauschter Gegenstand ist sofort im Spiel
 Einseitiges Tauschen ist möglich

Stufe kann nicht unter 1 sinken (außer in Kampfberechnungen)
 Stufenanstieg im Kampf nur durch TÖTEN des Monsters
 Schätze und Stufenanstieg erst am Ende des kompletten Kampfes (bei mehreren Monstern)
 letzte Stufe nur durch Monsterkill

