

Paul Peterson **SMASH UP**

MUNCHKIN

Ein verrückter Kampf für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

SPIELZIEL

Euer Ziel ist nichts weniger als die vollständige Kontrolle der Welt! Setzt eure Kreaturen ein, um gegnerische Basen zu zerstören. Der erste Spieler mit 15 Siegpunkten gewinnt das Spiel!

SPIELMATERIAL

Smash Up - Munchkin beinhaltet:

- **160 Spielkarten** (8 Fraktionen mit je 20 Karten)
- **20 Monsterkarten**
- **22 Schatzkarten**
- **16 Basiskarten**
- **1 Stanzbogen** mit Siegpunktmarkern/Stärkemarkern
- **10 übergroße Kartentrenner**

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Ihr wählt jeder 2 verschiedene Fraktionen mit je 20 Karten und mischt sie zusammen, so dass jeder mit insgesamt 40 Karten spielt. Die Decks legt ihr verdeckt vor euch ab. Daneben benötigt ihr ein wenig Platz für euren Ablagestapel.

Zwergel!

Diebe!



Zwergen-Diebe!

Wenn ihr zwei Exemplare von *Smash Up - Munchkin* besitzt, können verschiedene Spieler dieselbe Fraktion wählen, so dass z.B. Elfen gegen Elfen kämpfen. Ein Spieler darf aber niemals mit zwei Sätzen derselben Fraktion kämpfen. Das widerspricht doch völlig dem Spielkonzept!

Mischt alle Basiskarten und legt sie als verdecktes Basisdeck bereit. Mischt außerdem die Schatzkarten sowie die Monsterkarten und legt sie in 2 getrennten Decks neben das Basisdeck. Anschließend deckt ihr pro Spieler eine Basis auf, plus eine weitere (bei 3 Spielern werden also 4 Basen ausgelegt). Zieht nun Monsterkarten für jede Basis (siehe Seite 7).

Legt die Siegpunktemarker/Stärkemarker für alle Spieler bereit.

Jeder zieht 5 Karten von seinem Deck. Wenn du nun keine Kreatur auf der Hand hast, zeigst du deine Karten, legst sie auf deinen Ablagestapel ab und ziehst 5 neue Karten von deinem Deck. Diese Karten musst du nun behalten.

Bestimmt einen beliebigen Startspieler. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. Nun seid ihr bereit, einige Basen zu zerstören.



Prügeln wir uns nach Regeln!

Für offizielle Partien legt ihr mindestens 8 zufällig gewählte Fraktionen auf dem Tisch bereit. Nach Bestimmung eines beliebigen Startspielers wählt dieser eine Fraktion. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler. Nachdem jeder eine Fraktion gewählt hat, darf der letzte Spieler eine zweite Fraktion nehmen und die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler insgesamt 2 Fraktionen genommen hat.

ZUSAMMENSTELLUNG DES BASISDECKS

Die Welt von *Smash Up* ist von anfänglich 8 auf 37 Fraktionen angewachsen, und es werden weitere folgen. Das ist großartig!

Ihr solltet aber nicht immer mit allen Basen auf einmal spielen. Jedes Set beinhaltet Basen, die zu den jeweiligen Fraktionen gehören: Die Basen aus *Der endgültige Cthulhu* beschäftigen sich mit den Wahnsinn-Karten, die Basen in *Smash Up - Munchkin* lassen euch Monster und Schätze ziehen. Wenn ihr einfach alle 74 Basen miteinander mischt, seht ihr nur sehr selten mal eine Basis, die am besten zu euren gewählten Fraktionen passt!

Nachdem jeder zu Spielbeginn seine Fraktionen ausgewählt hat, verwendet einfach nur die Basen aus den Sets, aus denen die Fraktionen stammen. Spiel ihr z.B. mit Ork-Ninjas gegen Vampir-Halblinge, sucht ihr nur die Basen aus dem Originalspiel *Smash Up*, *Monster Smash* und *Smash Up - Munchkin*. Ganz einfach!

Jede Kombination ist erlaubt

4 der Fraktionen in *Smash Up - Munchkin* entsprechen den Rassen aus dem Spiel *Munchkin* und die anderen 4 den Klassen. Ihr müsst aber nicht jeweils eine für eure Decks aussuchen. Ihr dürft natürlich gerne Elfen-Magier spielen, aber genauso sind Halblinge-Orks oder Krieger-Kleriker erlaubt.

Einmal richtig mischen

Ihr könnt die anderen Sets gut mit *Smash Up - Munchkin* kombinieren. Deren Basen erhalten zwar zu Beginn keine Monster, aber ihr dürft natürlich Monster oder Schätze auf diese Basen spielen, genauso wie es bei den Basen aus *Smash Up - Munchkin* erlaubt ist.

SO LÄUFT DEIN SPIELZUG AB

1. Loslegen!

Einige Fähigkeiten werden zu Beginn deines Spielzugs aktiv. Also führst diese Fähigkeiten nun durch, klar?

2. Karten spielen

In deinem Spielzug darfst du bis zu 2 freie Karten aus der Hand spielen:

1 Kreatur oder 1 Aktion oder sowohl 1 Kreatur als auch 1 Aktion. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge spielen. Du darfst aber auch auf das Ausspielen von einer oder beiden Karten verzichten.

Kreaturen

Um eine Kreatur auszuspielen, wählst du eine Basis und legst die Kreatur daneben aus, so dass sie in deine Richtung zeigt. Danach führst du den Kartentext der Kreatur aus. Wenn eine Fähigkeit mit dem Wort „Extra“ beginnt, folgt sie speziellen Regeln (siehe S. 11).

Aktionen

Um eine Aktion auszuspielen, zeigst du die Karte und führst ihren Text aus. Ganz einfach! Anschließend legst du die Karte auf deinen Ablagestapel, es sei denn, sie besitzt eine dauerhafte Fähigkeit, die du auf 1 Basis oder 1 Kreatur spielst.

3. Wird eine Basis zerstört?

Wenn du keine Karten mehr ausspielen kannst oder willst, musst du überprüfen, ob eine oder mehrere Basen zerstört und somit gewertet werden. Wenn dies der Fall ist, musst du „Die große Wertung“ durchführen (siehe S. 8).

4. Ziehe 2 Karten

Die Überschrift sagt schon alles. Nachdem du diese 2 Karten gezogen hast, darfst du maximal 10 Karten auf der Hand haben. Besitzt du mehr, musst du nun Karten ablegen, bis du nur noch 10 Karten hast.

Wenn du eine Karte ziehen musst, nach einer Karte im Deck suchst, eine Karte vom Deck aufdecken oder anschauen sollst, und dein Deck leer ist, mischt du die Karten deines Ablagestapels und legst sie wieder als neues Deck verdeckt vor dir ab. Ziehe die fehlenden Karten von diesem Deck.

5. Abschalten!

Du führst alle Fähigkeiten durch, die am Ende deines Zugs aktiv werden.

Anschließend müsst ihr schauen, ob einer von euch 15 oder mehr Siegpunkte besitzt. Wenn ja, schaut ins Kapitel „Aus und vorbei“ (siehe S. 12).

Wenn noch keiner gewonnen hat, ist anschließend der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Schummler! Willst du Fähigkeiten doppelt ausführen?

Fähigkeiten werden nur aktiv, wenn du eine Karte aus der Hand spielst oder dann, wenn der Kartentext „spielen“ sagt. Wenn Kreaturen versetzt werden, gilt das nicht als spielen und Fähigkeiten werden nicht aktiv. Die Extra-Fähigkeiten verhalten sich anders (siehe S. 11).

LERNT EURE KARTEN KENNEN!

KREATUREN



AKTIONEN



BASEN

Name

Siegpunkt(e) für den 3. Platz

Fähigkeit

Zerstörungswert

Siegpunkt(e) für den 1. Platz

Anzahl Monster

Siegpunkt(e) für den 2. Platz

Hier wird beschrieben, welche Fähigkeit die Basis besitzt. Diese Fähigkeit ist immer aktiv, solange die Basis offen ausliegt. Es ist eine atemberaubende Kombination aus den Fähigkeiten Extra, Dauerhaft und Ungeheuerlich.

MONSTER

Name

Schlüsselwort „Kreatur“

Anzahl Schätze

Schlüsselwort „Untot“

Stärke

Monstersymbol

Fähigkeit

SCHÄTZE

Stärke (bei Kreaturen)

Name

Schlüsselwort „Aktion“ oder „Kreatur“

Fähigkeit

Schatzsymbol

MONSTER UND SCHÄTZE

Monster und Schätze sind 2 neue Kartenarten in *Smash Up - Munchkin*. Während der Spielvorbereitung mischt ihr jeweils die Schätze und die Monster und legt sie in 2 separaten Decks neben dem Basisdeck bereit. Ihr dürft nur dann Karten von diesen Decks ziehen, wenn euch Basen oder Karten während des Spiels dazu auffordern. Beide Decks besitzen je einen eigenen Ablagestapel. Jedes Mal, wenn 1 Schatz oder 1 Monster den Spielbereich verlässt, legt ihr die Karte auf den passenden Ablagestapel, niemals auf einen eurer Ablagestapel!

Monster

Die Basen in *Smash Up - Munchkin* zeigen eine Anzahl an Monstern (siehe S. 6), die ihr vom Monsterdeck ziehen müsst, wenn 1 Basis ins Spiel kommt. Legt die gezogenen Monster gefächert auf die jeweilige Basis, so dass deren Fähigkeiten und jeweilige Stärke sichtbar bleiben. Monster gelten als Kreaturen und ihre Fähigkeiten werden wie bei normalen Kreaturen aktiviert.

Monster zeigen wiederum eine Anzahl an Schätzen. Wird 1 Monster zerstört, darf der Spieler, der den zerstörerischen Effekt kontrolliert, entsprechend viele Schätze vom Schatzdeck ziehen und auf die Hand nehmen. Wenn 1 Basis mit Monstern gewertet wird, werden die Schätze der an der Basis liegenden Monster als Beute unter den Spielern verteilt, die dort Kreaturen haben (siehe S. 9).

Monster werden immer wie normale Kreaturen behandelt, außer in folgenden Ausnahmen:

Kommt 1 Basis ins Spiel, die eine Anzahl Monster zeigt, zieht ihr entsprechend viele Monster vom Monsterdeck auf diese Basis.

Die Stärke der Monster zählt nicht bei der Bestimmung der Gesamtstärke aller an der Basis gespielten Kreaturen, sondern sie ERHÖHT den Zerstörungswert der Basis. Nur wenn ihr die Kontrolle über 1 Monster erhaltet, verhält es sich wie eine gewöhnliche Kreatur und fügt seine Stärke der Gesamtstärke hinzu.

Ihr spielt niemals Monster aus der Hand aus, sondern immer die oberste Karte des Monsterdecks. Monster werden nur dann gespielt, wenn der Text einer Karte euch

dazu auffordert. Das Spielen eines Monsters zählt nicht gegen euer Limit, pro Runde 1 Kreatur zu spielen.

Ihr legt die Monster immer auf den Monsterablagestapel, wenn sie das Spiel verlassen.

Monster haben keinen Besitzer und gehören zu keiner Fraktion, so dass sie niemals von Karten betroffen sind, die sich auf den Besitzer einer Kreatur beziehen.

Schätze

Schätze werden immer wie normale Aktionen oder Kreaturen behandelt, außer in folgenden Ausnahmen:

Ihr legt die Schätze immer auf den Schatzablagestapel, wenn sie das Spiel verlassen.

Schätze haben keinen Besitzer und gehören zu keiner Fraktion. Sie werden jedoch immer von einem Spieler kontrolliert.

DIE GROSSE WERTUNG

Wenn die Gesamtstärke aller an einer Basis gespielten Kreaturen den Zerstörungswert dieser Basis, inklusive der Stärke aller an dieser Basis gespielten Monster, erreicht oder überschreitet, wird diese Basis gewertet. Wenn in einem Spielzug mehr als eine Basis gewertet werden muss, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge der betroffenen Basen.

Kommt es zur Wertung einer Basis, dürfen alle Spieler zuerst Extra-Fähigkeiten ihrer Karten nutzen, die „**vor**“ der Wertung einer Basis aktiv werden.

Sollte dadurch die Gesamtstärke der beteiligten Kreaturen unter den Zerstörungswert der Basis fallen, so wird die Basis trotzdem gewertet.

Beispiel: Das Baumhaus besitzt zusammen mit den beiden Hippogreiften einen erhöhten Zerstörungswert von 21. Nachdem die Gesamtstärke aller dort gespielten Kreaturen 22 erreicht, wird das Baumhaus nun gewertet. Die Fähigkeit der beiden Hippogreife wird aber zunächst aktiviert, so dass die zufällig gewählten Opfer, 1 Wender und 1 Spötterin, zerstört werden. Auch wenn dadurch die Gesamtstärke aller Kreaturen unter den Zerstörungswert 21 fällt, wird die Wertung der Basis trotzdem im Anschluss durchgeführt.

Ich zuerst!

Wenn mehr als ein Spieler Extra-Fähigkeiten nutzen möchte, beginnt ihr mit dem aktiven Spieler und führt solange im Uhrzeigersinn reihum je 1 Extra-Fähigkeit durch, bis alle Spieler in Reihenfolge passen. Wenn du passt, aber ein anderer Spieler im Anschluss eine Extra-Fähigkeit nutzt, kommst du erneut an die Reihe und kannst wieder entscheiden, ob du eine weitere Extra-Fähigkeit nutzen möchtest. Wenn du durch eine Extra-Fähigkeit weitere Karten spielen darfst, musst du das sofort machen oder darauf komplett verzichten.

Siegpunkte verteilen

Die Spieler mit der größten, zweitgrößten und drittgrößten Stärke an einer Basis werden zum Sieger, Zweit- und Drittplatzierten.

Sie erhalten entsprechend die Siegpunkte für den 1., 2. und 3. Platz.

Wird ein Spieler Vierter, erhält er keine Siegpunkte. Wenn weniger als 3 Spieler an einer Basis vertreten sind, werden die Siegpunkte der übrigen Plätze nicht vergeben. Ihr nehmt euch die entsprechenden Siegpunktemarker und legt sie offen vor euch ab. Ihr dürft Extra-Fähigkeiten nutzen, die **während** der Wertung aktiv werden. Damit ihr überhaupt Siegpunkte an einer Basis erhaltet, müsst ihr dort mindestens eine Kreatur platziert haben.



Beute verteilen

Nachdem ihr die Siegpunkte verteilt habt und Monster an dieser Basis liegen, addiert ihr nun die angegebene Anzahl an Schätzen. Zieht so viele Karten vom Schatzdeck und legt sie offen als Beute aus. Sollten nicht genug Karten im Schatzdeck sein, mischt ihr den Schatzablagestapel und zieht die übrigen Karten vom neuen Schatzdeck.

In Reihenfolge der eigenen Stärke an der gewerteten Basis, von hoch nach niedrig, nimmt sich nun jeder Spieler 1 Schatzkarte, bis ihr die Beute verteilt habt. Wenn mehrere Spieler die gleiche Stärke haben, kommen die betroffenen Spieler reihum ausgehend vom aktiven Spieler an die Reihe. Ihr müsst wenigstens 1 Kreatur an der Basis haben, um bei der Verteilung der Beute dabei zu sein; dann seid ihr aber auf jeden Fall dabei, auch wenn ihr nicht unter den besten drei seid.

Beispiel: Peter und Katharina haben beide Kreaturen am Bollwerk, bei dem die Monster 5 Schätze hergeben. Somit ziehen die beiden 5 Karten und legen sie als Beute aus. Katharinas Kreaturen haben die größere Stärke, so dass sie den ersten Schatz nimmt. Sie bekommt den ersten, dritten und fünften Schatz, Peter entsprechend den zweiten und vierten. Klaus hatte leider keine Kreaturen am Bollwerk gespielt, so dass er keine Schätze erhält.

Zurück in eure Ecken

Im Anschluss an die Wertung dürft ihr Extra-Fähigkeiten nutzen, die „nach“ der Wertung einer Basis aktiv werden.

Danach werden alle Karten, die noch an der gewerteten Basis liegen, auf die Ablagestapel ihrer Besitzer abgelegt. Sie gelten dadurch nicht als zerstört, können aber Fähigkeiten aktivieren, die beim Ablegen auf den Ablagestapel berücksichtigt werden müssen.

Die gewertete Basis kommt auf den Ablagestapel für Basen. Ihr zieht eine neue Basis als Ersatz und legt sie offen neben die anderen Basen. Wenn nötig, mischt ihr die Ablagestapel für Basen oder Monster, um weitere Karten ziehen zu können.

Nun schaut ihr, ob noch eine weitere Basis gewertet werden muss und führt die genannten Schritte erneut aus.

Nur Unentschieden?

Wenn mehrere Spieler die gleiche Stärke an einer Basis haben, erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktezahl entsprechend der betroffenen Platzierung. Wenn ihr z. B. jeweils eine Stärke von 10, 10 und 5 besitzt, erhalten die beiden Spieler mit einer Stärke von 10 jeweils die vollen Siegpunkte für den 1. Platz! Der Spieler mit einer Stärke von 5 kommt nur auf den 3. Platz, nicht auf den 2. Platz! Wenn zwei Spieler zusammen auf den 2. Platz kommen, gibt es keinen 3. Platz, auch wenn das gemein ist!

Wenn mehrere Spieler sich bei den Bedingungen einer Basis-Fähigkeit patten, dürfen sie alle die Fähigkeit nutzen. Schaut im Abschnitt „Ich zuerst!“ (S. 9) nach, wenn es zum Streit bei der Reihenfolge kommt.

Genauer Ablauf der Wertung:

1. Prüft, ob 1 oder mehrere Basen gewertet werden müssen. Wenn nicht, macht der aktive Spieler mit der nächsten Phase weiter.
2. Der aktive Spieler wählt 1 Basis, die nun gewertet wird.
3. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „vor“ der Wertung eingesetzt werden.
4. Verteilt die Siegpunkte entsprechend der aktuellen Gesamtstärken. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „während“ der Wertung eingesetzt werden.
5. Verteilt die Beute, indem ihr die Schätze auf die Hand nehmt. Ihr dürft erneut Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „während“ der Wertung eingesetzt werden.
6. Ihr dürft nun Karten spielen oder aktivieren, deren Fähigkeiten „nach“ der Wertung eingesetzt werden.
7. Legt alle an der Basis gespielten Karten auf die passenden Ablagestapel.
8. Legt die Basis auf den Basisablagestapel.
9. Zieht 1 neue Basis und spielt die angegebene Anzahl an Monstern auf diese Basis.

ÜBERGROSSE KARTENTRENNER

Ihr könnt die übergroßen Kartentrenner zur Aufbewahrung der vier Fraktionen in der großen Schachtel der *Geek Edition* verwenden. Darin ist auch Platz für alle anderen *Smash Up*-Erweiterungen für den ultimativen Spielspaß!



AUS UND VORBEI!

Sobald jemand am Ende eines beliebigen Spielzugs 15 oder mehr Siegpunkte besitzt, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Wenn mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte besitzen, setzt ihr das Spiel mit weiteren Spielzügen fort, bis es nur noch einen Sieger gibt. Es gibt kein Unentschieden! Außer für deine beiden Fraktionen – deine Kreaturen sind Freunde fürs Leben!

STÄRKEMARKER

Ihr verwendet die Siegpunktemarker für einige Karten auch als Stärkemarker.

Einige der Karten geben euch Marker „Stärke +1“, mit denen ihr die Stärke eurer Kreaturen erhöht. Auch wenn alle Fähigkeiten euch nur „Stärke +1“ geben, kommt es gelegentlich vor, dass eine Kreatur mehrere dieser Marker erhält. Für eine bessere Übersicht dürft ihr jederzeit 5 Marker „Stärke +1“ gegen 1 Marker „Stärke +5“ tauschen.

Der Vorrat an Markern ist unbegrenzt, notfalls müsst ihr euch mit Siegpunktemarkern aus einer der anderen Smash-Up-Erweiterungen aushelfen.

BEGRIFFE UND BESCHRÄNKUNGEN

Es gibt einige Beschränkungen im Spiel, wie im Folgenden beschrieben.

Ablegen: Wenn eine Karte abgelegt wird, kommt sie auf den Ablagestapel des Besitzers, unabhängig davon, wer die Karte gespielt oder unter Kontrolle hat. Wenn nichts anderes geschrieben steht, musst du 1 Handkarte ablegen.



Besitzer: Du bist der „Besitzer“ einer Karte, wenn sie zu Beginn des Spiels in deinem Deck war. Monster und Schätze haben niemals einen Besitzer.

Dauerhaft: Die meisten Fähigkeiten werden sofort ausgeführt und sind danach vorbei, manchmal gelten sie bis zum Ende des Spielzugs. Dauerhafte Fähigkeiten gelten stattdessen solange, wie die jeweiligen Karten im Spiel bleiben.



Extra: Die meisten Fähigkeiten werden aktiv, wenn du eine Karte spielst. Extra-Fähigkeiten werden zu ungewöhnlichen Zeiten oder auf ungewöhnliche Weise aktiviert. Extra-Fähigkeiten können sich auf bereits ausgespielten Karten, auf den Karten in deiner Hand oder in deinem Ablagestapel befinden. Die Extra-Fähigkeit einer Karte beschreibt, wie du sie nutzen darfst. Wenn du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte aufgrund einer Extra-Fähigkeit spielst, zählt sie nicht als eine deiner 2 freien Karten.

Ignorieren: Du behandelst eine Fähigkeit so, als ob sie nicht existiert.



In deinem Zug: Dies betrifft ausschließlich Schritt 2 (Karten spielen) in deinem Spielzug.



Im Spiel: Karten befinden sich im Spiel, wenn sie sich in der Mitte des Tisches befinden, also aktive Basen sind oder an diesen Basen ausgespielt wurden. Karten in deiner Hand, auf dem Ablagestapel oder in deinem Deck sind nicht im Spiel.



Kontrolle: Standardmäßig kontrollierst du alle Karten, die du ausspielst. Monster werden von niemanden kontrolliert, außer du übernimmst die Kontrolle ausdrücklich durch eine Fähigkeit. Wenn du die Kontrolle einer Karte übernimmst, ist das so, als ob du sie gespielt hast: Die Stärke der Kreaturen zählt für dich, Fähigkeiten von Karten bestimmt du etc. Die Kontrolle über eine Kreatur bedeutet nicht automatisch die Kontrolle von Aktionen, die auf diese Kreatur gespielt wurden, aber deren Fähigkeiten gelten weiterhin ganz normal. Wenn eine Karte abgelegt oder zerstört wird, legst du sie auf den Ablagestapel des Besitzers, nicht auf den des aktuellen Kontrollierenden; Monster und Schätze legst du auf deren jeweilige Ablagestapel.

Legen/nehmen: Durch diese beiden Begriffe darfst du Karten von Orten nehmen oder an Stellen legen, die durch die anderen Begriffe wie „versetzen“, „ziehen“ usw. nicht abgedeckt werden. So darfst du z. B. Karten vom Ablagestapel auf die Hand nehmen oder oben auf dein Deck legen.



Spielen: Du spielst die Karten aus deiner Hand, entweder als eine von 2 freien Karten in Schritt 2 oder jedes Mal, wenn dich eine Fähigkeit dazu auffordert, eine Karte zu spielen. Du spielst auch Monster, wenn dies von einer neuen Basis gefordert wird. Die Fähigkeit einer Karte wird aktiviert, sobald du sie spielst. Wenn Karten versetzt, abgelegt, platziert oder zurückgenommen werden, gelten sie nicht als gespielt, und ihre Fähigkeiten werden nicht aktiviert. Wenn nicht ausdrücklich geschrieben, spielst du Monster vom Monsterdeck und alle anderen Karten aus deiner Hand.

Statt/stattdessen: Einige Fähigkeiten lassen dich Karten an andere Orte platzieren, als eigentlich vorgesehen. Wenn du solch ein Wahl hast, wird sie mit statt oder stattdessen beschrieben.



Talent: Dies ist eine Fähigkeit, die eine Kreatur oder Aktion einmal in jedem deiner Züge anwenden kann, als wäre es eine zusätzliche Aktion. Du musst das Talent nicht nutzen.

Um: Einige Karten besitzen einen Text wie „mache dies, um ...“. Nur wenn du die Bedingung erfüllst, darfst du den zweiten Teil ausführen.



Untot: Dies ist eine Klasse an Monstern, die von den Karten *Wender* und *Schlag den Ghoul* betroffen sind. Wenn eine Kreatur nicht die Bezeichnung „Untot“ besitzt, gilt sie auch nicht als untot, selbst wenn ihre Fraktion so aussieht (z.B. Zombies, Geister oder Vampire).

Verschieben: Du verschiebst Aktionskarten oder Marker zwischen den Kreaturen. Legst du Marker auf Kreaturen (aus dem Vorrat) oder entfernst du Marker von Kreaturen (und legst sie zurück in den Vorrat), gilt das nicht als verschieben.



Versetzen: Dies erlaubt dir, eine Karte von einer Basis zu einer anderen zu versetzen. Das Versetzen gilt nicht als Spielen. Die Fähigkeiten der Kreaturen werden nicht aktiviert, wenn du eine Karte versetzt. Talent-, Extra- oder dauerhafte Fähigkeiten gelten aber weiterhin.

Zerstören: Wenn dich eine Karte dazu auffordert, eine andere Karte zu zerstören, legst du die zerstörte Karte und alle auf diese Karte gespielten anderen Karten auf die Ablagestapel ihrer Besitzer.



Zurück: Zurück bedeutet, dass eine Karte dorthin zurückkehrt, wo sie herkommt. Wenn eine an einer Basis liegende Karte zurückkehrt, werden alle auf sie gespielten Karten abgelegt.

Zusätzlich: Normalerweise kannst du 1 Kreatur und 1 Aktion in deinem Spielzug spielen. Monster fallen nicht unter diese Beschränkung; du spielst sie immer, wenn dich Fähigkeiten dazu auffordern. Wenn dich eine Karte dazu auffordert, eine zusätzliche Kreatur oder Aktion zu spielen, darfst du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte des entsprechenden Typs spielen; dies kann manchmal auch vor dem Spielen der freien Karten sein. Du musst diese zusätzliche Karte nicht sofort spielen, außer wenn du sie durch eine Extra-Fähigkeit oder außerhalb Schritt 2 (Karten spielen) erhalten hast.



KLARSTELLUNGEN



Angespannter Bogen: „Monster“ gelten nicht als Fraktion, so dass du diese nicht wählen darfst.



Bleib bloss liegen!: Bereits gespielte Extra-Fähigkeiten werden nicht rückwirkend ignoriert. Du darfst diese Fähigkeit spielen, wenn du zusammen mit anderen Spielern die größte Stärke an der Basis besitzt.



Fehdehandschuh: Monster, die durch die Fähigkeit des

Fehdehandschuhs ins Spiel kommen, werden von der Basis und nicht von einem Spieler gespielt. Die Fähigkeiten des *Netz-Trolls* u.a. werden nicht aktiviert.



Bis auf die Unterhose: Das Entfernen von Aktionen gilt nicht als Aktion, so dass z.B. die Fähigkeit des *Dork Orks* dies nicht verhindern kann.



Blumenkind: Diese Karte und die getauschte Kreatur sind in keiner Weise miteinander verbunden. Wenn eine Kreatur das Spiel verlässt, ist die andere davon nicht betroffen. Das *Blumenkind* darf nur dann mit einem Monster tauschen, wenn das Monster von einem Spieler kontrolliert wird.



Fluch der Nutzlosigkeit: Wenn eine Kreatur vom Fluch der Nutzlosigkeit betroffen ist, gilt ihre Stärke als 0 und zählt nicht bei der Gesamtstärke aller an der Basis gespielten Kreaturen mit. Wenn du nur diese Kreatur an der Basis hast, ist deine Gesamtstärke dort 0. Wenn du damit aber zu den drei Spielern mit den jeweils größten Stärken gehörst, erhältst du trotzdem Siegpunkte!



Gewichte stemmen:

Weder du noch der Mitspieler müsst eine eigene Kreatur wählen.



Helfende Hände:

Durch den Verlust des Siegpunkts werden keine Karten betroffen und deren Fähigkeiten nicht aktiviert. Somit verhindert z. B. *Zu widerstandsfähig* den Verlust nicht.



Her damit!: Mit dieser Karte erhältst du nur 1 Karte, selbst wenn die betroffene Kreatur mehr als eine Aktion besitzt.

Du erhältst die Aktion auch dann, wenn die Zerstörung verhindert wird.



Inbrünstiger Mönch:

Wenn beide *Inbrünstige Mönche* an derselben Basis liegen, nutzt du sie nacheinander, so dass sie sich nicht gegenseitig retten können.



Netz-Troll: Die Monster, die durch die Fähigkeit des Netz-Trolls gespielt werden, zählen nicht zu der Anzahl an

Monstern, die durch die Basis gespielt werden müssen.



Plutoniumdrache:

Die Schätze der Monster, die der Plutoniumdrache zerstört, werden abgelegt.



Schädelspalter:

Die meisten Fraktionen besitzen zwei Kreaturen mit Stärke 4.

Die *Schädelspalter* sind besonders stark, besitzen aber sonst keine sinnvolle Fähigkeit.



Schlag den

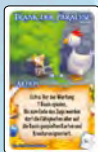
Ghoul: Untote Monster werden hier nicht ersetzt,

wenn sie unter das Monsterdeck gelegt werden. Somit kann diese Basis ohne Monster beginnen.



Tanzender Spross:
Du führst erst die Fähigkeit dieser Karte aus, bevor du sie ablegst. Somit mischst du den

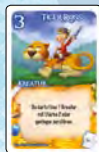
Tanzenden Spross nicht mit deinem Deck, sondern legst in anschließend auf deinen Ablagestapel.



Trank der Paralyse:
Diese Fähigkeit betrifft nicht die Fähigkeit der Basis, oder die von Karten an anderen Basen oder auf der Hand von Spielern. Es betrifft nur Karten an der Basis, an der diese Karte gespielt wird.



Verrückte Zapperin:
Du darfst die Extra-Fähigkeit vor der Wertung der Basis nutzen, auch wenn du die Talent-Fähigkeit bereits vorher im selben Zug verwendet hast.



Tiger-Ross: Trotz seines Namens gilt das *Tiger-Ross* als eigenständige Kreatur und wird nicht auf oder mit einer anderen Kreatur gespielt.



Unterirdisches Versteck: Du darfst diese Fähigkeit jederzeit im Schritt 2 (Karten spielen) deines Zugs nutzen, selbst wenn du sie bereits vorher im selben Zug verwendet hast und die gespielte Kreatur versetzt hast.



Verzauberung: Wenn du ein Monster an einer Basis kontrollierst und diese gewertet wird, kommen die Schätze des Monsters trotzdem zur Beute.



Zu widerstandsfähig:
Wenn du diese Karte auf die Kreatur eines anderen Spielers spielst, ist sie vor dessen

Aktionen geschützt.

BEI VERBOT UNWIRKSAM

Oftmals werden sich Kartentexte und diese Anleitung widersprechen. Kommt es zu einem Konflikt, gewinnen die Kartentexte immer. Sie sind wahre Meister im Regel-Kampf.

Wenn sich Karten widersprechen, gewinnt die Karte, deren Text etwas verbietet.

Wenn mehrere Fähigkeiten auf Karten eines Spielers zur gleichen Zeit aktiviert werden, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge dieser Fähigkeiten.

Du darfst eine Karte ausspielen, auch wenn deren Fähigkeit nicht ausgeführt werden kann. So darfst du z. B. eine Karte ausspielen, die eine Kreatur zerstört, auch wenn gar keine Kreaturen an den Basen liegen. Auf diese Weise darfst du unerwünschte Karten aus der Hand loswerden.

Du musst eine Fähigkeit ausführen, selbst wenn das Resultat negativ für dich ist. Wenn die Fähigkeit einer Karte aber das Wort „dürfen“ enthält, hast du die Wahl, ob du die Fähigkeit durchführst.

Wenn eine Fähigkeit die Worte „beliebig viele“ enthält, darfst du auch Null wählen. Du darfst eine Karte mit dem Wort „alle“ spielen, auch wenn gerade keine entsprechenden Ziele ausliegen.

Wenn du während der Wertung einer Basis zusätzliche Kreaturen oder Aktionen spielen darfst, musst du diese zusätzlichen Karten sofort oder gar nicht spielen.

Wenn eine Karte auf die Hand genommen, auf das Deck gelegt, in das Deck gemischt oder auf den Ablagestapel gelegt wird, erhält sie immer der Besitzer, unabhängig davon, wer diese Karte gespielt oder kontrolliert hat, außer die Karte stammt von einem besonderen zusätzlichen Deck, wie Monster oder Schätze.

Extra-Fähigkeiten dürfen jederzeit gespielt werden, wenn es ihr Text erlaubt, auch während des Zugs der anderen Spieler.

Du darfst jederzeit alle Ablagestapel durchschauen.

Wenn du zufällige Karten aus der Hand ablegen musst, zieht sie der linke Nachbar aus deinen verdeckten Karten.

„1 Kreatur“ oder „Kreaturen“ bezieht sich immer auf Kreaturen im Spiel, außer die Karte nennt etwas anderes.

Beim Ausspielen einer Kreatur zählt die auf der Karte angegebene Stärke. Sobald sie an einer Basis liegt, zählt die durch Fähigkeiten modifizierte Stärke. Die Stärke kann niemals unter 0 sinken.

Wenn eine Karte den Zerstörungswert einer Basis ändert, gilt das für den aufgedruckten Wert. Die Fähigkeiten von Monstern oder andere Effekte werden erst im Anschluss addiert oder subtrahiert.

Wenn ein Monster von einem Spieler kontrolliert wird, zählt dessen Stärke für den Spieler; ansonsten erhöht die Stärke des Monsters den Zerstörungswert der Basis.

Wenn nicht anders beschrieben, enden die Fähigkeiten einer Karte immer am Ende des Zugs oder sobald die Karte das Spiel verlässt, abhängig davon, was eher eintrifft.

Wenn eine Fähigkeit auf einer Kreatur oder Aktion „Du“ verwendet, ist der Kontrollierende der Karte gemeint. Auf einer Basis sind alle Spieler gemeint, meistens der aktive Spieler. „Andere Spieler“ sind alle anderen, nur nicht du.

Monster und Schätze gehören keiner Fraktion an. Sie haben keinen Besitzer und zählen nicht zu den Handkarten. Monster können von Spielern kontrolliert werden.

Monster gelten für Spieler nicht als Gegner oder „andere Spieler“, aber jeder Spieler gilt für Monster als „anderer Spieler“.

„Hier“ ist immer die Basis, an der du die Karte spielst. „Dort“ ist immer eine Basis, die in der Fähigkeit genannt wird. „Diese Kreatur“ ist immer die Karte selber, „jene Kreatur“ ist diejenige, auf die eine Aktion oder Fähigkeit gespielt wird.

Wenn du eine Karte anschaust, zeigst du sie keinem anderen Spieler. Wenn du eine Karte aufdeckst, zeigst du sie allen Spielern.

DIE FRAKTIONEN

Smash Up - Munchkin bietet euch 8 Fraktionen, mit denen ihr 28 verschiedene Decks ausprobieren könnt. Im Basisspiel **Smash Up** und den anderen Erweiterungen gibt es weitere Fraktionen, die alle die Weltherrschaft übernehmen wollen, so dass ihr viel

mehr Kombinationsmöglichkeiten ausprobieren könnt. Mischt die Fraktionen, ganz so wie ihr es wollt.

Diebe

Halte immer Ausschau nach Munchkin-Dieben. Sobald du wegschaust, hast du ein Messer im Rücken, oder deine wertvollen Schätze in einem fremden Rücken... nein, Rucksack!



Elfen

Munckin-Elfen möchten, dass alle in Harmonie zusammenleben, und sie hauen jedem auf den Kopf, um diesen Plan umzusetzen. Elfen erfreut es auch, jedem zu helfen... vor allem sich selbst, wenn sie schon mal dabei sind.



Halblinge

Schwer zu sagen, ob du bis zu den Knien zwischen Kindern oder Halblingen stehst. Lediglich ein stechender Schmerz in der Hüfte und der Geruch nach Wurst spricht fast immer für Munchkin-Halblinge. Sie gelangen überall hin, und es kommen immer mehr.



Krieger

Unabhängig davon, ob sie von den windumtosten Ebenen oder aus den edelsten Schlössern kommen, die mächtigen Munchkin-Krieger leben nur für die Schlacht! Durch den Einsatz ihrer Muskeln und aller spitzen Dinge sind sie ausgezeichnet im Töten, besonders von Monstern.



Orks

Vögel leben in Schwärmen. Wild lebt in Herden. Munchkin-Orks leben in Horden! Es ist sehr schwer, sich der überwältigenden Macht einer Horde zu widersetzen, oder deren Gestank. Wirklich! Versuche es gar nicht erst.



Priester

Munchkin-Priester sind hier, um das heilige Wort zu verbreiten... und um einiges zu zerschmettern, wenn sie schon mal da sind! Sie haben Segen für dich und Flüche für deine Gegner, und alles für eine milde Gabel!



Zauberer

Was gibt es besseres, als deine Feinde durch Schnippen der Finger mit einem Lichtblitz weg zu zapfen? Natürlich etwas zu beschwören, das den Job für dich erledigt! Munchkin-Zauberer können ihre Gegner gut ablenken, indem sie Monster auf deren Köpfe fallen lassen. Überraschung!



Zwerge

Lebenslanges Graben unter Tage macht die Zwerge ein wenig sensibel für Licht, vor allem für Licht, das von einem Schatz reflektiert wird! Sie haben dadurch auch beeindruckende Muskeln bekommen. Der letzte Ort, an dem du dich aufhalten möchtest, ist zwischen einem Munchkin-Zwerg mit Spitzhacke und einem Schatz.



ABSPANN

Autor: Paul Peterson

Entwicklung: Mark Wootton

Ausstattung: Todd Rowland

Covergestaltung: John Kovalic, Gong Studios

Grafische Gestaltung: Kalissa Fitzgerald

Spielstory: Bryan Stout

Spielregelbearbeitung: Edward Bolme

Lektorat: Edward Bolme, Paul Peterson, Bryan Stout, Mark Wootton

Layout und Schriftsatz: Kalissa Fitzgerald

Produktion: Dave Lepore

Markenmanagement: Todd Rowland

Grafik: John Kovalic, Gong Studios, Francisco Rico Torres

Spieletester: Seth Abraham, Timothy Allen, Alexandra Allen, William Wesley Anderson, Jon Anzalone, Victoria Anzalone, Todd Archer, D.J. Atanasoff, Ben Ayap, Bruce Bangerter, Daryl Bangerter, Bryce Bangerter, Laura Bangerter, Sara Bangerter, Daniel Ben, Brian Besc, Lynda Billard, Trevor Billard, Yvonne Billard, Daniel Blount, Wyatt Bode, Sue Boucher, C.T. Bowen, Sarah Brennick, Geoffrey Briggs, Kirk Brownridge, Shawn Burk, Lana Burk, James Calleja, Alberto Campos, James Cartwright, Debbie Cartwright, Emma Cartwright, Freya Cartwright, Jessica Cartwright, Kannon Cater, Sacha Cauvin, Dixie Chaille de Nere; Felix Chow, Vando Clemente, Dustin Collins, Chris Dandro, Ashley Daniel, Doug Daniels, Wim Debraekeleer, Charlie Downs, Bradley Dunsford, Emily Ellis, Frank Engelking, Lisa Engelking, Andrew Escobedo, Jessica Faull, Jordan Fei, Aaron Foster, Jared Frail, Kevin Fuhr, Kyle Fuller, Jonathan Fuller, Noah Fuller, James Gaby, Daphne Galperin, Jonathan Gamble, Scott Gurman, James Gurman, Lisa Gurman, Mackenzie Gurman, Justin Harrell, Dean Harris, Zach Haslem, David Hicks, Emily Hicks, Ethan Hicks, Doug Hilton, Javier Hinojos, Darren Humphrey, Shane Huntley, Stephanie Huntley, Kenneth Jardine, Tom Kiger, Eric Klinger, Robert Koeninger, Ryan Larochele, Calvin LeVally, Benjamin Little, Anthony Lora, Vince Lupo, Kevin Ma, Simon MacDonald, Sydney MacDonald, Joao Marcelino, Sam Martin, Jared McCready, Sean McDonald, Paloma Medina, Fernando Menendez, Aaron Mershon, Jonathan Mersino, Jonathan Morgan, Camille Nichols-Blount, Kavindra Nichols-Blount, Kenneth Osselaer, Isaac Payne, Mason Pember, Danielle Ramirez, Marvin Remirez, Normand Richer, Simon Roadhouse, Claire Roadhouse, Noah Routhier, Caleb Routhier, David Routhier, Matthew Saille, Marcel Sanchez, Matthew Sanchez, Michael Sanchez, Nathalie Scheelk, Andy Schenkel, Amber Schulze, Kevin Seachrist, Oscar Segoviano, Wesley Sermeus, Thomas Sharoyan, Emmanuel Silva, Trent Sohnle, Josiah Stinson, Bryan Stout, Annie Stout, Emma Strawn, Kevin Stuntz, Alailima Talarou, Adam Taylor, Amy Taylor, Jeroen Tiels, Voltaire Valdellon, Eric Wadsworth, Jenny Wadsworth, Mark Wallemans, Mark Wallis, Kyle Webb, David Wetzel, Elizabeth Weymouth, Andrew Wilson, Michael Wilson, Josh Wilson, Carlos Alexandre Xavier.

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Harald Lieske

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz, Jannis Grimm und Birger Krämer.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). Copyright © der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele GmbH.

Die deutsche Ausgabe von Munchkin ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](http://pegasusspiele)

DORK TOWER
characters © John Kovalic



Nicht genug für dich?

Neben **Smash Up - Munchkin** gibt es bereits viele andere **Smash Up**-Spiele und -Erweiterungen.

In dieser Anleitung wird manchmal davon ausgegangen, dass ihr mehr als 8 Fraktionen besitzt, oder es werden Karten erwähnt, die nicht Teil dieses Spiels sind. Wenn ihr die folgenden Dinge noch nicht besitzt, versteht das einfach als virale Werbung.

