

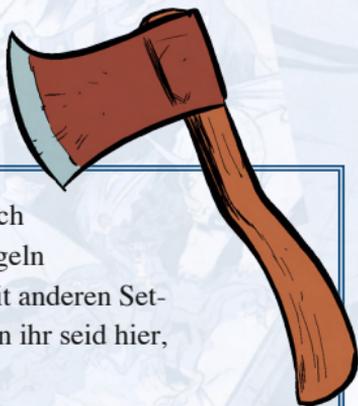
# MUNCHKIN AXE COP



## HACK IHNEN DIE KÖPFE AB!

Such dir Verbündete für dein Heldenteam. Finde die Bösen. Und HACK IHNEN DIE KÖPFE AB!

*Munchkin Axe Cop* basiert auf dem klassischen *Fantasy-Munchkin* UND dem erfolgreichen Webcomic *Axe Cop*. Dieses Spiel kann mit allen anderen *Munchkin*-Spin-Offs kombiniert werden. Es funktioniert am besten mit 3-6 Spielern. Bei Verwendung mehrerer Sets können auch mehr Spieler mitmachen, aber das Spiel wird dann langsamer. Du beginnst das Spiel auf Stufe 1 mit demselben Geschlecht wie du. Du gewinnst, wenn du als erster Spieler Stufe 10 erreichst. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Spieler gratis dazu!



Die Gegner in diesem Spiel sind hauptsächlich eine breite Palette an bösen Typen, aber die Regeln nennen sie trotzdem Monster, um Konsistenz mit anderen Settings zu wahren. Es spielt auch keine Rolle, denn ihr seid hier, um ihnen die Köpfe abzuhacken.

## Spielmaterial

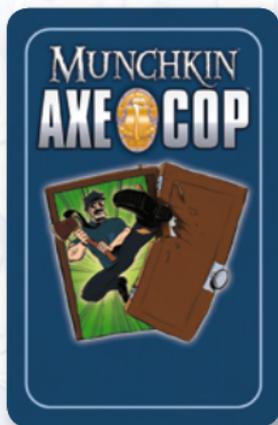
Dieses Basisspiel beinhaltet die 168 Karten für *Munchkin Axe Cop* sowie diese Regeln und einen Würfel. Benötigt werden zudem für jeden Spieler 10 Spielsteine, die die aktuelle Stufe anzeigen. (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was – Hauptsache, es kann bis 10 zählen ...)

## Spielvorbereitungen

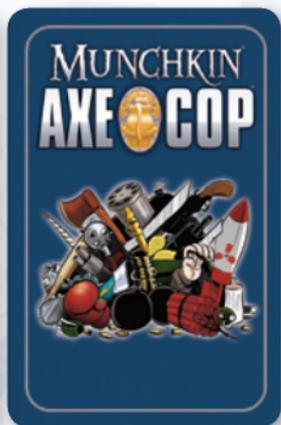
Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt: Türkarten und Schatzkarten. Beide Stapel werden gemischt, danach erhält jeder Spieler als Anfangskarten **4 Tür- und 4 Schatzkarten**. Jeder Stapel bekommt im Laufe des Spiels seinen eigenen offenen Ablagestapel. Ist ein Stapel leer, mische die abgelegten Karten neu. Ist ein Stapel leer, und es gibt keine abgelegten Karten, dann kann niemand diese Art von Karten ziehen.

Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine Klasse befinden, darfst du 1 davon spielen, indem du sie vor dir hinlegst. Befinden sich unter deinen Anfangskarten Gegenstände, darfst du sie ebenfalls schon auslegen. (Solltest du Zweifel haben, ob und welche Karte du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder dich einfach hineinstürzen und es einfach tun.)

Die **Stufe** ist ein allgemeines Maß dafür, wie wohlgebaut, ausgefuchst und erfahren du bist. Du beginnst auf Stufe 1. Deine Stufe kann nie unter 1 sinken. Deine effektive Stufe kann jedoch im Kampf sehr wohl niedriger als 1 sein, wenn genügend negative Karten gegen dich gespielt werden. Das Geschlecht deines Charakters ist zu Spielbeginn identisch mit deinem.



Türkarte



Schatzkarte

**Goldene Regel:** Immer, wenn die Karten den Regeln widersprechen, haben die Karten Vorrang! Jede andere Streitigkeit sollte dadurch geregelt werden, dass ihr euch gegenseitig laut anschreit, wobei der Besitzer des Spiels das letzte Wort hat.

## Spielablauf

Entscheide auf irgendeine Art und Weise, wer anfängt (hähähä). Beginnend mit dem Startspieler kommen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander an die Reihe und führen dabei immer 1 Spielzug aus, bis das Spiel endet.

*Bereits zu Beginn deines Zuges darfst du Karten spielen, Gegenstände vom Status „in Nutzung“ auf „getragen“ ändern und umgekehrt, Gegenstände mit anderen Spielern handeln und Gegenstände verkaufen, um damit Stufen aufzusteigen. Wenn deine Karten so angeordnet sind, wie du es willst, gehe in Phase 1 über.*

Ein Spielzug ist in 4 Phasen aufgeteilt:

- 1: Tür eintreten
- 2: Auf Ärger aus sein
- 3: Raum plündern
- 4: Milde Gabe

### Phase 1: Tür eintreten

Du trittst eine Tür ein, indem du die oberste Karte vom Türstapel für alle sichtbar aufdeckst. Es gibt nun 3 Möglichkeiten, wie es weitergeht:

- Hast du ein Monster aufgedeckt, kommt es sofort zu einem Kampf. Kläre den Kampf zunächst vollständig, bevor du dann *Phase 2: Auf Ärger aus sein* und *Phase 3: Raum plündern* überspringst und mit *Phase 4: Milde Gabe* weitermachst.
- Hast du einen Fluch aufgedeckt, wirkt dieser sofort auf dich (falls möglich). Die Karte wird danach abgelegt. Weiter geht es mit *Phase 2: Auf Ärger aus sein*.
- Hast du eine andere Karte aufgedeckt, darfst du sie entweder auf deine Hand nehmen oder sofort spielen. Weiter geht es mit *Phase 2: Auf Ärger aus sein*.

## Phase 2: Auf Ärger aus sein

Solltest du in *Phase 1: Tür öffnen* keinem **Monster** begegnet sein, kannst du nun freiwillig ein Monster **von deiner Hand** spielen (falls du eins hast). Es kommt sofort zum **Kampf**. Kläre den Kampf zunächst vollständig, bevor du dann *Phase 3: Raum plündern* überspringst und mit *Phase 4: Milde Gabe* weitermachst. Du kannst aber auch einfach dem Ärger aus dem Weg gehen, kein Monster spielen und mit *Phase 3: Raum plündern* weitermachen.

Tipp: Spiele nur ein Monster von deiner Hand, bei dem du dir ziemlich sicher bist, dass du mit ihm fertig wirst.

## Phase 3: Raum plündern

Da du bisher keinem Monster begegnet bist (denn sonst würdest du diese Phase überspringen), kannst du nun den leeren Raum plündern. Ziehe verdeckt 1 weitere Karte vom **Türstapel** und nimm sie auf deine Hand.

## Phase 4: Milde Gabe

Wenn du jetzt **mehr als 5 Karten** auf deiner Hand hast, gib so viele Karten an den Spieler mit der niedrigsten Stufe, bis du noch genau 5 Karten hast. Gibt es mehr als einen Spieler mit der niedrigsten Stufe, teile die Karten so gleichmäßig wie möglich unter ihnen auf. Es ist an dir zu entscheiden, wer gegebenenfalls eine Karte mehr bekommt als die anderen. Solltest du selbst die niedrigste Stufe haben oder einer von mehreren Spielern mit der niedrigsten Stufe sein, gibst du keine Karten an deine Mitspieler, sondern legst die überzähligen ab.

Jetzt endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

# KAMPF

In einem Kampf **vergleichst** du einfach deine aktuelle **Kampfstärke** mit der des Monsters. Die Kampfstärke errechnet sich aus deiner eigenen Stufe plus sämtlichen Modifizierern – sowohl positiven als auch negativen –, die du durch Ge-

genstände oder andere Karten erhältst. Ist deine Kampfstärke höher als die Stufe des Monsters, gewinnst du den Kampf: Du tötest das Monster und steigst 1 Stufe auf (2 für ein paar extrem große und gefährliche Monster). Du erhältst dann auch die auf der Karte des Monsters aufgedruckte Anzahl an Schätzen. Ist deine Stufe niedriger oder gleich hoch, **verlierst** du und musst **Weglaufen** (siehe weiter unten). Du kannst auch andere Spieler **um Hilfe bitten** (siehe unten).



**Stufe des Monsters**

**Monsterbonus**

Einige Monster besitzen besondere Eigenschaften, die sich auf den Kampf auswirken, beispielsweise einen Bonus gegen bestimmte Klassen oder Kräfte. Diese müssen natürlich überprüft werden, bevor der Kampf entschieden wird.

## Um Hilfe bitten

Kannst du ein Monster nicht allein besiegen, darfst du irgendeinen anderen Spieler um Hilfe bitten. Lehnt er ab, kannst du einen weiteren Spieler fragen usw., bis alle deine Bitte abgelehnt haben oder dir einer hilft. Nur 1 Spieler darf dir helfen.

Natürlich darfst du auch einen Spieler bestechen, damit er dir hilft. (Wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen, denn Munchkins geht es nur um Schätze.) Du darfst ihnen einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) von denen anbieten, die du gerade ausliegen hast, oder eine beliebige Anzahl von Schatzkarten des Monsters, das du bekämpfen musst. Solltet ihr euch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr noch ausmachen, wer im Falle eines Sieges zuerst ziehen darf, du oder der Helfer, oder wie auch immer.

Hilft dir jemand, addierst du dessen Kampfstärke zu deinen Werten hinzu. Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt.

**Beispiel:** Du bist selber kein Cop, aber ein Cop hilft dir gegen den **König aller Bösen**. Dadurch hat das Monster -5 gegen dich. Aber wenn du dem **Kettensägen-Cop** gegenüber stehst und ein Cop dir hilft, erhöht sich die Kampfstärke des **Kettensägen-Cops** um 4.

## Weitere Aktionen im Kampf

Du hast noch weitere Möglichkeiten, einen Kampf zu beeinflussen. Immer wenn ein Spieler glaubt, ein Monster getötet zu haben, muss er noch einen vernünftigen Zeitraum warten – im Allgemeinen so um die 2,6 Sekunden –, damit jeder die Möglichkeit zu weiteren Aktionen hat, indem er passende Karten ausspielt. Alle diese Aktionen sind sowohl im eigenen Kampf erlaubt als auch in Kämpfen anderer Spieler!

Du kannst **beliebig viele** dieser Karten in einem einzigen Kampf spielen.

- **Spiele eine Karte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“:** Mit einem „Nur einmal einsetzbaren Gegenstand“, beispielsweise der Handgranate, kannst du sowohl dir selbst als auch einem anderen Spieler oder gar „aus Versehen“ einem Monster helfen. Du darfst eine solche Karte auch direkt von der Hand spielen! Danach wird sie abgelegt.

Nur einmal einsetzbar



## Wanderndes Monster

- **Spiele ein Wanderndes Monster (plus ein Monster aus deiner Hand) oder ein weiteres Untotes Monster oder ein Weihnachtsmonster, falls sich bereits eins im Kampf befindet:** Diese Karten bringen ein weiteres Monster in den Kampf. Alle Monster müssen zusammen bekämpft werden. Dazu summierst du die Kampfstärken aller beteiligten Monster auf. Falls du mit passenden Karten ein einzelnes Monster eliminiert, bevor sich der Kampf entscheidet, musst du trotzdem weiterkämpfen, solange noch mindestens 1 Monster da ist. Verlierst du in einem solchen Fall den Kampf, bekommst du für das eliminierte Monster keinen Schatz.

## Monsterverstärker

- **Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert:**  
Alle derartigen Boni oder Mali addieren sich auf! Sollten jedoch z.B. durch ein Wanderndes Monster schon 2 oder mehr unterschiedliche Monster im Spiel sein, muss sich der Spieler, der die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt.
- **Spiele eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert.**
- **Spiele einen Fluch.**
- Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes Gegenstände zu **verkaufen** oder zu **handeln** (siehe unten).



## Gewonnen!

Hurra, du hast das Monster getötet! Du steigst nun automatisch um 1 Stufe auf. (Manchmal sogar 2 Stufen, aber das steht dann auf der Karte.) Wenn du gegen mehrere Monsterkarten gekämpft hast, steigst du für **jedes** getötete Monster 1 Stufe auf! Du steigst jedoch nie für ein Monster auf, das du besiegt hast, ohne es zu töten. Bei einem Stufenaufstieg passe deinen Stufenzähler entsprechend an.

Ziehe so viele **Schatzkarten**, wie auf der Monsterkarte angegeben (zuzüglich eventueller Extraschätze durch Karten, die die Kampfstärke des Monsters verändern) – egal, ob du das Monster getötet oder anders besiegt hast. Ziehe sie verdeckt, wenn du das Monster allein besiegt hast, oder offen, wenn du Hilfe hattest. Lege die Monsterkarte ab. Die gezogenen Schatzkarten kannst du sofort vor dir auslegen, falls dies zulässig ist.

Dein Zug geht nun weiter mit *Phase 4: Milde Gabe*.

**Achtung:** Nur du kannst durch das Töten eines Monsters aufsteigen. Hastest du einen **Helfer**, steigt dieser nicht auf!

## Verloren!

Das Monster ist eine oder mehrere Nummer(n) zu groß für dich! Du erhältst weder Schatz noch Stufe(n). Jetzt bleibt nur noch eins: **Weglaufen!** Aber das schaffst du nicht immer. Würfle einmal mit dem beiliegenden Würfel: Du brauchst mindestens eine 5, um fliehen zu können. Manche Karten geben einen Bonus oder Malus auf Weglaufen. Diesen musst du zum Würfelwurf hinzuzählen bzw. abziehen.

Scheitert das Weglaufen, tut dir das Monster **Schlimme Dinge** an, wie sie auf der Karte beschrieben werden. Das kann bedeuten, dass

**Schlimme Dinge**

**Stufen**

**Schätze**

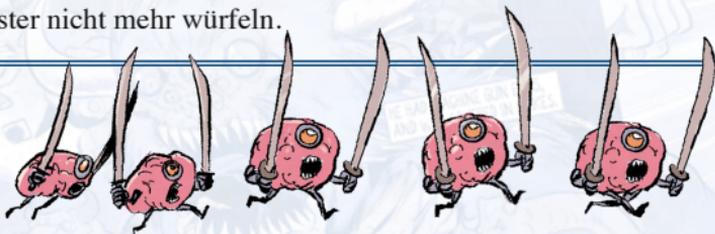


du einen Gegenstand verlierst oder eine oder mehrere Stufen, oder auch, dass dich der **Tod** ereilt (siehe unten).

Gelingt dir das Weglaufen, legst du das Monster ab, und es gibt normalerweise keine negativen Auswirkungen – aber lies die Karte! Manche besonders fiese Monster fügen dir sogar Schaden zu, wenn du ihnen entkommst.

Danach legst du die Monsterkarte ab und machst weiter mit *Phase 4: Milde Gabe*.

**Achtung:** Hat dir jemand geholfen, muss auch er Weglaufen. Jeder von euch würfelt einzeln, denn das Monster kann jeden von euch fangen. Fliehst du **vor mehr als 1 Monster**, würfelst du für jedes einzeln, wobei du die Reihenfolge bestimmst, in der gewürfelt wird. Du bestimmst auch die Reihenfolge, in der du die Schlimmen Dinge von jedem Monster abkommst. Lauten die Schlimmen Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln.



## Tod

Das Leben der Munchkins kann manchmal recht kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Klassen, deine Kräfte, deine Stufe und die Flüche, die auf dir lasteten, als du gestorben bist. Du verlierst alles andere Zeug, das du auf der Hand hältst oder das vor dir ausliegt. Was jetzt folgt, ist für den Betroffenen deprimierend, für die anderen aber eine helle Freude:

**Leiche plündern:** Beginnend mit dem Spieler mit der höchsten Stufe darf sich nun jeder Munchkin eine Karte des getöteten Charakters aussuchen. Die so erhaltenen Karten können nach den üblichen Regeln entweder auf die Hand genommen oder sofort ausgelegt werden. Haben mehrere Spieler die gleiche Stufe, würfeln sie. Nachdem jeder eine Karte erhalten hat, wird der Rest ab-

gelegt. Hat deine Leiche schon vorher keine Karten mehr – Pech gehabt, dann gehen einige Spieler leer aus.

Warst du gerade am Zug, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dein neuer Charakter nimmt sofort wieder am Spiel teil. Du kannst ab sofort schon wieder im Kampf helfen, hast aber noch keine Karten. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du wie zu Spielbeginn verdeckt 4 Türkarten und 4 Schatzkarten und darfst Klassen und Gegenstände (und eventuell auch Kräfte, wenn du die entsprechende Stufe hast, siehe unten) wie zu Spielbeginn sofort auslegen.

## KARTENTYPEN

**Karten auf deiner Hand** befinden sich nicht im Spiel und können dir nicht helfen. Sie können dir aber grundsätzlich auch nicht weggenommen werden, außer durch spezielle Karten, die ausdrücklich „deine Hand“ angreifen. Einmal ausgelegte Karten kannst du nicht wieder auf die Hand nehmen. Um sie loszuwerden, musst du sie handeln (siehe unten) oder ablegen.

### Klassen

Deine Klasse verleiht dir spezielle Fähigkeiten. Charaktere können Cops, Krieger, Soldaten oder Männer sein (wie zum Beispiel in Fledermaus-Warzenschwein-Mann). Wenn du keine Klassenkarte vor dir ausliegen hast, hast du halt keine Klasse.

Jede Klasse hat besondere Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst diese Fähigkeiten in dem Augenblick, in dem du die Klassenkarte vor dir auslegst, und du verlierst sie, sobald du diese Karte ablegst. Klassen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie erhältst.

**Achtung:** Einige Klassenfähigkeiten werden durch Ablegen von Karten ausgelöst (siehe den Text auf den Karten). Ablegen kannst du jede Karte im Spiel oder von deiner Hand. Aber: Du kannst nicht deine ganze Hand ablegen, wenn du keine Karte auf der Hand hast. Ebenso wenig darfst du die Klassenkarte selbst ablegen.

Du kannst eine Klasse jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf. Stirbst du, behältst du deine Klasse(n).

Du darfst maximal eine Klasse gleichzeitig haben. Ausnahme: Die Karte **Super Munchkin** erlaubt dir, mehr als eine Klasse gleichzeitig zu haben. Du darfst niemals zwei Karten der gleichen Klasse ausliegen haben.

### Was macht einen Mann zu einem „Mann“?

In *Munchkin Axe Cop* gibt es eine Klasse namens **Mann**. Zur Klarstellung: jeder Verweis auf „Mann“ oder „Männer“ in *Munchkin Axe Cop* bezieht sich auf die Klasse, nicht auf das Geschlecht. Es gibt keine geschlechtsspezifischen Auswirkungen in *Munchkin Axe Cop*, und falls eine Erweiterung diese haben wird, werden wir dann später eine entsprechende Differenzierung vornehmen.

### Kräfte

Es existieren 7 unglaubliche Kräfte (und 14 Karten, weil jede zweimal vorkommt). Du erhältst die Vorteile in dem Moment, in dem du die Kräftekarte vor dich legst, und verlierst sie wieder, sobald du die Karte verlierst oder ablegst. Jede Kraft in *Munchkin Axe Cop* hat einen Grad von 2 oder 3. Du darfst beliebig viele Kräfte haben, solange deine Gesamtzahl an Graden nicht deine Stufenzahl übersteigt. Es gibt in diesem Basisspiel keine Kräfte mit dem Grad 1, also werden Charaktere zu Beginn des Spiels in der Regel keine Kraft ausliegen haben.

Kräfte werden wie Klassen behandelt. Du kannst sie nicht mit anderen Spielern handeln, aber du darfst eine Kräftekarte aus deiner Hand immer dann ausspielen, wenn du sie legal einsetzen darfst. Kräfte, die du nicht einsetzen



**Kraft**



kannst, weil der Kartentext das verbietet, darfst du auch nicht spielen. Aber du kannst Kräfte jederzeit ablegen und sie durch andere Kräfte aus deiner Hand ersetzen.

Wenn deine Stufe unter die Gesamtzahl der Grade deiner Kräfte sinkt, musst du Kräfte

ablegen, damit deine gesamte Summe an Graden wieder niedriger oder gleich deiner Stufenzahl wird. Duplikate von Kräftekarten haben keine zusätzliche Wirkung.

Wenn du stirbst, behältst du alle Kräfte, die du im Spiel hast.

Manche Kräfte erfordern, dass man Karten ablegt. Um eine Kraft mit Energie zu versorgen, darfst du jede beliebige Karte ablegen, egal ob sie von deiner Hand kommt oder sich im Spiel befindet.

## Kampfbeispiel mit Zahlen und allem Drumherum

Sven ist ein 6-stufiger Krieger mit den Kräften Mond und Fledermaus-Warzenschwein, was ihn zum Fledermaus-Warzenschwein-Mond-Krieger macht. Er trägt die Überraschungssichere Rüstung (die ihm +3 auf seine Kampfstärke gibt) und er hat das Einhorn-Baby als Verbündeten (was ihm weitere +4 einbringt). Er tritt die Tür ein und findet ... den Kindskopfkragen! Der Kindskopfkragen ist ein Monster der Stufe 18. Svens gesamte Kampfstärke ist 6 plus 3 plus 4, was zusammen nur 13 ergibt. Er verliert um 5 Punkte. Er durchforstet seine unglaublichen Kräfte und stellt fest, dass das Fledermaus-Warzenschwein ihm jetzt helfen könnte ... aber er würfelt eine 1 und somit ist diese Kraft nutzlos.

*Sven:* Es ist ein Hinterhalt! Ich brauche ein größeres Team! Wer will helfen?

*Helle:* Warum sollten wir dir helfen? Du kriegst zwei Stufen, wenn du gewinnst, mal ganz abgesehen von den Schätzen.

*Sven:* Weil Helden immer Seite an Seite kämpfen! Und weil ich dich zwei Schätze aussuchen lasse.

*Helle:* Drei.

*Lars:* Ich mach's für zwei, wenn ich sie mir aussuchen kann!

**Da niemand ein besseres Angebot macht, akzeptiert Sven. Lars ist ein Cop mit Avocado-Kraft ... er ist ein Avocado-Cop! Er ist auf Stufe 4, aber da er ein Cop ist, kann er drei Verbündete haben: zur Seite stehen ihm Wexter (+4), Graudiamant (+3) und das Super-Löwenschwein (+2). Seine gesamte Kampfstärke beträgt 13. Somit schlagen die Helden das Monster jetzt um 8 Punkte!**

*Helle:* Ohhh, das denke ich nicht! Denn, wisst ihr, der Kindskopfkrake hat ... Einen Laster voller Ninjas!

**Helle spielt Mit einem Laster voller Ninjas und erhört damit die Kampfstärke des Monsters um 10. Der Kraken und die Ninjas gewinnen den Kampf nun mit 2 Punkten. Helle lacht manisch-triumphierend.**

*Sven:* Sonst noch jemand? (Niemand spielt eine weitere Karte.) Dann benutze ich meine mächtige Krieger-Fähigkeit!

**Sven legt zwei Karten ab. Seine Krieger-Fähigkeit gibt ihm + 1 für jede abgelegte Karte. Damit herrscht Gleichstand zwischen beiden Seiten. Und Krieger gewinnen bei Gleichstand!**

*Sven:* Das hättest du dir eigentlich denken können. Ich frag nochmal: sonst noch jemand?

**Allgemeines Grummeln, aber es tauchen keine weiteren Karten auf. Sven und Lars haben den Kindskopfkraken und seine Ninjas besiegt und ihre Köpfe abgehackt! Sven steigt zwei Stufen auf. Der Kindskopfkraken hat 4 Schätze und der Laster voller Ninjas gibt noch zwei oben drauf. Sechs Schätze werden offen ausgelegt, und wie abgesprochen wählt Lars zwei davon. Sven bekommt den Rest. Sven ist jetzt auf Stufe 8, schon nahe am Sieg. Aber nun ist der nächste Spieler am Zug ...**



## Gegenstände

Jeder Gegenstand hat einen Namen, einen Bonus und einen Wert in Goldstücken. Auf deiner Hand haben Gegenstände keinerlei Funktion, sondern erst, wenn du sie ausgespielt hast; ab diesem Moment gelten sie als getragen. Du darfst eine beliebige Anzahl an Gegenständen tragen, aber nur 1 Großen Gegenstand. (Jeder Gegenstand, auf dem nicht Groß steht, ist klein.) Wenn etwas wie zum Beispiel die **Dinosaurier**-Kraft dir gestattet, mehr als 1 Großen Gegenstand zu haben, und du verlierst diese Fähigkeit, musst du entweder das Problem sofort korrigieren oder alles sofort los werden, bis du nur noch 1 Großen Gegenstand hast. Wenn du dich in deinem Zug befindest und du nicht im Kampf bist, kannst du überzählige Gegenstände für Stufenaufstiege verkaufen (wenn du dafür Gegenstände im Gesamtwert von mindestens 1.000 Goldstücken hast). Andernfalls muss du die überzähligen Großen Gegenstände an den oder die Spieler mit der niedrigsten Stufe abgeben, die den Großen Gegenstand tragen können. Wenn dann immer noch Große Gegenstände über sind, lege sie ab.

Gegenstände dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie erhältst. Ausnahme: Gegenstände mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“ dürfen auch während eines gegnerischen Kampfes gespielt werden, sogar direkt aus der Hand.

Du darfst des weiteren nur 1 Kopfbedeckung, 1 Rüstung, 1 Schuhwerk und 2 Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder 1 Gegenstand für „2 Hände“) gleichzeitig nutzen – es sei denn, du hast Karten oder spezielle Fähigkeiten, die dir erlauben, mehr zu nutzen, oder eine Karte, die dich schummeln lässt, oder die anderen Spieler erwischen dich einfach nicht dabei.



Du solltest Gegenstände, die du zwar trägst, aber nicht nutzen kannst (weil du beispielsweise keine Hand mehr frei hast), dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst – sie befinden sich dann in deinem Rucksack. Du kannst Gegenstände nur in deinem eigenen Zug aus dem Rucksack holen; dabei darfst du weder gerade im Kampf sein noch Weglaufen.

**Bonus**

**Einschränkung**



**Wert**

## Gegenstände verkaufen

Lege jederzeit während deines Zuges (jedoch nicht im Kampf!) Gegenstände mit einem Gesamtwert von mindestens 1.000 Goldstücken ab, um sofort 1 Stufe aufzusteigen. Dazu darfst du sowohl Gegenstände, die du trägst, als auch solche aus deiner Hand einlösen. Es gibt natürlich kein Wechselgeld. Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von mindestens 2.000 Goldstücken ablegen, steigst du 2 Stufen auf einmal auf (und so weiter).

## Gegenstände handeln

Du darfst Gegenstände – aber keine anderen Karten – mit deinen Mitspielern handeln (= tauschen), jedoch nur solche, die du bereits trägst, also nicht von deiner Hand. Handeln kannst du jederzeit, also auch außerhalb deines eigenen Zuges – jedoch nicht, wenn du dich im Kampf befindest. Tatsächlich ist der beste Zeitpunkt zum Handeln, wenn du dich selbst nicht in deinem Zug befindest. Jeder Gegenstand, den du durch einen Handel bekommst, wird sofort ausgelegt. Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen: „Ich gebe dir meine **Avocabomben**, wenn du Steffi nicht hilfst, den **Meeresgeist** zu bekämpfen.“ Du darfst deine Hand anderen Spielern zeigen. Als ob wir dich daran hindern könnten.



## Flüche

Deckst du während *Phase 1: Tür öffnen* einen Fluch auf, trifft er dich. Ziehst du einen Fluch dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, darfst du ihn auf die Hand nehmen und auf jeden beliebigen Spieler zu jedem beliebigen Zeitpunkt anwenden (auch auf dich selbst!). Jeder beliebige Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemandem zu reduzieren, gerade wenn er glaubt, ein Monster erschlagen zu haben, macht einen Heidenspaß! Ein Fluch wirkt immer sofort auf das Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt.

Achtung: Bezieht sich ein Fluch auf etwas, das das Opfer gar nicht hat (beispielsweise entfernt „**Fluch! In Sekundenkleber getreten!**“ das Schuhwerk des Opfers, aber das Opfer hat gar kein Schuhwerk) ignoriere den Fluch und lege ihn ohne Wirkung ab. Hat das Opfer mehrere in Frage kommende Karten, entscheidet es selbst, welche betroffen ist.

## Monster

Deckst du ein Monster während *Phase 1: Tür öffnen* auf, kommt es sofort zu einem Kampf. Ziehst du ein Monster dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, nimmst du es auf die Hand. Du kannst es entweder in deinem eigenen Zug in *Phase 2: Auf Ärger aus sein* spielen oder zusammen mit einem Wandernden Monster während des Kampfes eines Mitspielers. Für Regelbelange gilt jedes Monster als ein einzelnes Monster, selbst wenn sein Name auf der Karte im Plural steht.

### Untote Monster

Mehrere Monster in diesem Set tragen den Vermerk **Untot**. Jedes Untote Monster kann einem anderen Untoten Monster in den Kampf folgen, ohne dass dafür eine **Wanderndes Monster**-Karte benötigt wird. Falls du eine Karte hast, die ein Monster Untot macht, kannst du diese auf ein nicht-untotes Monster spielen, um diese Regel anzuwenden.

## Weihnachtsmonster

**Santa Graus** und zwei weitere Monster tragen den Vermerk **Weihnachtsmonster**. Jedes Weihnachtsmonster kann einem anderen Weihnachtsmonster in den Kampf folgen, ohne dass dafür eine **Wanderndes Monster**-Karte benötigt wird. Wenn du noch viel mehr Monster mit der Kraft von Weihnachten im Spiel haben willst, lege dir unsere **Munchkin-Booster *Warten auf den Weihnachtsmann, Rentiere & Die Rache des Weihnachtsmanns*** zu.



## Aliens und Robotermonster

Manche Monster tragen den Vermerk **Roboter** oder **Alien**. Eine ganze Reihe von Gegenständen sind besonders gut oder schlecht gegen Aliens oder Roboter.



## Verbündete

Die ganzen Bösen kannst du nicht alleine umlegen, und du willst auch nicht auf die Hilfe deiner Mitspieler angewiesen sein. Du musst dir ein Team von Superhelden zusammenstellen.

Genau dafür sind die Verbündeten-Karten da.

Einen Verbündeten darfst du zu jeder Zeit, sogar während eines Kampfes, ausspielen, solange du lediglich immer nur 1 Verbündeten im Spiel hast (manche Klassen erlauben dir, mehr als 1 Verbündeten zu haben, und manche Verbündete zählen nicht zu deiner Gesamtzahl an Verbündeten).

Wenn du einen Verbündeten ziehst (egal ob verdeckt oder offen), kannst du ihn entweder sofort ausspielen oder für später auf deiner Hand behalten. Du kannst einen Verbündeten zu jeder Zeit ablegen.

Ein Verbündeter ist kein Gegenstand, es sei denn, er hat einen Wert in Goldstücken (was in diesem Set nicht der Fall ist).

Ein Verbündeter kann sich für dich opfern: Wenn du einen Kampf verlierst, kannst du einen Verbündeten ablegen, anstatt einen Weglaufwurf zu machen. Du entkommst automatisch allen Monstern in dem Kampf, sogar wenn eine Monsterkarte sagt, dass Weglaufen nicht möglich ist. Wenn jemand dir im Kampf geholfen hat, entscheidest DU, ob diese Person ebenfalls automatisch entkommt oder würfeln muss, um zu entkommen.



Manche Verbündete geben dir zusätzliche Hände oder lassen dich einen zusätzlichen Großen Gegenstand tragen. In diesem Fall hat der Verbündete keine eigenen Gegenstände – er verstärkt nur deine eigenen Fähigkeiten. Wenn deinem Verbündeten etwas zustößt, sind deine Gegenstände davon nicht betroffen.

Manche Gegenstände können explizit auf Verbündete ausgespielt werden. Diese Gegenstände zählen für dich und Fallen und Schlimme Dinge wirken sich auf diese genau so aus, als wenn du die Gegenstände selber tragen würdest. Wenn dein Verbündeter einen Gegenstand hat:

- Wenn sich dein Verbündeter für dich opfert, verlierst du die Gegenstände, die er trägt.
- Wenn dein Verbündeter stirbt, behältst du die Gegenstände.
- Wenn du deinen Verbündeten auf Grund von Fallen, Schlimmen Dingen oder durch einen Loyalitätswechsel verlierst, gehen seine Gegenstände mit!

## Sonstige Karten

Karten, die zusätzliche Monster in einen Kampf schicken oder eine Monsterstufe verändern, können nur während eines Kampfes gespielt werden (siehe oben), egal wer am Zug ist. Karten, die die Stufe eines Spielers verändern, dürfen (wie Flüche) zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.

# Spielende

Der erste Spieler, der Stufe 10 erreicht, gewinnt das Spiel. Er muss jedoch die 10. Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Würde ein Spieler durch etwas anderes auf Stufe 10 steigen, bleibt er auf Stufe 9. Erreichen 2 oder mehr Spieler zur gleichen Zeit die 10. Stufe, gewinnen sie gemeinsam.

**Regeln für schnelleres Spiel:** Für ein schnelleres Spiel kannst du eine „Phase 0“ einführen, die „An der Tür lauschen“ genannt wird. Zu Beginn deines Zuges ziehst du verdeckt eine Türkarte, die du auch spielen darfst, wenn du willst. Dann ordnest du deine Karten so an, wie du willst, und trittst dann ganz normal die Tür ein. Wenn du den Raum durchsuchst, ziehst du verdeckt einen Schatz, nicht eine Tür. Du kannst auch geteilte Siege erlauben – wenn ein Spieler in einem Kampf, bei dem er einen Helfer hatte, Stufe 10 erreicht, gewinnt der Helfer ebenfalls das Spiel, egal auf welcher Stufe er sich befindet.

## Kombiniere dieses Spiel mit anderen Munchkin-Spielen!

Warum nicht? Treibe den *Munchkin*-Wahnsinn auf die Spitze! Dein Voodoo-Zombie-Kopfgeldjäger, der ein sprechendes Auto hat und seine Unterwäsche außen trägt, sowie dein schneller Halb-Katze-Halb-Mutant-Telefon-Fu-Zauberer bewegen sich meuchelnd und plündernd durch die düsteren Weltraumkatakomben von Super-City auf dem Planeten Neu-Hong-Kong und ... ach, sei still und fang an zu geben ...



## Impressum

**Spieldesign:** Steve Jackson • **Illustrationen:** Ethan Nicolle • **Basiert auf *Axe Cop*,** geschrieben von Malachai Nicolle • **und illustriert von Ethan Nicolle** • **Credits von Steve Jackson Games:** • **Chief Operating Officer:** Philip Reed • ***Munchkin-Zar:*** Andrew Hackard • ***Munchkin-Mietling:*** Angie Kreuser • **Entwicklungsassistentz:** Will Schoonover • **Produktionsmanager:** Samuel Mitschke • **Art Directors:** Ben Williams und Steve Jackson • **Grafik:** Alex Fernandez, Gabby Ruenes und Ben Williams • **Datenbank, Produktion und Prepress-Prüfung:** Monica Stephens • **Print-Buyer:** Philip Reed • **Marketing:** Paul Chapman • **Vertriebsleitung:** Ross Jepson • **Spieltester:** Ted Argo IV, Stacy Beckwith, Matt Benning, Jimmie Bragdon, Eric Dow, Jonathan Grabert, Richard Kerr, Angie Kreuser, Devin Lewis, Michael Parker, Katy Thompson und James Vicari.

## Credits von Pegasus Spiele:

**Übersetzung:** Birger Krämer • **Satz und Layout:** Christian Hanisch & Bettina Scholten • Feedback zur deutschen Ausgabe steuerten die *Munchkin* Brainiacs bei, diesmal geht der Dank explizit an: André Brüggemann, Katharina Jaks, Stefanie D. Kuschill, Christian Lüdke, Marius Roth, Klaus Westerhoff und Manuel Wukits.

Pegasus Spiele unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, Warehouse 23, e23 und die alles sehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. *Munchkin* Copyright © 2001 – 2012: Steve Jackson Games Incorporated.

Alle *Axe Cop*-Charaktere, Storylines, Themen, Stimmen und andere Elemente sind Copyright © 2010, 2011, 2012 bei Ethan Nicolle. *Axe Cop*™ ist eine Handelsmarke von Ethan Nicolle und wird unter Lizenz verwendet.

*Munchkin*® *Axe Cop*™ ist ein Lizenzprodukt.

Alle Rechte vorbehalten. Regelversion 1.01 (Januar 2012).

Deutsche Erstauflage 2012.

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de) • [axecop.sjgames.com](http://axecop.sjgames.com)

[www.worldofmunchkin.com](http://www.worldofmunchkin.com)



**Pegasus Spiele**