

Sichtlinien-Beispiel:

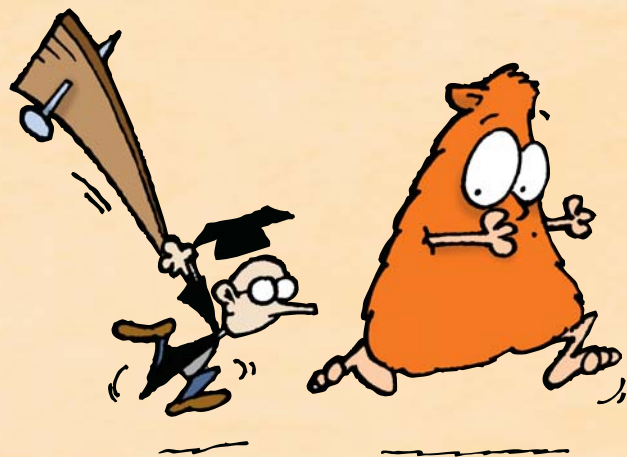
In der Beispielsabbildung kann keine Sichtlinie von Raum 1 nach Raum 2 gezogen werden (eine Tür ist im Weg). Eine Sichtlinie kann von Raum 1 nach Raum 3, von Raum 2 nach Raum 4 und von Raum 3 nach Raum 4 gezogen werden. Ebenfalls ist eine Sichtlinie von Raum 1 nach Raum 5 möglich (egal, was die Illustration von Raum 3 zeigt).



Optionale Regel: Schnellere Spielerzüge

In Partien mit mehr als 4 Spielern oder in Partien mit Anfängern, die noch nie *Munchkin Quest* gespielt haben, können die Spielerzüge schneller abgehandelt werden, wenn alle Spieler das Spiel mit **2 Bewegungsmarkern** beginnen. Spielaufbau und -ablauf sind ansonsten unverändert.

ERGÄNZUNGEN ZUM GLOSSAR



Wörter, die **fett und kursiv** gedruckt sind, sind Schlagwörter:

Ausweichen – Was du tun musst, um einer Falle zu entgehen. Siehe S. 1.

Erweiterungssymbol – Ein Symbol, das dir zeigt, aus welcher Erweiterung ein Raum oder eine Karte stammen.

Falle – Eine fiese Überraschung, die in manchen Räumen auf dich lauern kann. Weiche ihr aus, wenn du kannst! Siehe S. 1

Nicht-Groß – Ein Schlagwort auf Gegenstandverstärkern, um Große Gegenstände zu verkleinern, wodurch die einst Großen Gegenstände Nicht-Groß werden. Verstanden?

Sichtlinie – Ich könnte dich jetzt sehen, wenn nicht diese lästige Tür im Weg wäre. Würdest du sie bitte für mich öffnen? Siehe S. 2.

Spieldesign: Steve Jackson • Illustrationen: John Kovalic • Spielentwicklung: Philip Reed and Will Schoonover

Lektorat der US-Ausgabe: Philip Reed
Art Director: Will Schoonover
Layout: Alex Fernandez

Munchkinskulpturen: Richard Kerr
Übersetzung:
Jens Kaufmann mit Birger Krämer

Satz und Layout der deutschen Ausgabe:
Anja Pittner (pi-grafix.de)
Spieletest-Management: Randy Scheunemann

Spieltester der US-Ausgabe: Jimmie Bragdon, Jason Cates, Ross Drews, Richard Kerr, Loren Wiseman, und Duncan Wright
Redaktion Deutschland: Birger Krämer

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated.

Munchkin, *Munchkin Quest*, *Munchkin Quest 2* und die allessehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Copyright © 2010 Steve Jackson Games Incorporated. Dork Tower-Charaktere sind copyright © John Kovalic.



Pegasus Spiele

WWW.PEGASUS.DE



STEVE JACKSON GAMES

MUNCHKIN QUEST 2[®]

JETZT WIRD AUFGERÄUMT

Uuuuund ... hier sind wir wieder, zurück im Dungeon! Mehr Räume. Mehr Monster, mehr ZEUG und noch mehr Möglichkeiten, sich dieses Zeug zu schnappen. Und noch mehr Möglichkeiten, um kalt gemacht zu werden.

Das Tollste ist – jedenfalls für alle, deren Spiele zu schnell vorüber waren* –, dass diese Erweiterung das Spielmaterial für zwei zusätzliche Spieler enthält. Somit könnt ihr ab sofort zu sechst in den Dungeon aufbrechen! Einen Tisch zu finden, der groß genug für alle ist, könnte aber dann sofort eure erste Queste sein ...

NEUE REGELN

MÄNNLICH- UND WEIBLICHSYMBOL

Die Symbole männlich und weiblich stehen für ... man glaubt's ja kaum ... männliche bzw. weibliche Munchkins. Ein **grünes** männliches Symbol bedeutet, dass der Raum gut für Männer ist – ein grünes weibliches Symbol bedeutet, dass der Raum gut für Frauen ist. Ein **rotes** Symbol bedeutet dann natürlich, dass der Raum für das betreffende Geschlecht schlecht ist.



Monster ignorieren das Gerümpel; sie bewegen sich hier normal durch.

Unterscheidet ein Verweis auf Gänge nicht zwischen offenen und zugemüllten Gängen, sind damit alle Arten von Gängen gemeint.

FALLENKARTEN

Fallen findest du im **Monsterstapel**. Sobald eine Falle gezogen wird, treffen ihre Auswirkungen nicht nur den Hauptspieler, sondern **jeden Munchkin**, der sich derzeit **im selben** Raum aufhält.

Fallenkarte



ZUGEMÜLLTE GÄNGE

Dies ist eine neue Art von Verbindungsteil. Es wird **wie ein Gang** behandelt, jedoch kostet es 2 Bewegungsmarker, es zu passieren.

Wenn ein Munchkin durch das Gerümpel stapft, kann er es halt nicht lassen, ein wenig inne zu halten und zu gucken ... **Würfle** mit 1 Würfel und nimm dir das **Ergebnis x 100 in Goldstücken**. Durchsuchen-Boni und -Mali beeinflussen diesen Wurf. Findest du 400 oder mehr Goldstücke, drehe das Verbindungsteil um. Es ist nun ein offener Gang.

Munchkins mit der **Kraft Flug** können den zugemüllten als offenen Gang behandeln und geben nur 1 Bewegungsmarker aus. Allerdings finden sie auch kein Gold.



* Wir wissen, dass das für die meisten von euch ein arges Problem darstellt. Wir glauben übrigens auch an den Weihnachtsmann.

Jede Falle hat ihre eigene **Ausweichregel**. Manchen kannst du überhaupt nicht ausweichen, anderen dagegen kannst du mit einem erfolgreichen Würfelwurf ausweichen.

Wenn du es nicht schaffst, einer Falle auszuweichen, musst du deren **Auswirkungen** erleiden. Deine Karten können dir gegen manche Fallen helfen. Solltest du etwa ein Schwert besitzen, kannst du dich aus der *Schlingenfalle* heraus schneiden.

Hat eine Falle **keine Auswirkungen** auf dich (weil du immun dagegen bist, einen guten Gegenstand dagegen hast oder einfach ausweichen konntest), darfst du sofort **1 Dxm-Karte ziehen**.

Nachdem die Auswirkungen der Falle abgehandelt wurden, muss der Hauptspieler **1 weitere Monsterkarte** ziehen (falls die Falle den Hauptspieler nicht bereits getötet hat und den Kampf und damit den Spielerzug beendet hat). Es ist möglich, einer ganzen Reihe von Fallen in demselben Raum zu begegnen. Solltest du sie überleben, hast du eine Menge Dxm-Karten ...

Du darfst keine **Tränke** oder **Spruchrollen** einsetzen, um einer Falle aus dem Weg zu gehen – es sei denn, Fallen werden auf ihrer Karte ausdrücklich erwähnt. Wird ein **Fluch** gespielt, nachdem eine Falle ins Spiel gekommen ist, wird zunächst die Falle abgehandelt und dann der Fluch.

Wandernde Fallen

Spielt jemand eine **Wanderndes Monster**-Karte auf dich, und die nächste Monsterkarte ist eine Falle, musst du **sofort**

versuchen, dieser Falle **auszuweichen**, bevor der Monsterkampf fortgesetzt wird. Nachdem die Falle abgehandelt wurde, ziehst du die nächste Monsterkarte und bringst diese Karte wie gewohnt in den Kampf.

Solltest du aus irgendeinem Grund eine Monsterkarte für einen Raum ziehen, den du **selbst nicht betrittst**, und diese Karte eine Falle sein, lege sie ab und zieh eine neue Karte.

Sonderfallregel

Wenn du einer Falle nicht ausweichen kannst, deren Auswirkungen ein Malus im sich anschließenden Kampf in dem Raum sind, du dich aber **nicht in diesem Kampf** befindest (wenn du also nur im selben Raum rumhängst), dann hat die Falle keinerlei Auswirkungen auf deinen eigenen nächsten Kampf. Du bekommst aber auch keine Dxm-Karte.

Erinnerungsstütze für Würfelmodifikatoren

Karten mit Würfelmodifikatoren haben **nur auf die 6-seitigen Würfel** Einfluss, wenn nichts anderes angegeben ist. Daher kannst du dich mit Karten, die dir einen Würfelmalus geben, nicht aus Fallen heraus schleichen. Der *Leprachaun* hilft dir zum Beispiel weder bei einem W10-Wurf, mit dem du einer Falle ausweichen möchtest, noch auf irgendeine andere Weise.

SPIELMATERIAL

27 Verbindungsteile



Mische diese mit den Verbindungsteilen aus dem Basisspiel.

10 Bewegungsmarker



Doppelseitig (rot und grün).

12 Lebenspunktmarker



Doppelseitig (rot und schwarz).

17 Goldstücke



100 Karten

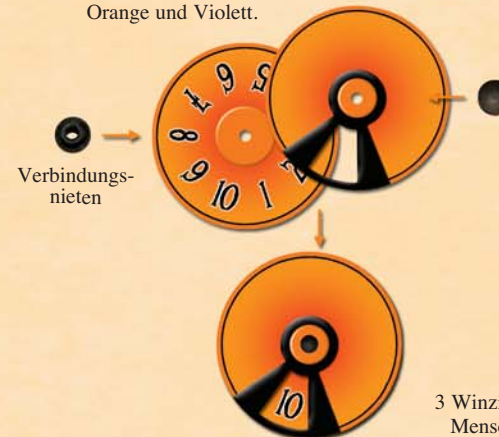
Auf 3 verschiedene Stapel aufgeteilt.



Mische diese mit den entsprechenden Karten aus dem Basisspiel.

2 Stufenzähler

Orange und Violett.



13 Monsteraufsteller



3 Winzige, 4 Kleine, 4 mehr oder weniger Menschengroße und 2 Große Monster.

Fallenbeispiel: Munchkin-Babe tappt in zu viele Fallen

Munchkin-Babe ist am Zug. Igor spielt *Ach nein, eine Falle!* auf sie. Es ist die *Pfeilfalle*.

Munchkin-Babe versucht auszuweichen, würfelt, scheitert und nimmt 1 Treffer.

Munchkin-Babe zieht ihre Monsterkarte. Es ist die *Felsenfalle*.

Munchkin-Babe würfelt, um dem Stein auszuweichen, schafft das und erhält 1 Dxm-Karte.

Munchkin-Babe zieht 1 weitere Monsterkarte. Diesmal ist es ein Monster.

Galadrette spielt *Wanderndes Monster*. Auf der Karte steht: „Zieh die oberste Karte vom Monsterstapel. Dieses Monster schließt sich dem schon kämpfenden an.“

Munchkin-Babe zieht die *Axtfalle*. Sie muss sich zunächst mit dieser Falle befassen, bevor es mit dem Kampf weitergeht.

Munchkin-Babes Wurf misslingt. Sie hat keine Kopfbedeckung, also macht es Autsch. 1 weiterer Treffer!

Munchkin-Babe zieht 1 zusätzliche Monsterkarte, da ihre beiden ersten Monsterkarten Fallen waren. Glücklicherweise ist dies keine Falle.

Munchkin-Babe bekämpft ihre beiden Monster, gewinnt und schnappt ihre Beute. Allerdings hat sie durch die Fallen 2 Treffer kassiert.



SICHTLINIE

Mindestens 1 Karte in dieser Erweiterung erwähnt die Sichtlinie. Vielleicht kommen wir auch später noch mal darauf zurück.

Die Sichtlinie zwischen 2 Räumen ist eine **gerade Linie**, die vom **Mittelpunkt eines Raums** zum Mittelpunkt eines anderen

gezogen wird. Die Sichtlinie wird nur durch Türen oder Wände **blockiert**, nicht durch Munchkins, Monster, fallen gelassene Gegenstände, Goldstücke oder andere Objekte in den Räumen. Sie wird auch nicht durch dazwischen liegende Räume blockiert – selbst dann, wenn die Raumillustration den Eindruck erweckt, dass die Sichtlinie blockiert sein müsste. Somit kannst du also eine Sichtlinie durch den *Tückischen Tunnel* ziehen.

6 Suchmarker



Doppelseitig (Durchwühlt und Ausgeplündert).

6 Fallen gelassene Gegenstände-Marker



3 Paare.

2 Munchkins und 6 Standfüße



Orange und Violett.

5 Würfel



1 sechseckiger Monsterwürfel mit farbigen Seiten, mit dem du den Monsterwürfel aus dem Basisspiel ersetzen kannst.
2 Augenzwürfel für jede neue Spielerfarbe.

9 doppelseitige Raumteile



Mische diese mit den Raumteilen aus dem Basisspiel.