

MUNCHKIN 6: DURCHGEKNALLTE DUNGEONS

SPIELEDISIGN VON STEVE JACKSON ● ILLUSTRATIONEN VON JOHN KOVALIC

Grafik- und Coverdesign : Alex Fernandez

Ursprüngliche Idee für diese Erweiterung: Phil Reed

Übersetzung: Jens Kaufmann

Lektorat: Jan Christoph Steines, Birger Krämer

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann

Redaktionelle Leitung der deutschen Ausgabe: Birger Krämer

soll dich natürlich nicht davon abhalten, trotzdem alle Portale zu verwenden. Denk nur daran, häufig zu blinzeln.)

Spielst du das Spiel mit anderen Erweiterungen, solltest du auf jeden Fall alle Portale untermischen!

Besitzt du so viele Erweiterungen, dass die 16 Portale darin untergehen würden? In diesem Fall empfehlen wir, dass du alle Türkarten mischst, nur die 150 obersten nimmst und die Portale unter diese Karten mischt. Denk nach dem Spiel daran, die Portale wieder rauszunehmen. Natürlich könnt ihr auch Durchgeknallte Dungeons mehr als einmal kaufen, allerdings wäre es uns lieber, wenn ihr das Geld für etwas Neues ausgeben, wie etwa ein anderes Munchkin-Spiel oder eine Pizza.

EPISCHES MUNCHKIN

Manche Dungeonkarten verweisen auf die Regeln für Episches Munchkin. Diese Regeln kannst du auf unserer Internet-Seite herunterladen:

www.pegasus.de/munchkin/downloads

... viel Spaß!

KOMBINIEREN DIESES SPIELS MIT ANDEREN MUNCHKIN-SPIELN

Vom Thema her passen die Karten aus dieser Erweiterung in erster Linie zum klassischen Fantasy-Munchkin, jedoch lassen sich die meisten von ihnen problemlos mit anderen Munchkin-Grundspielen verwenden. Schau dir die Karten an und entscheide, welche du verwenden willst.

Ob wir noch "Dungeon"-Erweiterungen zu den anderen Munchkin-Spielen herausbringen? Gute Frage. Hättest du Interesse daran? Lass es uns wissen!

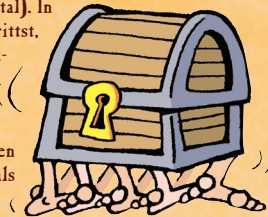


NEUE KARTENART - DUNGEONS

Dungeonkarten sind doppelt so groß wie normale Karten, was viel Platz für Text und Illustrationen lässt, aber auch sicherstellt, dass du sie nicht unter die anderen Karten mischst.

Solange sich eine Dungeonkarte im Spiel befindet, werden ALLE Spieler von ihren Eigenschaften betroffen, es sei denn, auf der Portalkarte, die euch dorthin geschickt hat, steht etwas anderes (siehe unten: Neue Kartenart Portal). In einigen Dungeons bekommst du Stufen, sobald du sie betrittst, verlässt oder in ihnen bestimmte Dinge machst. Durch diese Stufenaufstiege kannst du das Spiel nicht gewinnen, es sei denn, es steht ausdrücklich auf der Karte.

Wird eine Dungeonkarte abgelegt, dann beachte deren Anweisungen für aufgehobene Auswirkungen, das Ablegen von Extrakarten, usw. Und ja, du kannst dich in mehr als



einem Dungeon zur selben Zeit aufhalten. Alle aufgedeckten Dungeonkarten sind im Spiel. Abgelegte Dungeonkarten werden verdeckt neben den Dungeonstapel gelegt.

Dungeons ohne ein Portal austauschen: Jederzeit während deines Zuges darfst du vier Handkarten ablegen und einen "Ausgang aus dem Dungeon entdecken". Decke einen neuen Dungeon auf. Du darfst nun einen im Spiel befindlichen Dungeon ablegen, musst dies aber nicht machen.

Einander widersprechende Dungeons:

Sollten sich zwei Dungeons von einer Regel her direkt widersprechen, gilt nur die Regel des zuletzt gezogenen Dungeons.

Besonderer "Grenzfall":

Verlässt du einen Dungeon und betrittst einen anderen, gibt es dazwischen keinen Augenblick, in dem du dich in keinem der beiden Dungeons befindest. Dies bedeutet, dass du zwischen den Dungeons nichts verlierst, was dort aufgrund der Sonderregeln erlaubt, im normalen Munchkin aber verboten wäre.

Beispiel: Ein Krieger darf im Dungeon der erstaunlichen Epik zwei Große Gegenstände tragen. Normalerweise müsste er einen davon ablegen, sobald er den Dungeon verlässt. Der Dungeon der übermenschlichen Tragkraft erlaubt dem Spieler jedoch auch, einen weiteren Großen Gegenstand zu tragen. Ersetzt dieser Dungeon den Dungeon der erstaunlichen Epik, darf der Krieger seinen zusätzlichen Großen Gegenstand behalten und muss diesen nicht "zwischen durch" ablegen. (Solltest du dich fragen, warum wir hier vorbeugende Regeln für solch obskure Fälle abdrucken, dann hast du Munchkin noch nicht oft genug gespielt ...)

Optionale Dungeonregel:

Solltest du einen bestimmten Dungeon ganz doll mögen, decke ihn auf und nimm alle Portalkarten aus dem Spiel ... oder spiele mit der Hausregel, dass ungeachtet aller Portalkarten der "Mutterdungeon" niemals entfernt werden darf.

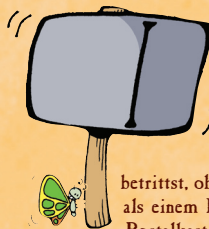
Wenn du in den Regeln aus den ganz fernsten Anfängen von Munchkin nachschaust, wird dir auffallen, dass wir dort die normalen Türkarten auch "Dungeonkarten" genannt haben. Das war ein Fehler. In weiteren Auflagen werden wir wie in anderen Munchkin-Sets auch den einheitlichen Begriff "Türkarten" verwenden. Nun besteht natürlich die vage Möglichkeit, dass alle Munchkin-Karten Bezug auf "Dungeonkarten" nehmen und nicht die neuen großformatigen aus Munchkin 6 meinen. Lass dich nicht verwirren. Du schaffst das. Wir sind zuversichtlich.

DER DUNGEONSTAPEL

Die Dungeonkarten bilden einen eigenen Stapel. Zu Beginn des Spiels wird eine Dungeonkarte aufgedeckt. Dies ist der Dungeon, mit dem die Partie startet. Um die Karte zu wählen, kann diese entweder:

- (1) zufällig gezogen werden, oder
- (2) vom Spieler ausgewählt werden, der das letzte Spiel gewonnen hat, oder
- (3) vom Spieler ausgewählt werden, der das letzte Spiel VERLOREN hat, oder
- (4) von der Spielrunde gemeinsam ausgewählt werden.

Die restlichen Dungeonkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel für den Augenblick bereitgehalten, in dem die Munchkins durch das erste Portal stolpern ...



NEUE KARTENART - PORTAL

Portale sind Türen ... sehr spezielle Türen.

Wird ein Portal offen gezogen, musst du sofort die Anweisungen auf der Karte befolgen. Hierbei ist es möglich, dass du einen Dungeon betrittst, ohne den alten zu verlassen ... genau, du kannst unter Umständen in mehr als einem Dungeon zur selben Zeit sein. Nachdem du die Anweisungen auf der Portalkarte befolgt hast, ziehe offen eine weitere Türkarte.

Ziehst du ein Portal VERDECKT, hast du die Wahl:

- (1) Decke das Portal sofort auf und folge den Anweisungen. Ziehe direkt danach eine weitere verdeckte Türkarte.
- (2) Nimm sie auf die Hand. Du kannst die Karte später spielen, allerdings nur, wenn du (a) dran bist, (b) dich nicht im Kampf befindest und (c) du in dem Zug nicht schon ein anderes Portal gespielt hast. Nachdem du das Portal gespielt hast, folgst du wie gehabt den Anweisungen auf der Karte und ziehst danach sofort verdeckt eine Türkarte.

Denke also dran: Jedes Mal, wenn du ein Portal ausspielst, ziehst du als Ersatz eine weitere Türkarte. Hast du das Portal offen gezogen, ziehst du die Ersatzkarte ebenfalls offen. Umgekehrt gilt dasselbe.

DIE PORTALE IM SPIEL

Es gibt in dieser Erweiterung 16 Portale – acht unterschiedliche Karten, die jeweils zweimal vorkommen. Spielst du Munchkin ohne irgendwelche anderen Erweiterungen, dann empfehlen wir, nur acht Portalkarten – eine von jeder Art – unter die Türkarten zu mischen. Ansonsten würde man den Dungeon so oft wechseln, wie du blinzelnst. (Das

