# MUNCHKIN® VOX MACHINA™ EIN CRITICAL ROLE SPIEL

## SPIELZIEL

Bei ***Munchkin Vox Machina – Ein Critical Role-Spiel*** übernimmst du die Rolle einer deiner Lieblingshelden aus der Welt von Exandria. Kämpfe gegen **Delilah Briarwood**, **Thordak** und zig weitere Monster, während du dir ihre Schätze einsackst und Stufen aufsteigst. Du gewinnst, wenn du – durch das Töten eines Monsters oder durch spezielle Fähigkeiten von einigen wenigen Karten – als erster Spieler Stufe 10 erreichst.

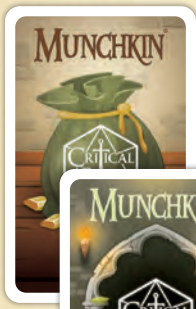
## SPIELMATERIAL

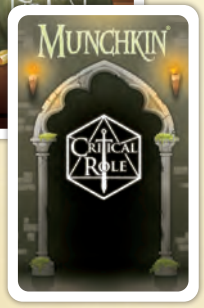
Dieses Spiel beinhaltet 96 Türkarten, 76 Schatzkarten, 7 Charakterkarten, 1 zwanzigseitigen Würfel (W20), 1 sechsseitigen Würfel (W6) und diese Anleitung. Benötigt werden außerdem für jeden Spieler 10 Spielsteine, die die aktuelle Stufe anzeigen. (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was – Hauptsache, es kann bis 10 zählen.)

## SPIELVORBEREITUNGEN

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einem großen Tor auf der Rückseite und Schatzkarten mit einem prall gefülltem Goldsack auf der Rückseite.

*Schatzkarte*




*Türkarte*

Mische **Türen** und **Schätze** separat; danach erhält jeder Spieler als Anfangskarten 4 Türkarten 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. Das ist aber ehrlich gesagt wirklich noch nie vorgekommen. Wenn es dir passiert, schick uns eine E-Mail!

Jeder Spieler nimmt sich 1 der Charakterkarten, die jeweils eine eigene Spezialfähigkeit hat. Die Charakterkarten sind beidseitig bedruckt, die Spezialfähigkeiten auf beiden Seiten sind jedoch gleich - du kannst also eine Seite deiner Wahl nehmen. Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine **Rolle** (Asssassine, Wächter, Weiser oder Priester) befinden, so darfst du eine von ihnen ausspielen, falls du das möchtest.

Du kannst ebenfalls eine **Motivation** ausspielen, wenn du das darfst (siehe Abschnitt **Motivationen** weiter hinten im Regelheft).

Befinden sich unter deinen Anfangskarten **Gegenstände** oder **Stargäste**, so 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. Alle Mitglieder von Vox Machina beginnen 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.

**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

Es wird mit dem W20 gewürfelt und der Spieler mit dem höchsten Wurf fängt an. Beginnend mit dem Startspieler kommen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander an die Reihe und führen dabei immer einen 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, gehst in die normale Phase 1 eines Spielzuges 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 eintreten* 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, lege die überzähligen Karten 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 Gegenstände 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).

Einige Monster besitzen besondere Eigenschaften, die sich auf den Kampf auswirken, beispielsweise einen Bonus gegen eine Rolle oder jemanden mit einer Motivation. 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 allen Munchkins geht es schließlich nur um Schätze.) Du darfst ihm einen beliebigen Gegenstand (oder mehrere) von denen anbieten, die du gerade bei dir trägst, 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 er, 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 stehst vor einer *Todesfee* (-2 gegen *Priester*) und dir hilft ein Priester. Nun sinkt die Kampfstärke des Monsters um 2 – es sei denn, du bist selbst ein Priester und die Kampfstärke des Monsters hatte sich bereits verringert, dann sinkt sie nicht noch mal!

### *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.

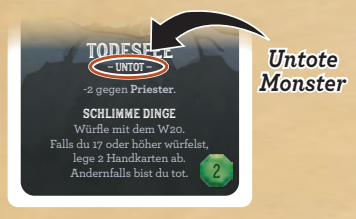



**- Spiele eine Schatzkarte mit dem Vermerk „Einmal einsetzbar“:** Eine Schatzkarte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“ wird oft als „Einmal Einsetzbar“-Schatz bezeichnet. Mit einer *Einmal einsetzbar*-Karte kannst du sowohl dir selbst als auch einem anderen Spieler oder gar „aus Versehen“ einem Monster helfen. Du darfst eine solche Karte auch direkt von der Hand spielen! Sobald der Kampf vorbei ist oder der Effekt der Karte eingetreten ist, wird sie abgelegt.




**- Spiele ein *Wanderndes Monster* (plus ein Monster aus deiner Hand):** Die genannte Karte bringt 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 eliminierst, bevor sich der Kampf entscheidet, musst du trotzdem weiterkämpfen, solange noch mindestens ein Monster da ist. Verlierst du in einem solchen Fall den Kampf, bekommst du für das eliminierte Monster keinen Schatz (siehe unten).




**- Spiele weitere Untote Monster aus deiner Hand, wenn sich bereits Untote in dem Kampf befinden.** Siehe Abschnitt *Untote Monster*.




**- Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert:** Alle derartigen Boni und Mali addieren sich auf! Sollten jedoch schon 2 oder mehr unterschiedliche Monster im Spiel sein (durch ein *Wanderndes Monster*), muss sich der Spieler, der die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt.




**- Spiele eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert:** Es ist sehr munchkinmäßig, wenn z.B. ein Mitspieler gerade mit Stufe 4 vor *Ulugrah dem Kraken* steht (verfolgt niemanden der Stufe 4 oder niedriger) und du ihn plötzlich und unerwartet auf Stufe 5 steigen lässt! In den allermeisten Fällen wirst du eine „Steige 1 Stufe auf“-Karte aber auf dich selbst spielen.




**- Spiele einen Fluch aus.**

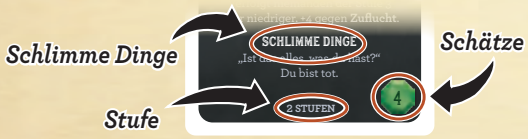
Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes Gegenstände zu **verkaufen** oder zu **handeln** (siehe unten). Auch ist es nicht möglich, Gegenstände ohne den Zusatz „Nur einmal einsetzbar“ auszuspielen.

### *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 verändert haben). 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. Wenn du das Monster anders als durch Töten besiegt hast, erhältst du keinen Schatz – es sei denn, auf der Karte steht es anders.

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




**Achtung:** Nur du kannst durch das Töten eines Monsters aufsteigen. Hattest du einen **Helfer**, steigt dieser **nicht** auf, es sei denn, eine spezielle Fähigkeit oder Karte erlaubt es ihm.

### *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 mit dem W6: 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, so tut das Monster dir **Schlimme Dinge** an, wie sie auf der Karte beschrieben werden. Das kann bedeuten, dass du einen Gegenstand verlierst oder eine oder mehrere Stufen, oder auch, dass dich der Tod ereilt (siehe unten).

Gelingt dir das Weglaufen, gibt es 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 abbekommst. Lauten die Schlimmen Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, und es erwischt dich, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln.

### Tod

Das Vox Machina-Leben kann sehr kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Rolle(n), Motivation(en), Stufen und alle Flüche, die sich noch auf dich auswirkten, als du gestorben bist, sowie *Critical Role* und/oder *Motiviert*; aber du verlierst alles andere Zeug, das du auf der Hand hältst und 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. Falls du Karten hast, die von einem Stargast getragen werden oder mit einer *Schummeln!*-Karte verbunden sind, löse diese Verbindungen wieder. 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 abgelegt. 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 weiteren Karten. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du wie zu Spielbeginn verdeckt 4 Türkarten und 4 Schatzkarten und darfst Rollen, Motivationen und Gegenstände 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.

### Rollen / Motivationen

Jede **Rolle** und **Motivation** hat besondere Fähigkeiten, die auf den Karten stehen. Du erhältst diese Fähigkeiten in dem Augenblick, in dem du die Karte vor dir auslegst, und du verlierst sie, sobald du diese Karte ablegst. Rollen und Motivationen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie nimmst. Du kannst eine Rolle und Motivation jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf. Motivationen werden wie Rollen behandelt: Du darfst sie nicht handeln, aber jederzeit ausspielen, sofern du sie legal einsetzen kannst. Du kannst außerdem jederzeit Motivationen ablegen und sie durch andere Motivationen aus deiner Hand ersetzen.




Du darfst maximal 1 Rolle gleichzeitig haben.

**Ausnahmen:** Die Karte *Critical Role* erlaubt dir, mehr als 1 Rolle zugleich zu haben, und die Karte *Motiviert* gestattet dir, mehr als 1 Motivation zugleich zu haben. Sobald du keine Rolle mehr im Spiel hast, verlierst du die *Critical Role*-Karte. Das gleiche gilt für jede *Motivation* und *Motiviert*.

### Stargäste

Du darfst **1 Stargast** haben, der deinen Charakter begleitet. Ziehst du offen oder verdeckt einen Stargast, kannst du ihn auf deine Hand nehmen, wenn du ihn nicht direkt ins Spiel bringen kannst oder willst. Dies kannst du später jederzeit, auch während eines Kampfes, tun. Wenn er sich im Spiel befindet, kann ein Stargast dir Boni und spezielle Fähigkeiten bringen.

Du kannst einen Stargast jederzeit ablegen und ihn auch durch einen anderen ersetzen. Stargäste sind keine Gegenstände und können nicht gehandelt werden.

Du kannst Stargäste für dich opfern: Wenn du einen Kampf verlierst, kannst du deinen Stargast ablegen, anstatt einen Weglaufwurf zu machen. Du entkommst automatisch allen Monstern in dem Kampf.

Wenn du im Kampf einen Helfer hattest, entscheidest DU, ob diese Person ebenfalls automatisch entkommt oder würfeln muss, um zu entkommen.

### 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 kleinen Gegenständen tragen, aber maximal 1 **Großen**. (Als klein gelten alle Gegenstände, die nicht als **Groß** bezeichnet werden.) Du darfst einen Großen Gegenstand nicht ablegen, um einen anderen zu spielen; du musst ihn vorher verkaufen, handeln, ihn aufgrund eines Fluchs oder Schlimmer Dinge verlieren, oder mit ihm eine Rollenfähigkeit oder Motivation nutzen. Wenn du durch irgendwas mehr als 1 Großen Gegenstand haben darfst, und du verlierst den Gegenstand oder die Fähigkeit, der oder die dir dies gestattet, musst du alle bis auf 1 sofort loswerden. Bist du am Zug und dabei nicht im Kampf, kannst du sie verkaufen (siehe unten). Ansonsten musst du sie dem Spieler mit der niedrigsten Stufe geben, der noch Große Gegenstände tragen kann! Kann das niemand, musst du sie ablegen.

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

Weiterhin darfst du 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. Du solltest Gegenstände, die du zwar trägst, aber nicht nutzen kannst (weil du zum Beispiel keine Hand mehr frei hast), dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst – sie befinden sich dann in deinem **Rucksack** und sind nicht ausgerüstet. Du kannst Gegenstände nur in deinem eigenen Zug aus dem Rucksack holen; dabei darfst du weder gerade im Kampf sein noch Weglaufen. Gegenstände haben ein Icon, der ihren Kartentyp anzeigt.




### Gegenstände verkaufen

Lege jederzeit während deines Zuges (jedoch nicht im Kampf!) Gegenstände mit einem Gesamtwert von mindestens **1.000 Goldstücken** ab, um sofort eine 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, so 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. Jeder Gegenstand, den du durch einen Handel bekommst, wird sofort ausgelegt.

Du darfst den Gegenstand nur dann sofort verkaufen, wenn du dich in deinem eigenen Zug und außerhalb eines Kampfes befindest. Tatsächlich ist der beste Zeitpunkt zum Handeln, wenn du dich selbst nicht in deinem Zug befindest.

Du darfst auch Gegenstände ohne Handel weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen: „Ich gebe dir *Cabals Untergang*, wenn du *Grog* nicht hilfst, *Kevdak* zu bekämpfen.“

Du darfst deine Hand anderen Spielern zeigen. Als ob wir dich daran hindern könnten.

### *Flüche*

Deckst du einen Fluch während *Phase 1: Tür eintreten* 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 normalerweise immer **sofort** auf sein Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt. Manche Flüche jedoch verursachen erst später im Spiel einen Malus oder haben einen anhaltenden Effekt. Diese Flüche legst du dann als Erinnerung vor dir aus. Flüche, die du als Erinnerung vor dir ausliegen hast, dürfen natürlich nicht dazu verwendet werden, um damit die Fähigkeit einer Rolle oder einer Motivation auszulösen. Guter Versuch!

Bezieht sich ein Fluch auf etwas, das das Opfer nicht hat (z. B. „Verliere deine Kopfbedeckung“, und es hat gar keine), ignoriere ihn und lege ihn ohne Wirkung ab. Hat das Opfer mehrere infrage kommende Gegenstände, entscheidet es selbst, welcher betroffen ist.

### *Monster*

Deckst du ein Monster während *Phase 1: Tür eintreten* 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 Monster mit dem gleichen Vermerk in den Kampf folgen, ohne dass dafür eine *Wanderndes Monster*-Karte benötigt wird.

### *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.

**Achtung:** Ein paar Karten und Fähigkeiten ermöglichen es, einen anderen Spieler dazu zu zwingen, im Kampf zu helfen. Diese Fähigkeiten funktionieren nicht, wenn es um die Siegesstufe geht. Wenn ein Spieler einen anderen Spieler zum Helfen zwingt und es stellt sich heraus, dass es um die Siegesstufe geht, kann der betroffene Spieler aussteigen, ohne dass es für ihn negative Auswirkungen hat. Wenn man aber freiwillig hilft, kann man nicht aussteigen. Also aufpassen!

Erreichen 2 oder mehr Spieler zur gleichen Zeit die 10. Stufe, gewinnen sie gemeinsam.

## KOMBINIERE DIESES SPIEL MIT ANDEREN *MUNCHKIN*-SPIELEN!

Warum nicht? Treibe den ***Munchkin***-Wahnsinn auf die Spitze! Dein transmogrifizierender Elfen-Cyborg-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 …

Mische alle Schatzkarten zusammen. Mische die Tür-, Stations- und Gassenkarten in einen Stapel und behandle sie als Karten gleichen Typs; jeder Verweis auf einen Typ bezieht die anderen mit ein.

Fallen und Flüche werden als derselbe Typ von Karten behandelt. Jeder Verweis auf eine Falle bezieht sich auch auf einen Fluch und umgekehrt. Ja, Gadgeteere können Flüche „entschärfen“. Genauso sind Goldstücke und Credits das Gleiche – sie können kombiniert werden, um Stufen zu kaufen, Steuern zu bezahlen usw.

Große Gegenstände (aus ***Munchkin Beißt!***) und Komplexe Gegenstände (aus ***Star Munchkin***) sind nicht das Gleiche, und beide Regeln von beiden Spielen gelten wie gewohnt. Normale Charaktere dürfen nur einen Großen Gegenstand tragen und nur einen Komplexen Gegenstand nutzen.

Alle Charaktere können Rassen, Klassen, Rollen, Motivationen, Kräfte und Stile haben. Lakaien, Mietlinge, Handlanger und Mooks sind alle die gleiche Klasse von austauschbaren Anhängern, und jede Karte, die einen von diesen beeinflusst, beeinflusst sie alle (aber jeder von ihnen kann nur die Art von Gegenständen tragen oder nur so verstärkt werden, wie es auf der jeweiligen Karte steht). Jede Regel, die sich auf Rösser bezieht, gilt auch für Fahrzeuge.

## 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.

## IMPRESSUM


**Credits von Steve Jackson Games:**
**Spielentwicklung von Will Schoonover • Basiert auf Steve Jacksons *Munchkin*** • **Illustriert von Elena Muñoz und Hos Hostettler** • Tal'Dorei-Landkarte von Deven Rue • **President/Editor-in-Chief:** Steve Jackson • **Chief Operating Officer:** Susan Bueno • **Managing Editor:** Allison Page • **Art Director:** Ruby Lavin • ***Munchkin* Line Editor:** Will Schoonover • **Production Manager:** Sabrina Gonzalez • **Production Artists:** Alex Fernandez und Ben Williams • **Marketing Manager:** Michelle Richardson • **Operations Manager:** Randy Scheunemann • **Director of Sales:** Ross Jepson
Spieltester der US-Ausgabe: Noah P. Carlin, Madison Drace, Christopher Erikson, Jesse Fields, Emily Amber Jacobson

**Credits von Pegasus Spiele:**
**Übersetzung:** Birger Krämer • **Lektorat:** Benjamin Kraft • **Satz und Layout:** Jessy Töpfer
Ein ganz besonderer Dank für ihr Feedback zur deutschen Ausgabe von ***Munchkin Vox Machina*** geht an folgende ***Munchkin*** Brainiacs: Katharina Jaks, Christian Lüdke, Klaus Westerhoff und Manuel Wukits.

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated und Critical Role Productions LLC. ***Munchkin*** ist copyright © 2001 – 2026 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. ***Munchkin***, die ***Munchkin***-Charaktere, Warehouse 23, die allessehende Pyramide, die damit verwandten Rechte an ***Munchkin Vox Machina – A Critical Role Game*** und die Namen aller von Steve Jackson Games Incorporated veröffentlichten Produkte sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated oder werden in Lizenz benutzt.
Die deutsche Ausgabe von ***Munchkin*** ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.
***Munchkin Vox Machina – A Critical Role Game*** ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. © 2026 by Gilmore's Glorious Goods LLC. Alle Rechte vorbehalten. © 2026 Critical Role Productions LLC. Alle Rechte vorbehalten. Die Namen, Logos, Charaktere, Abbildungen davon und alle damit verbundenen Elemente von Critical Role sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Critical Role LLC. Alle Rechte vorbehalten.
Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Vox Machina – Ein Critical Role Spiel*** ist copyright © 2026 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 (März 2026).

EIN CRITICAL ROLE SPIEL
Wir machen Spaß! www.pegasus.de
Pegasus Spiele
STEVE JACKSON GAMES munchkin.game