Die Spieler bekommen einen Kampfbonus entsprechend dem Matrix-Layer, auf dem sie sich befinden.

Du darfst G.O.D nur in deinem eigenen Zug bekämpfen. Anstatt der Tür Eintreten-Phase kündigst du an, dass du die Matrix hackst. Und dann tu es! Viel Glück, Chummer.

Konzernzugehörigkeit

In der Welt von Shadowrun wird jede Waffe, jedes Fahrzeug und jedes Kleidungsstück von einer Handvoll Konzerne hergestellt. Bei ***Munchkin Shadowrun*** haben die meisten Gegenstände eine Konzernzugehörigkeit. Für sich alleine haben diese Gegenstände keine Auswirkungen auf das Spiel, aber in Kombination mit anderen Karten können diese Zugehörigkeiten Boni oder Mali bringen, wenn ein Spieler sich damit ausrüstet.

Fahrzeuge

Fahrzeuge sind ein wichtiges Hilfsmittel für ***Shadowrun***-Munchkins, denn sie sind mit Waffen bestückt, gepanzert und in der Regel schneller als die Monster, die die Munchkins verfolgen. Fahrzeuge sind Große Gegenstände, aber so wie Rösser und Schiffe zählen sie nicht für die Gesamtzahl deiner maximal erlaubten Großen Gegenstände. Du darfst zu jeder Zeit nur 1 Fahrzeug haben, es sei denn, eine Karte erlaubt dir, mehr zu haben. Wenn dein Fahrzeug einen Bonus oder Malus auf Weglaufen hat, ersetzt dieser Bonus oder Malus alle solchen Boni oder Mali, die dein Charakter ansonsten haben würde. Sollte dein Fahrzeug einen Malus auf Weglaufen haben, kannst du es auf den Ablagestapel legen, bevor du würfelst.



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 Fallen) 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. Alternativ gewinnt derjenige, der als Erster auf den Matrixkarten entsprechend weit vorrückt und G.O.D. besiegt.

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.

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.

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, 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.

Jede ***Munchkin Beißt!***- und ***Munchkin Fu***-Karte, die als „Dämon“ beschrieben wird, hat +5 gegen ***Munchkin***-Priester. Die Priester aus ***Munchkin*** wiederum können alle Gaki als „Untot“ betrachten. Manche Karten aus ***Munchkin Fu*** erwähnen Dinge, die nicht in diesem Set enthalten sind, um Auswirkungen beim Kombinieren von mehreren ***Munchkin***-Basisspielen zu synchronisieren. Ja, das heißt, dass das Alles außer Krakzilla abschlachtende Schwert aus ***Munchkin 2: Abartige Axt*** nutzlos gegen *Krakzilla Kid* ist. Flieh!

Verwende die Regeln für Schnelleres Spiel (siehe oben). Und unter allen Umständen gib noch ein ***Munchkin im Mixer*** dazu, wenn du es besitzt, schließlich wurde es speziell für solche Unternehmungen entwickelt!

Impressum

Basiert auf Steve Jacksons *Munchkin* • Spielentwicklung von Devin Lewis • Illustriert von Lar deSouza

Credits von Steve Jackson Games:
President/Editor-in-Chief: Steve Jackson • **Chief Executive Officer:** Meredith Placko
Chief Operating Officer: Susan Bueno • **Managing Editor:** Allison Page • ***Munchkin* Line Editor:** Will Schoonover
***Munchkin* Associate Developer:** Devin Lewis • **Production Manager:** Sabrina Gonzalez • **Production Artist:** Alex Fernandez
Marketing Manager: Katie Duffy • **Operations Manager:** Randy Scheunemann
Director of Sales: Ross Jepson • **Key Accounts Manager:** Amy Zwick

Spieltester: Nichole Alward, Stephen J. Alward, Spencer Amann, Derek Childs, Samuel Galea, Jared Gussin, Austin Mayo, Kate Moran, Mike Scharton, Aidan Schmeling, Bryan Wade und Kym Wade

Credits von Pegasus Spiele:
Übersetzung: Birger Krämer • **Satz und Layout:** Anja Pittner

Ein ganz besonderer Dank für das waghalsige Hacken der Matrix für die deutsche Ausgabe von ***Munchkin Shadowrun*** geht an folgende ***Munchkin***-Brainiacs: Jan Helke, Christian Lüdke, und vor allem an Klaus Westerhoff.
Unser Dank geht ferner an: Benjamin Plaga.

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated und The Topps Company, Inc.
Munchkin is copyright © 2001 – 2024 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. ***Munchkin***, die ***Munchkin***-Charaktere, Warehouse 23, die allessehende Pyramide, die damit verwandten Rechte an ***Munchkin Shadowrun*** 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.
Shadowrun copyright (c) 2024 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von The Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Production
Munchkin Shadowrun ist copyright © 2024 Steve Jackson Games Incorporated
Die deutsche Ausgabe ***Munchkin Shadowrun*** ist copyright © 2025 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 (September 2024).

Under License From
catalystgamelabs.com
shadowrunsixthworld.com
Wir machen Spaß! www.pegasus.de
Pegasus Spiele
STEVE JACKSON GAMES
munchkin.game



Spielziel

Bei ***Munchkin Shadowrun*** werdet ihr zu „Runnern“ – ihr hackt Konzerne, schlachtet Monster ab, sackt euch ihr physisches und digitales Zeug ein und steigt Stufen auf! Ein paar Leute, die in der **Shadowrun**-Zeitleiste schon tot sind, leben hier wieder (bis du sie erneut tötest und ihr Zeug einsackst). Aber du kannst dich immer noch durch die Welt hacken ... in beiden Bedeutungen von hacken … und nur darauf kommt es ja schließlich an. Du beginnst das Spiel als menschlicher Runner auf Stufe 1 ohne Rasse und Kraft. 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 193 Karten (82 Schätze, 95 Türen, 10 doppelseitige Matrixkarten und 6 doppelseitige Charakterkarten), 6 Marker, 1 Würfel 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

Schatzkarte



Die Karten werden in 3 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite, Schatzkarten mit einem Automaten auf der Rückseite und die doppelseitigen Matrixkarten.

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!



Türkarte



Matrixkarte

Trenne die **Matrixkarten** nach Layern und mische jedes Layer. Lege die Matrixkarten wie folgt in einer Reihe neben dem Spielplan aus: 2 beliebige Karten von Layer 1, 2 beliebige von Layer 2, 2 beliebige von Layer 3 und die einzelne Karte aus Layer 4 mit der Seite des Zentralservers nach oben. Lege die restlichen Matrixkarten zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler nimmt sich 1 der Charakterkarten und den dazugehörigen Marker. Er legt den Marker dann auf die erste Matrixkarte.Schau dir deine **Anfangskarten** an. Sollte sich unter ihnen eine **Rasse** (Elf, Zwerg, Troll oder Ork) befinden, so darfst du eine von ihnen ausspielen, falls du das möchtest. ***Achtung:*** Die Orks aus ***Munchkin Shadowrun*** sind andere Orks als die Orks aus ***Munchkin Fantasy*** – sie sind nicht miteinander verwandt, haben andere Fähigkeiten und beispielsweise Boni für ***Munchkin Shadowrun***-Orks zählen nicht für Fantasy-Orks und umgekehrt usw.

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

Befinden sich unter deinen Anfangskarten **Gegenstände**, 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. 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.

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

Der Spieler, der von euch als erster im Internet war, fängt an. Oder es wird einfach 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 du 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 eine **Falle** aufgedeckt, wirkt diese 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. (Zwerge dürfen 6 Karten behalten.) 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.

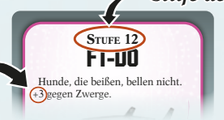
Jetzt endet dein Zug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

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).

Stufe des Monsters

Monsterbonus



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 Rasse oder jemanden mit einer Kraft. 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, addiert du dessen Kampfstärke zu deinen Werten hinzu. Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt.

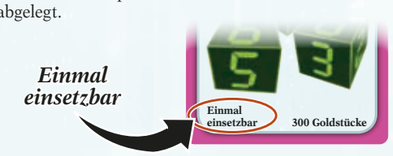
Beispiel: Du stehst vor F1-DO (+3 gegen Zwerge), und dir hilft ein Zwerg. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 3 – es sei denn, du bist selbst ein Zwerg und die Kampfstärke des Monsters hatte sich bereits erhöht, dann steigt sie nicht noch mal!

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 die Zeit, um sich im Netz einzuloggen –, 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 Gang-Monster aus deiner Hand, wenn sich bereits eine Gang in dem Kampf befindet. Siehe Abschnitt Gang-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 5 vor *Johnny Spinrad* steht (verfolgt niemanden der Stufe 5 oder niedriger) und du ihn plötzlich und unerwartet auf Stufe 6 steigen lässt! In den allermeisten Fällen wirst du eine „Steige 1 Stufe auf“-Karte aber auf dich selbst spielen.



- Spiele eine Falle 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, er ist ein *Elf*.

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: 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 Leben im Cyberspace kann sehr kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Rasse(n), Kräfte, Stufen und deine Position auf den Matrixkarten; 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. 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 Karten. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du wie zu Spielbeginn verdeckt 4 Türkarten und 4 Schatzkarten und darfst Rassen, Kräfte 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.

Rassen / Kräfte

Jede **Rasse** und **Kraft** 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. Rassen und Kräfte dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie nimmst. Du kannst eine Rasse und Kraft jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf. Du darfst **beliebig viele** Kräfte haben, solange deine Gesamtzahl an Graden **nicht deine Stufe übersteigt**. Gegebenenfalls musst du also Kräfte ablegen, wenn deine Stufe sinkt. Kräfte werden wie Rassen behandelt: Du darfst sie nicht handeln, aber jederzeit ausspielen, sofern du sie legal einsetzen kannst. Du kannst außerdem jederzeit Kräfte ablegen und sie durch andere Kräfte aus deiner Hand ersetzen.





Wenn du keine Rasse vor dir liegen hast, bist du ein Mensch ohne besondere Fähigkeiten. Du darfst maximal 1 Rasse gleichzeitig angehören.

Ausnahme: Die Karte *Surgeling* erlaubt dir, mehr als 1 Rasse zugleich zu haben.

- *Surgeling:* Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Rasse besitzt. Du bist dann zur Hälfte diese Rasse und zur Hälfte Mensch. Spielst du eine zweite Rasse aus, gehörst du nun diesen beiden Rassen an. Sobald du keine Rasse mehr im Spiel hast, verlierst du die *Surgeling*-Karte.



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 einen **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 einer Falle oder Schlimmer Dinge verlieren, oder mit ihm eine Kräfte- oder Rassenfähigkeit nutzen.

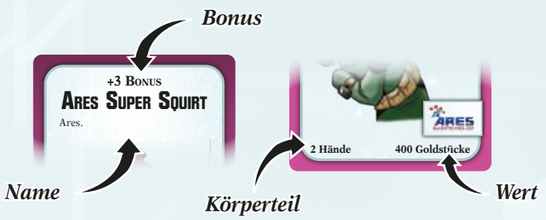
Achtung: Zwerge zum Beispiel dürfen beliebig viele Große Gegenstände tragen. Endet dein Zwergendasein, und du trägst mehr als 1 Großen Gegenstand, musst du alle bis auf 1 sofort loswerden. Bist du am Zug und dabei nicht im Kampf, kannst du sie verkaufen (siehe unten). Ansonsten musst du sie dem Spieler 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 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 meine *Synthetikledерjacke*, wenn du André nicht hilfst, den *Drachen* zu bekämpfen.“

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

Fallen

Deckst du eine Falle während *Phase 1: Tür eintreten* auf, trifft sie **dich**. Ziehst du eine Falle dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, darfst du sie 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!

Eine Falle wirkt normalerweise immer **sofort** auf ihr Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt. Manche Fallen jedoch verursachen erst später im Spiel einen Malus oder haben einen anhaltenden Effekt. Diese Fallen legst du dann als Erinnerung vor dir aus.

Bezieht sich eine Falle auf etwas, das das Opfer nicht hat (z.B. „Verliere deine Kopfbedeckung“, und es hat gar keine), ignoriere sie und lege sie 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.

Gang-Monster

Mehrere Monster in diesem Set tragen den Vermerk **Gang**. Jedes Gang-Monster kann einem anderen Monster mit dem gleichen Vermerk in den Kampf folgen, ohne dass dafür eine *Wanderndes Monster*-Karte benötigt wird.

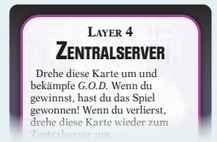
Diese Regel gilt auch für Monster mit dem Vermerk **Drache**, **Geist** oder **Untot**.

Die Matrix

Ein ***Munchkin Shadowrun***-Spiel endet wie alle anderen ***Munchkin***-Spiele auch, wenn ein Spieler durch das Töten eines Monsters Stufe 10 erreicht. Aber hier gibt es einen weiteren Weg: du kannst die **Grid Overwatch Division** (G.O.D.) besiegen.

In Shadowrun ist die digitale Welt überall. In die Matrix zu gehen ist für jeden völlig normal, auch für Munchkins. Mutige (oder waghalsige) Munchkins können zusätzlich zu den normalen Zugphasen versuchen, die Matrix zu hacken und schließlich G.O.D. zu bekämpfen.

Beginnend mit der ersten Matrixkarte müssen die Spieler die Bedingung auf jeder Karte erfüllen, um diesen Hack zu erledigen und ihren Marker auf die nächste Karte schieben zu können. Dadurch zeigen sie an, wo sie sich in der Matrix befinden. Jede Karte mit ihren Bedingungen muss separat und nacheinander erledigt werden (aber beliebig viele im eigenen Zug). Der erste Spieler, der alle sechs Karten erledigt hat, ruft den Zorn der **Grid Overwatch Division** hervor. Wenn du G.O.D. besiegen kannst, gewinnst du das Spiel!



Jeder Spieler darf 5 Karten abwerfen, um eine beliebige Matrixkarte zu erfüllen – mit Ausnahme der **Zentralserver**-Karte.

Die Spieler dürfen die Matrix nur in ihrem eigenen Zug hacken, aber währenddessen so viele Matrix-Aktionen durchführen, wie sie können.

Wenn du erfolgreich eine Matrixkarte hackst, bekommst du die Belohnung, die unten auf der Karte steht – dies gilt nicht, wenn eine andere Karte dich in der Matrix vorrücken lässt.