



Wenn du den Ork besiegst, ziehe 2 Schätze.

**Verloren:** Du musst **Weglaufen**. Würfle mit 1 Würfel und bewege dich so viele Felder von dem Monsterraum weg, wie der Würfel anzeigt. Du bestimmst die Richtung. Ignoriere jede Sonderregel und Kämpfe auf dem Feld, auf dem deine Bewegung endet. **W**irf zusätzlich 1 vor dir ausliegenden permanenten Schatz deiner Wahl **ab**. Falls du keinen ausliegen hast, lege 1 beliebigen Schatz von deiner Hand ab (auch 1 nicht permanenten).

**Unabhängig vom Ausgang des Kampfes:** Wirf die Monsterkarte auf den Ablagestapel der Monsterkarten. Hast du Einmal einsetzbare Schätze genutzt, musst du sie ebenfalls abwerfen (auf den Ablagestapel der Schatzkarten).

## Hilfe bekommen

Du musst ein Monster nicht immer alleine bekämpfen! Du kannst einen beliebigen Spieler **im Umkreis von 6 Feldern** zu deinem Monsterraum fragen, ob er dir helfen will. Wenn dir jemand helfen will, bewegt er seine Spielfigur in den gleichen Monsterraum, in dem du dich befindest. Du darfst pro Kampf immer **nur 1 Helfer** haben.

Dein Helfer würfelt mit **1 Würfel** und **addiert** das Ergebnis und die **Boni** seiner ausliegenden **permanenten** Schätze zu

deinem Ergebnis. Er darf nach seinem Würfeln außerdem **Einmal einsetzbare Schätze** spielen.

Wenn eure **gemeinsame Stärke** mindestens so hoch wie die des Monsters ist, **gewinnt** ihr! Nachdem du die Schätze gezogen hast, zeige sie allen Mitspielern und lass deinen Helfer sich **1** davon aussuchen. Nehmt beide anschließend eure neu gewonnenen Schätze auf die Hand.

Selbst wenn du Weglaufen musst, **muss dein Helfer das nicht**.



Den Helfer bewegt sich in deinen Monsterraum.

## SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler die **letzte Schatzkarte** gezogen hat. Falls du mehr Schätze ziehen darfst, als noch Karten im Stapel sind, dann mische die abgelegten Schatzkarten zu einem neuen Stapel und ziehe die Anzahl an Schatzkarten, die du noch ziehen darfst.

Zähle all dein Gold auf deiner Hand zusammen. Es gewinnt der Spieler **mit dem meisten Gold** auf der Hand. Falls mehrere Spieler die gleiche Menge an Gold auf der Hand haben, gewinnen sie zusammen!

## IMPRESSUM

Spieldesign von Andrew Hackard  
Original Munchkin-Design von Steve Jackson  
Illustriert von John Kovalic

### Credits von Steve Jackson Games

**Chief Operating Officer:** Philip Reed • **Managing Editor:** Miranda Horner • **Munchkin Czar:** Andrew Hackard • **Munchkin Mietling:** Devin Lewis • **Production Manager:** Samuel Mitschke • **Production Artist:** Alex Fernandez • **Prepress Checker:** Miranda Horner • **Marketing Director:** Leonard Balsera • **Director of Sales:** Ross Jepson

**Spieltester:** Tyler Beck, Jonathan Billett, Donovan Cox, Dylan Cox, Brian Engard, Mark "Andrew" Faulkner, Alex Fernandez, Rachael Loncar, Matthew Mevis, Cameron Orwin, Phil Reed, Darryll Silva, Keri Spiller, Chelsea Surfus, Katy Thompson und Anne Weaver.

Ganz besonderer Dank geht an Frau Ruenes' Schüler an der Summit Elementary in Austin, die nach dem Unterricht an der Schule geblieben sind, um uns zu helfen, *Jäger des Schatzes (Treasure Hunt)* zu testen. Wir hatten Spaß!

### Credits von Pegasus Spiele

**Übersetzung:** Birger Krämer • **Realisation:** Jan Christoph Steines • **Layout:** Ralf Berszuck  
Munchkinmäßiger Dank für Feedback zur deutschen Ausgabe geht an: André Brüggemann, Harald Heumer, Katharina Jaks, Jonas Runkel, Christian Lüdke, Tine Müller, Klaus Westerhoff & Manuel Wukits.

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, *Munchkin Treasure Hunt*, die *Munchkin*-Charaktere, Warehouse 23 und die alles sehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated oder werden unter Lizenz benutzt. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. *Munchkin Treasure Hunt* ist copyright © 2014 by Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © der deutschen Ausgabe *Munchkin Jäger des Schatzes* 2015 by 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 (Oktober 2014).



STEVE JACKSON GAMES  
munchkin.sjgames.com



Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



Ein rasantes Abenteuer für 2-6 Spieler

Willkommen im Verlies! In diesem Spiel tut ihr, was jeder am liebsten macht: Schätze sammeln. Und es gewinnt, wer am Ende das meiste Gold hat. Manche Schätze liegen einfach so rum, aber die meisten werden von Monstern bewacht, die sie natürlich behalten wollen ... Also viel Erfolg!

**Ersatzteilservice:** 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.

## VORBEREITUNG

Teilt jedem Spieler („Munchkin“ genannt; wird „Manshkin“ ausgesprochen) 1 Spielfigur zu. Steckt sie in einen Standfuß und stellt sie auf das Feld „Eingang“ auf dem Spielplan. (Zu Spielbeginn befolgt ihr noch nicht den Text des Eingangsfeldes.)

Mischt die Schatzkarten und gibt jedem Spieler 3. Legt den Rest verdeckt auf den Schatzkartenplatz auf dem Spielplan. Mischt die Monsterkarten und legt sie verdeckt auf den Monsterkartenplatz auf dem Spielplan.

Bestimmt einen Spieler, der anfängt. Danach machen reihum im Uhrzeigersinn alle Spieler ihren Zug, solange, bis das Spiel vorbei ist.

## SPIELABLAUF

Während deines Zuges bewegst du dich über den Spielplan. Die Felder, auf denen deine Bewegung endet, nutzt du – eventuell kämpfst du sogar gegen Monster.

Danach ist dein Zug vorbei, und der nächste Spieler kommt nun an die Reihe – bis die letzte Schatzkarte gezogen ist.

## INHALT

1 Spielplan

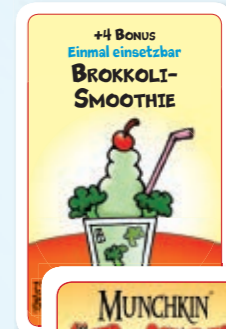
2 Würfel



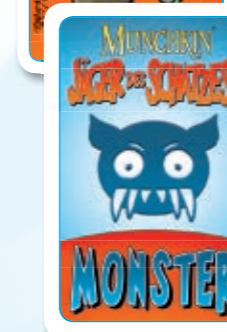
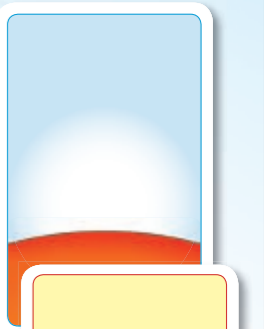
26 Monsterkarten



70 Schatzkarten



4 Blankokarten



6 Spielfiguren-Aufsteller mit Standfüßen



# DIE KARTEN

Es gibt 2 Arten von Karten: Monster und Schätze.

## Monsterkarten

Monsterkarten kommen zum Einsatz, wenn du in einem Raum stoppst und ein Monster bekämpfst. Siehe *Ein Monster bekämpfen*, S. 3.

## Schatzkarten

Schatzkarten helfen dir dabei, die Monster zu besiegen – was dir wiederum noch mehr Schätze bringt. Yeah!

Die meisten Schatzkarten sind **Einmal einsetzbar**. Manche Einmal einsetzbar-Karten geben dir einen **Bonus**, wenn du mit ihnen ein Monster bekämpfst. Andere Einmal einsetzbar-Karten gestatten dir andere Aktionen, wie zum Beispiel 1 Würfelwurf zu verändern, 1 Extrawürfel zu werfen oder 1 Einmal einsetzbare Schatzkarte zurückzubekommen, so dass du sie noch einmal verwenden kannst!

Nachdem du einen Einmal einsetzbaren Schatz ausgespielt hast, wirf ihn auf den **Ablagestapel** für die Schatzkarten.

Einige Schätze sind **permanent**, das heißt ihre Wirkung hält an und ist nicht auf eine einmalige Verwendung beschränkt! Du kannst den Bonus **von bis zu 2 permanenten** Schatzkarten erhalten, indem du sie vor dir auslegst. Wenn du bereits 2 permanente Schätze vor dir liegen hast und 1 weiteren ausspielen willst, musst du 1 der beiden permanenten Schätze abwerfen.

Jede Schatzkarte hat einen **Goldwert**. Am Ende des Spiels gewinnt derjenige, der das meiste Gold auf seiner Hand hat (siehe *Spielende*, S. 4)!

Sollten sich ein Kartentext und diese Regel widersprechen, geht der Kartentext vor!

**+1 Bonus Permanent** → Bonus  
**permanent** → permanent  
**Einmal einsetzbar** → Einmal einsetzbar  
**1 Gold** → Goldwert  
**3 Gold** → Goldwert

# MONSTERRÄUME

Auf dem Spielplan befinden sich 6 Räume, in denen sich Monster aufhalten.



## BEWEGUNG

Wirf **1 Würfel**. Such dir eine Richtung aus und bewege dich **so viele Felder**, wie du Augen gewürfelt hast.

Manche Felder haben besondere Auswirkungen, wenn du deine Bewegung auf ihnen beendest. Wenn du dich auf den Eingang oder in einen Monsterraum bewegst, **bleib stehen**. Das gilt auch dann, wenn du noch nicht deine ganze Bewegung verbraucht hast.

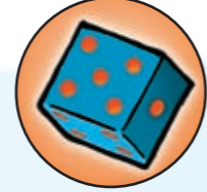
**Achtung:** Die Schatzkarten *Extrawürfel*, *Gezinkter Würfel* und *Neu würfeln!* lassen dich das Würfelergebnis manipulieren (siehe den Kartentext). Lege sie nach einmaligem Gebrauch ab, wenn du nicht auch *Klebrige Finger* einsetzen kannst.



Klaus (grün) hat eine 3 gewürfelt. Er kann entweder 3 Felder nach links laufen oder 2 nach rechts, wo er dann im Monsterraum der Hexe stehen bleiben müsste.

## Erneut würfeln

Wenn deine Bewegung auf einem Feld mit einem **Würfelsymbol** endet, würfle erneut und bewege dich entsprechend dem Ergebnis weiter!



## Monsterfelder

Wenn deine Bewegung auf einem Feld mit einer **Monsterabbildung** endet, versetze deine Spielfigur in den Raum des abgebildeten Monsters und bekämpfe es (siehe *Ein Monster bekämpfen*, weiter unten).



## Schatzfelder

Wenn du auf einem Feld mit einer **Schatztruhe** landest, ziehe 1 Schatzkarte. Cool!

## Der Eingang

Wenn du auf dem Eingangsfeld landest, **ziehe 1 Schatz und würfle**. Versetze deine Spielfigur dann in den Raum, dessen Nummer der Augenzahl deines Wurfes entspricht, und bekämpfe das darin befindliche Monster. (Bei diesem Wurf darfst du die Karte *Extrawürfel* nicht einsetzen.)



Sophie (rot) zieht 1 Schatz und würfelt eine 6. Sie versetzt ihre Spielfigur in diesen Raum und kämpft nun gegen den Drachen.

## Monsterräume

Wenn du dich in einen solchen Raum bewegst, musst du stehen bleiben und **das Monster dort bekämpfen**. Oh jemine!

# EIN MONSTER BEKÄMPFEN

Jedes Monster und jeder Munchkin (also DU) hat einen Wert für Stärke.

## Stärke der Monster

Wenn du dich in einen Monsterraum bewegst, **ziehe 1 Monsterkarte**. So findest du heraus, was für eine Art von Monster du bekämpfst. In dem folgenden Beispiel ziehst du ... *mit Stacheln*. Also kämpfst du gegen einen Ork mit Stacheln. Aua!

Die **Stärke des Monsters** entspricht der Zahl, die in dem Monsterraum aufgedruckt ist, plus der Zahl, die auf der Monsterkarte steht. Der Ork mit Stacheln hat also eine Stärke von 9.

Im Monsterraum des Trolls ziehe 1 Karte *und* würfle; so bestimmst du die Stärke des Trolls. Für den Drachen musst du 2 Karten ziehen!

Wenn du eine Monsterkarte ziehen musst und der Nachziehstapel leer ist, dann mische die abgelegten Karten und lege sie als neuen Nachziehstapel bereit.



Der Ork mit Stacheln hat eine Stärke von  $5 + 4 = 9$ .

## Stärke des Munchkins

Um deine eigene Stärke zu bestimmen, **würfle mit 1 Würfel** und zähle das Ergebnis zu den **Boni** hinzu, die du durch deine vor dir ausliegenden permanenten Schätze bekommst. Du kannst dann **nach dem Würfeln** beliebig viele Einmal einsetzbare Karten von deiner Hand spielen, um dich stärker zu machen. Du kannst ferner versuchen, **Hilfe** zu bekommen (siehe *Hilfe bekommen*, S. 4)

Deine Stärke ist  $4 + 2 + 4 = 10$ .

## Wer hat gewonnen?

Vergleiche die Stärke des Monsters mit der Stärke des Munchkins. Wer die größere Stärke hat, gewinnt! (Bei **Gleichstand** gewinnt die Seite der Munchkins.) In dem obigen Beispiel hast du eine Stärke von 10, der Ork nur von 9. Du gewinnst also!

**Gewonnen:** Ziehe so viele Schätze vom Schatzkartenstapel, wie Schatztruhen in dem Monsterraum zu sehen sind, und nimm sie auf deine Hand. Du musst niemandem deine neuen Schätze zeigen, es sei denn, ein anderer Spieler hat dir geholfen (siehe *Hilfe bekommen*, S. 4).