

MUNCHKIN[®]

LOOT LETTER

Ein Spiel für 2-4 Beutemacher von Seiji Kanai ab 8 Jahren



Klau den Schatz und erstich deine Kumpels – ohne den nervigen Kartenspiel-Kram. Na ja, fast ohne ... Jedenfalls bis auf 16 Karten. Aber es kommt noch besser: ohne den ganzen Romantik-Kram mit der „schönen Prinzessin“ und ihrem Warten auf den „Traumprinzen“, wie es in diesem anderen Spiel vorkommt, das du vielleicht kennst ...

SPIELZIEL

Vor dir liegt der Dungeon, und darin gibt es haufenweise Beute. Früher hast du danach gestrebt, das Herz der schönen Prinzessin zu erobern, aber jetzt willst du ganz etwas anderes erobern: Du **BRAUCHST** diese Schätze!

Du gewinnst, wenn du derjenige bist, der diese Beute am Spielende erobert hat oder, falls das keinem Spieler gelungen ist, der Beute wenigstens am nächsten kam. Oder du sorgst dafür, dass alle anderen Spieler wenigstens Monsterfutter werden ...

Wenn du genügend Runden gewonnen hast, schließt das Königreich sofort alle Abenteurergilden, verbannt all die anderen Schurken, ernennt dich zum Wahren Munchkin und zollt dir seinen tiefsten Respekt!

SPIELMATERIAL

- 16 Beutekarten
- 4 Übersichtskarten
- 12 Schatztruhen
- Diese Anleitung



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.

16 BEUTEKARTEN

Auf jeder Beutekarte ist ein Monster oder ein Ausrüstungsgegenstand abgebildet, der dir auf deinem Weg helfen kann.

In der oberen linken Ecke der Karte ist der **Wert** der Abbildung angegeben (sowie durch Punkte unter der Zahl, wie oft die Karte vorkommt). Je **höher** diese Zahl ist, desto näher stehen das Monster oder der Ausrüstungsgegenstand der Beute. Die Beute! selbst besitzt den höchsten Wert.

Am unteren Rand der Karte befindet sich ein Textfeld, in dem der **Effekt** der jeweiligen Beutekarte beschrieben wird.





4 ÜBERSICHTSKARTEN

Die Übersichtskarten geben auf der einen Seite einen kurzen Überblick über alle Beutekarten und deren Effekte – zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Beutekarte im Spiel vorhanden ist – auf der anderen Seite ist der Spielablauf zusammengefasst.



EINE SCHATZTRUHE ALS BEUTE

Die enthaltenen Spielsteine helfen dir nachzuhalten, welcher Munchkin die meiste Beute gemacht hat.

SPIELAUFBAU

Mischt die 16 Beutekarten gut. Jeder Spieler erhält **1 Beutekarte**, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält.

Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte und legt sie vor sich ab. Die restlichen Beutekarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt. Legt abschließend die oberste Karte des Nachziehstapels **als Reservekarte verdeckt beiseite**.

Achtung: Beim Spiel zu zweit werden **zusätzlich** die nächsten 3 Beutekarten des Nachziehstapels gezogen und **offen** neben die Reservekarte gelegt. Sie sind in dieser Runde nicht im Spiel.

Der Spieler, der als letzter ein Wanderndes Monster getroffen hat, beginnt das Spiel. Ansonsten beginnt der jüngste Spieler.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, von denen jede 1 *Dungeon Crawl* darstellt. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im **Uhrzeigersinn** durch.

Der Spieler, der am Zug ist, **zieht** zunächst die oberste Karte des Nachziehstapels und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Da er zuvor bereits 1 Beutekarte auf der Hand hatte, besitzt er nun **2 Handkarten**.

Er wählt **1 Handkarte** und **spielt sie offen** vor sich aus – die andere Karte behält er weiterhin verdeckt auf der Hand.

Hat die ausgespielte Karte einen **Effekt**, **muss** er ihn jetzt ausführen. Abschließend legt er sie offen auf seinen persönlichen Ablagestapel, den er vor sich bildet. Die Karten des Ablagestapels werden leicht versetzt übereinandergelegt, sodass erkennbar ist, welche Karten bereits gespielt wurden.

Damit ist sein Zug beendet, und der Spieler links von ihm ist am Zug.

Hinweis: Die Effekte der Beutekarten sind ab Seite 7 unter „Monster und Ausrüstungsgegenstände“ genau beschrieben.

AUSSCHEIDEN

Scheidet ein Spieler aus der laufenden Runde aus, legt er seine Handkarte offen auf seinen **Ablagestapel** – der Effekt dieser Karte wird nicht ausgeführt. Der Spieler nimmt bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Spiel teil und wird in der Spielreihenfolge übersprungen.

RUNDENENDE

Die laufende Runde endet, wenn **alle Spieler bis auf 1** ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt die Runde.

Ist der **Nachziehstapel** am Ende des Zuges eines Spielers **aufgebraucht**, endet die Runde ebenfalls und wird **wie folgt ausgewertet**: Die Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, **decken** ihre Handkarten auf. Der Spieler mit dem **höchsten Kartenwert** ist der Beute am nächsten gekommen und gewinnt die Runde. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle Spieler mit dem höchsten Kartenwert die Runde.

Der oder die Gewinner erhalten als Zeichen dafür, dass sie Beute gemacht haben, jeweils **1 Schatztruhe**.

NEUE RUNDE

Bevor eine neue Runde beginnt, führt die unter **Spielvorbereitung** beschriebenen Punkte erneut durch. Allerdings beginnt nun der Gewinner der vorherigen Runde und ist zuerst am Zug.

Sollte es mehrere Gewinner gegeben haben, beginnt der Jüngste von ihnen.



SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine bestimmte **Anzahl von Schatztruhen** besitzt. Die benötigte Anzahl an Schatztruhen ist abhängig von der Spielerzahl:

- 2 Spieler 5 Schatztruhen
- 3 Spieler 4 Schatztruhen
- 4 Spieler 3 Schatztruhen

Der Spieler, der nach der Auswertung einer Runde die benötigte Anzahl an Schatztruhen besitzt, ist der Gewinner und hat die meiste Beute gemacht. Im eher seltenen Fall eines Gleichstands spielen die daran beteiligten Munchkins solange weiter, bis es einen eindeutigen Sieger gibt.

MONSTER UND AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Generell gilt: Verlangt der Effekt einer Beutekarte von dir, zunächst einen Spieler zu wählen, darfst du nur Spieler wählen, die noch nicht aus der laufenden Runde ausgeschieden sind.

Weiterhin dürfen nur Spieler gewählt werden, die nicht durch den Wunschring geschützt sind.

Sind alle Mitspieler durch den Wunschring geschützt, kann niemand gewählt werden, und du musst deine ausgespielte Karte offen auf deinen Ablagestapel legen, ohne dass ihr Effekt ausgeführt wird. Die Ausnahme bildet der Netztroll. In diesem Fall **muss** der Spieler sich selbst wählen.

8: BEUTE!

Ein großer Haufen Gold. RIESENGROSS! Wenn du am Spielende diese Karte auf deiner Hand hast, ist der Sieg dein.

Die Beute! hat den höchsten Wert der Beutekarten. Da sie keinen Effekt besitzt, wird sie, nachdem sie ausgespielt wurde, direkt auf den Ablagestapel gelegt. Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du sie ausspielst oder sie aus einem anderen Grund auf deinen Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus und wirst von deinen Mitspielern mit der gebührenden Verachtung gestraft.



7: PLUTONIUMDRACHE



Wenn du schon nicht an die ganz große Beute herankommst, willst du ihr zumindest so nahe wie möglich sein. Und „so nahe wie möglich“ heißt leider „beim Plutoniumdrachen“. Doch: Drachen sind nicht dafür bekannt, dass sie gerne teilen – vor allem keine radioaktiven! Deswegen nimmt der Plutoniumdrache seinen Schatz und verschwindet, wenn er den Pavillon oder den Netz troll trifft.

Der Plutoniumdrache hat den zweithöchsten Wert der Beutekarten. Da er keinen Effekt besitzt, wird er, nachdem er ausgespielt wurde, direkt auf den Ablagestapel gelegt. Er hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du zu Beginn deines Zuges deine 2. Handkarte gezogen und den Plutoniumdrachen zusammen mit dem Pavillon oder dem Netz troll auf der Hand, dann **musst** du

den Plutoniumdrachen jetzt ausspielen. Du hältst die auf deiner Hand verbleibende Karte aber in jedem Fall vor deinen Mitspielern geheim.

Hinweis: Natürlich kannst du auch bluffen und den Plutoniumdrachen ausspielen, obwohl du weder Pavillon noch Netz troll auf der Hand hast. Drachen sind ja gerne rätselhaft ...

6: PAVILLON



Einerseits hortet der Pavillon eventuell zahlreiche Schätze. Andererseits mag es nicht ratsam sein, ihn herauszufordern.

Wenn du den Pavillon ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Tausche deine verbliebene Handkarte mit der Handkarte dieses Spielers. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.

5: NETZTROLL

Trotz all der Jahre, in denen er arglose Abenteurer heimsuchen durfte, verfügt der Netz troll über keine besonderen Fähigkeiten. Ja, und das ärgert ihn gewaltig!

Wenn du den Netz troll ausspielst, wähle einen beliebigen Spieler – du darfst auch dich selbst wählen. Dieser Spieler muss seine Handkarte **offen** auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass ihr Effekt ausgeführt wird. Anschließend

9



zieht er eine neue Handkarte vom Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte. Sind alle Mitspieler durch den Wunschring geschützt, **musst** du dich selbst wählen und den Effekt des Netztrols ausführen. Muss ein Spieler durch den Effekt des Netztrols die Beute! ablegen, so scheidet dieser Spieler sofort aus und zieht keine neue Handkarte.

4. WUNSCHRING

Das ist deine ultimative „Ich will nicht mit dir spielen“-Karte! Du kannst dir allen Ärger vom Hals wünschen und dir die Beute schnappen, während niemand hinsieht.

Wenn du den Wunschring ausspielst, lege ihn am Ende deines Zuges **nicht** auf deinen Ablagestapel. Er bleibt stattdessen offen daneben liegen, bis du wieder am Zug bist, und schützt dich solange vor den Effekten von Beutekarten.

Lege den Wunschring **direkt vor** deinem nächsten Zug offen auf deinen Ablagestapel – damit ist sein schützender Effekt beendet.



3. ENTE DES SCHRECKENS



Wie lange braucht ihr eigentlich, um zu begreifen, dass man nie, NIEMALS, eine Ente in einem Dungeon aufheben darf??

Wenn du die Ente ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert deiner

verbliebenen Handkarte mit dem Wert der Handkarte des gewählten Mitspielers, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigt. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Der Spieler mit dem niedrigeren Wert scheidet aus.

Im Falle eines Gleichstands scheidet keiner der Spieler aus.

2: HAMMER-RATTE

Diese fiepende Kreatur aus der Hölle zu hören, zerrt gewaltig an den Nerven! Zum Glück musst du das nicht lange tun, bevor sie dich mit ihrem Hammer zu Munchkin-Mus klopft.

Wenn du die Ratte ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Er muss dir seine Handkarte zeigen. Schau dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



1: TOPFPFLANZE

Sie kommt in fast jedem Dungeon vor und sieht eigentlich völlig harmlos aus. Aber stoß dir mal den Fuß daran ...

Wenn du die Topfpflanze ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, seine Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „Topfpflanze“ zu tippen.

Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.



IMPRESSUM

Spieldesign: Seiji Kanai

Entwicklung: Edward Bolme, Mark Wootton

Illustrationen: John Kovalic

Grafikdesign: Kalissa Fitzgerald, Sabrina Gonzalez,
Gabby Ruenes

Writing: Edward Bolme, Mark Wootton

Lektorat: Nicolas Bongiu, John Goodenough

Übersetzung: Jan Christoph Steines, basierend auf der Love
Letter-Übersetzung von ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

Layout der deutschen Ausgabe: Christine Conrad

Spieltester: Rachel Bolme, Talon Bolme,
Jeff Plummer, Courtney Shelton, Lee Shelton

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Alderac Entertainment Group, Inc. Mit Erlaubnis von Steve Jackson Games Incorporated. **Munchkin**, **Munchkin Loot Letter**, die **Munchkin**-Charaktere und die alles sehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated und werden unter Lizenz von Alderac Entertainment Group, Inc. genutzt. Die deutsche Ausgabe von **Munchkin** ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH. **Love Letter** und alle zusammenhängenden Namen und Marken sind Handelsmarken und copyright © Alderac Entertainment Group, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die deutsche Ausgabe von **Munchkin Loot Letter** ist Copyright © 2014 bei Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



STEVE JACKSON GAMES
www.worldofmunchkin.com



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](http://pegasusspiele)