

# MUNCHKIN®

Dungeon



~ SPIELANLEITUNG ~



# ~ KAPITEL ~



SPIELMATERIAL	2
GRUNDLAGEN	3
SPIELAUFBAU	6
WILLKOMMEN IM DUNGEON!	7
SPIELABLAUF	7
SPIELLENDE	11
ZUSAMMENFASSUNG	12
CREDITS	12

# ~ SPIELMATERIAL ~



2 SUPER-MUNCHKIN-  
BÖGEN



2 SUPER-MUNCHKIN-  
FIGUREN



5 HELDENBÖGEN



5 HELDENFIGUREN



5 WÄCHTERMONSTER-  
FIGUREN (STUFE 2)



10 MONSTERRAUM-  
KARTEN



5 WÄCHTERMONSTER-  
FIGUREN (STUFE 3)



12 LEERER-RAUM-  
KARTEN



6 BOSSRAUMKARTEN



2 BOSSFIGUREN



5 FIGURENBASEN



6 KAMPFWÜRFEL



1 DUNGEON-SPIELPLAN



60 SCHATZKARTEN



60 BEDROHUNGSKARTEN



5 RUHM-ANZEIGER



16 BEDROHUNGSMARKER



62 MÜNZMARKER



12 TRANKMARKER



35 SCHADENSMARKER



18 SCHANDE-MARKER



5 STUFENANZEIGER

## GRUNDLAGEN

### HELDENBOGEN

Auf deinem Heldenbogen kannst du wichtige Informationen über deinen Helden wie seine Stufe, seine Lebenspunkte, seine Spezialfähigkeiten und seine derzeit ausgerüsteten Schätze festhalten!

#### Klasse:

Jeder Fantasy-Held sollte sie haben (*hehe!*)!

#### Stufe:

Die derzeitige Stufe deines Helden und die Verbesserungen, die er dadurch erhält.

#### Startwürfel und -lebenspunkte:

So viele Lebenspunkte und Kampfwürfel hat dein Held zu Beginn seiner Abenteuerkarriere. Mit steigender Stufe verbessern sich diese Werte.

#### Helden-Spezialfähigkeiten:

Diese Fähigkeiten kannst du im Kampf aktivieren.

#### Kosten für den Stufenaufstieg:

So viele Münzen musst du jeweils ausgeben, um eine Stufe aufzusteigen.

#### Waffen- und Rüstungsslot:

Hierhin legst du die Waffe und die Rüstung, die dein Held ausgerüstet hat. Sie helfen beim Bekämpfen von Monstern. Dein Held kann maximal 1 Waffe und 1 Rüstung gleichzeitig ausgerüstet haben, allerdings darfst du sie jederzeit, AUSSER in einem Kampf, wechseln (sogar im Zug eines anderen Spielers).



Ruhm bei Spielende: Je höher die Stufe deines Helden, desto mehr Ruhm wird er am Ende der Partie erhalten.

# DUNGEON-SPIELPLAN

Kein Abenteuer wäre komplett ohne einen DUNGEON.  
Das hier ist eurer. Er ist folgendermaßen aufgebaut:

## Ebene:

Der Dungeon ist in 3 Ebenen unterteilt, die durch verschiedene Farben und Zahlen im -Symbol dargestellt werden. Je tiefer eure Helden kommen, desto stärker werden die Gegner, aber auch die Belohnungen werden immer lukrativer.

## Belohnung für das Sichern eines Raumes:

Wer alle Monster in seinem Raum besiegt, erhält eine Belohnung, abhängig von der Ebene, in der er sich befindet.

## Ruhm-O-Meter:

Ruhm erhaltet ihr durch Belohnungen, Schätze und verschiedene Karteneffekte. Mit dem Ruhm-O-Meter könnt ihr euren Ruhm festhalten.

## Bedrohungspool:

Hier liegen alle Bedrohungsmarker, die ihr beim Betreten von Räumen ansammelt. Sie können (und werden) gegen euch verwendet werden.

## Boss-Versteck:

In den tiefsten Tiefen des Dungeons wartet der Boss auf unerschrockene Abenteurer, die es wagen, ihm die Stirn zu bieten.

## Monsterraum und seine Belohnung:

Das -Symbol auf dem Monsterraumfeld bedeutet, dass dort ein Monster haust. Je tiefer die Dungeon-Ebene gelegen ist, desto stärker ist es. Wer das Monster besiegt, erhält eine Belohnung, die für jedes Monsterraumfeld anders ist.

## Dungeon-Eingang:

Hier beginnt euer Abenteuer.

## Schatzhaufen:

Belohnungen beinhalten oft neue Schätze vom Schatzhaufen. Achtet darauf, dass in diesem Bereich immer 4 offene Schatzkarten ausliegen, und zieht sofort eine neue, wenn ein Feld leer wird.

## Leerer Raum:

In diesen Räumen haust kein Monster, was aber nicht heißt, dass es dort ungefährlich ist! Jeder leere Raum hat einen anderen Effekt. Manche geben sofort beim Betreten eine Belohnung. Sicher ist nur, dass jeder von ihnen Bedrohungsmarker zum Pool hinzufügt.

## Monsterfriedhof:

Hier ruhen besiegte Monster in Frieden ... vorerst.



# SCHATZKARTEN

## Ruhm bei Spielende:

Verschiedene Schatzkarten geben unterschiedlich viel Ruhm. Dieser wird am Ende der Partie auf euren Gesamtwert angerechnet.

## Name:

So heißt der Schatz.

## Art:

Es gibt drei Arten von Schätzen: Waffen, Rüstungen und Gegenstände.

## Effekt:

Jede Schatzkarte hat einen anderen Effekt. Die Effekte von Gegenständen sowie ausgerüsteten Waffen und Rüstungen kommen euren Helden beim Kämpfen zugute.



## O, DU MEIN SCHATZILEIN!

Schätze werden auf dem Spielplan durch das -Symbol dargestellt. Ihr bekommt sie durch gewonnene Kämpfe oder Karteneffekte. Es gibt drei Arten von Schätzen: Waffen, Rüstungen und Gegenstände. Waffen und Rüstungen könnt ihr auf euren Heldenbögen ausrüsten, Gegenstände könnt ihr in eurem Spielbereich horten und nach Bedarf einsetzen.

# RAUMKARTEN

leerer Raum

Monsterraum

**Name:**  
So heißt der Raum.

**Münzen:**  
Sobald dein Held einen Raum betritt, erhält er diese Anzahl an Münzen.

**Effekt:**  
Jeder Leere Raum hat einen anderen Effekt.

**Bedrohungsgrad:**  
Sobald dein Held einen Raum betritt, musst du diese Anzahl an Bedrohungsmarkern zum Pool hinzufügen.

**Boss-Phase:**  
Jeder Boss hat drei Phasen. Das bedeutet, dass er drei Mal besiegt werden muss. Und natürlich wird er mit jeder Phase noch stärker und wütender!



- Fähigkeit:** Monster haben diverse Fähigkeiten, die ihnen im Kampf helfen können.
- Lebenspunkte:** So viele Lebenspunkte hat das Monster.
- Angriffswürfel:** So viele Würfel wirft das Monster im Kampf gegen deinen Helden.
- Monsterraum-Symbol:** Achtung! In diesem Raum haust ein Monster.
- Dungeon-Ebene:** In dieser Ebene des Dungeon-Spielplans befindet sich der Monsterraum.



# BEDROHUNGSKARTEN

**Bedrohungskosten:**  
So viele Bedrohungsmarker musst du ausgeben, um die Karte zu spielen.

**Name:**  
So heißt die Bedrohung.

**Art:**  
Es gibt zwei Arten von Bedrohungen: Ereignisse und Monster.

**Effekt:**  
Bedrohungsereignisse haben diverse Effekte, die sofort abgehandelt werden. Befolgt einfach die Anweisungen der Karte. Viele Effekte dauern bis zum Ende des Zuges an oder bis etwas Bestimmtes passiert.



- Fähigkeit:** Bedrohungsmonster haben diverse Fähigkeiten, die ihnen im Kampf helfen können.
- Angriffswürfel:** So viele Würfel wirft das Monster im Kampf gegen deinen Helden.
- Lebenspunkte:** So viele Lebenspunkte hat das Monster.



# ~ SPIELAUFBAU ~

Bestimmt BRENNT ihr schon darauf, Türen einzutreten und Monster zu verhauen, aber vorher müsst ihr noch den Aufbau hinter euch bringen. Zum Glück ist er nicht kompliziert. Tut einfach Folgendes:



- A.** Legt den **Dungeon-Spielplan** in die Tischmitte in Reichweite aller Spieler. *(Und ja, bevor irgendjemand fragt, die Statuten des altherwürdigen Ordens der Brettspielautoren verlangen, dass ich euch sage, wohin ihr den Spielplan legen sollt.)*
- B.** Wählt **1 Boss**, nehmt seine 3 Bossraumkarten und legt sie in aufsteigender Nummerierung auf das Boss-Versteck (sodass Phase 1 ganz oben liegt). Stellt die passende Boss-Figur auf die Karten.
- C.** Jetzt wird es Zeit, den Dungeon mit Leben zu füllen! Sortiert die **Monsterraumkarten** nach Ebenen. Zieht für jedes Monsterraumfeld eine zufällige Karte der passenden Ebene, legt sie auf das Feld und stellt die passende Figur darauf. Legt alle unbenutzten Monsterraumkarten und Wächtermonster-Figuren zurück in die Spielschachtel. *(Was die Überflüssigkeit dieser Aussage betrifft, so verweise ich auf Punkt A.)*
- D.** Sobald alle Monsterräume mit Wächtermonstern besetzt sind, sortiert ihr die **Leerer-Raum-Karten** nach Ebenen und füllt die restlichen Raumfelder des Dungeons mit passenden Karten auf.
- E.** **Super Munchkins** können im Laufe des Spiels auftauchen und wie ihr wisst, muss man auf alle Eventualitäten vorbereitet sein. Legt daher die Super-Munchkin-Bögen und -Figuren in die Nähe des Spielplans in Reichweite aller Spieler.
- F.** Mischt die **Schatzkarten** und deckt vier von ihnen auf, um die vier Felder des Schatzhaufens zu befüllen. Legt den Schatzstapel neben den Spielplan. Lasst dabei genügend Platz für einen Ablagestapel.
- G.** Mischt alle **Bedrohungskarten** (Monster und Ereignisse) zu einem Stapel zusammen und legt ihn verdeckt und *(wer hätte es gedacht?)* in Reichweite aller Spieler neben den Spielplan. Lasst auch hier genügend Platz für einen Ablagestapel.
- H.** Bildet je einen Vorrat für die **Würfel** sowie für die **Münz-, Trank-, Schadens-, Bedrohungs-, und Schandemarker**.
- I.** Als Nächstes muss jeder von euch seinen **Spielbereich** vorbereiten. *(Das gilt für dich, dich, dich und ja, auch für dich!)* Wähle dazu einen **Helden**, nimm dir den passenden Heldenbogen und stecke die passende Figur auf die Figurenbasis in einer Farbe deiner Wahl. Lege dann den gleichfarbigen Ruhm-Anzeiger auf die 0 des Ruhm-O-Meters und stelle deine Figur in den Dungeon-Eingang. Lege deinen Stufenanzeiger auf Stufe 1 deines Heldenbogens. Zu guter Letzt nimmst du dir 1 Münze und 1 Trank und legst sie in deinen Spielbereich.
- J.** Nun seid ihr bereit zum Türeintreten und Monsterverhauen. Nein, wartet! Zuerst müsst ihr noch ein uraltes Ritual vollziehen: die Wahl des **Startspielers**. Es bleibt euch überlassen, in welchem epischen Wettstreit ihr um diesen Titel ringen wollt. Wir empfehlen, dass derjenige beginnt, der den schlechtesten Witz erzählt oder die beste Imitation des Großen wütenden Huhns abliefern.
- Okay, **JETZT** seid ihr bereit zum Türeintreten und Monsterverhauen.

# WILLKOMMEN IM DUNGEON!

## ~ SPIELZIEL ~

Willkommen, hochverehrter Spieler, bei Munchkin Dungeon! Ein gewiefter Strategie wie du möchte bestimmt als Allererstes wissen, was das **SPIELZIEL** ist (wie in der Überschrift bereits angedeutet).

**KURZ GESAGT:** Du musst Türen eintreten, Monster bekämpfen, Schätze einheimsen und Stufen aufsteigen. Warum die ganze Mühe? Abgesehen davon, dass wir hier (*ganz offensichtlich*) Fantasy-Klischees und genretypische Konventionen auf die Schippe nehmen, besteht dein Ziel darin, der **RUHMREICHSTE** Dungeon-Plünderer aller Zeiten zu werden!

Dementsprechend gewinnt derjenige, der am Ende des Spiels den meisten **RUHM** hat.

## KENNE DEINE MONSTER

Bei Munchkin Dungeon gibt es drei Arten von Monstern:

- ✦ **Wächtermonster** hausen in Monsterräumen. Es gibt sie in den Stufen 2 und 3.
- ✦ **Bedrohungsmonster** stellen kleinere Monster dar, die nicht in bestimmten Räumen hausen. Sie erscheinen nur auf Monster-Bedrohungskarten und können in jeden beliebigen Raum gespielt werden. Daher haben sie keine Stufen.
- ✦ **Bosse** sind groß, stark und geben verdammt viel Ruhm. Jeder Boss hat seine eigene Figur sowie 3 verschiedene Bossraumkarten. Anders als Wächtermonster werden sie nur noch stärker und wütender, wenn sie besiegt werden (mehr dazu auf Seite 10).

## ~ SPIELABLAUF ~

Okay, dann wollen wir mal einen Blick hinter den Vorhang des großen Fantasy-Brettspiel-Theaters werfen. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Das Ganze macht ihr so lange, bis

**ENTWEDER** einer von euch die 20 auf dem Ruhm-O-Meter erreicht hat **ODER** der Boss zum dritten Mal besiegt wurde (*ha, viel Glück, Jungs und Mädels*), wodurch das Ende der Partie ausgelöst wird.

## ~ SPIELZUG ~

In seinem Zug führt der aktive Spieler die folgenden 4 Phasen der Reihe nach durch:

1. TÜR EINTRETEN
2. ÄRGER BEKOMMEN
3. DEN RAUM ABHANDELN
4. PLÜNDERN & RASTEN

In deinem Zug ist der Spieler zu deiner Linken der Monsterspieler. Er übernimmt das Würfeln für die Monster und trifft alle Entscheidungen für sie. Du wirst ihn hassen, diesen Verräter. Niemals darfst du ihm verzeihen!

## 1. TÜR EINTRETEN

**I**n dieser Phase bewegst du (also der aktive Spieler) deinen Helden durch den Dungeon. Vom Dungeon-Eingang aus bewegst du ihn in einen der Räume in Ebene 1 und über die Treppen immer weiter nach unten, bis du mit deinem Helden stehenbleiben möchtest, um dich den Bedrohungen zu stellen, oder bis du mit ihm auf einen anderen Helden oder ein Wächtermonster stößt.

Mindestens eine Bewegung pro Zug ist verpflichtend (*also kein Einbunkern für ein Mittagsschläfchen!*). Es ist nicht möglich, Räume zu überspringen. Du musst die Räume einen nach dem anderen betreten und in jedem Raum den Effekt abhandeln, bevor du zum nächsten gehst. Du darfst nie einen Raum zurückgehen. Immer wenn dein Held einen Raum betritt, erhält er sofort die dort angegebenen Belohnungen (Münzen, Marker oder sonstigen Krempel). Dann musst du so viele Bedrohungsmarker zum Bedrohungspool hinzufügen, wie auf der Raumkarte angegeben sind.

## DEIN GLÜCK HERAUSFORDERN

Je mehr Räume du in deinem Zug betrittst, desto mehr Bedrohungsmarker häufen sich im Pool an. Es macht zwar Spaß, von einem Raum zum nächsten zu spazieren, aber irgendwann werden dir diese Marker in den Hintern beißen.

Immer wenn du einen Raum mit einem anderen Helden oder einem Wächtermonster betrittst, musst du stehen bleiben. Begegnungen mit anderen Helden haben normalerweise keine weiteren Konsequenzen. Wächtermonster hingegen sind stets auf einen Kampf aus ... und den musst du ihnen liefern!



Warum auch immer du stehengeblieben bist, es führt dich zur nächsten Phase, und in der bekommst du ordentlich Ärger. (Sagte ich nicht, die Marker würden dir noch in den Hintern beißen?)

## 2. ÄRGER BEKOMMEN

In dieser Phase können alle Gegenspieler (also alle **außer** dem aktiven Spieler) Bedrohungskarten spielen, um dir das Leben schwer zu machen (oder es **zumindest versuchen!**) und dich am Sichern des Raumes zu hindern (mehr dazu auf Seite 10).

Beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken (der gleichzeitig **Monsterspieler UND Gegenspieler ist. Skandal!**) und dann weiter im Uhrzeigersinn dürfen die Gegenspieler Bedrohungskarten spielen, die sie mit den Bedrohungsmarkern aus dem Pool bezahlen. Dabei darf jeder nur 1 Karte auf einmal spielen. Es geht so lange reihum, bis ihre schwarzen Herzen zufrieden sind. Dabei dürfen sie frei darüber diskutieren, was die mieseste, fieseste, niederträchtigste, kaltblütigste Kartenkombination ist, die sie mit den vorhandenen Bedrohungsmarkern bezahlen können. (Als ob du nicht danebensitzen würdest und jeden fürchterlichen Vorschlag mit anhören müsstest.) Nicht eingesetzte Bedrohungsmarker bleiben im Pool und können gegen den nächsten aktiven Spieler eingesetzt werden.

Wird eine **Ereignis-Bedrohungskarte** gespielt, wird ihr Effekt sofort abgehandelt.

Wird eine **Monster-Bedrohungskarte** gespielt, wird sie neben den Raum des aktiven Spielers gelegt. In der nächsten Phase muss er gegen dieses Monster kämpfen.

## 3. DEN RAUM ABHANDELN

FALLS DEIN RAUM KEINE WÄCHTERMONSTER ENTHÄLT UND KEINE BEDROHUNGSMONSTER GESPIELT WURDEN, ÜBERSPRINGST DU DIESEN SCHRITT UND GEHST DIREKT ZUM PLÜNDERN & RASTEN ÜBER.

In dieser Phase muss dein Held alle Monster in seinem Raum sowie sämtliche Bedrohungsmonster bekämpfen, die in der vorherigen Phase gespielt wurden.




**BEISPIEL 1:** Regina ist Startspielerin. Ihre Kriegerin steht am Dungeon-Eingang und beginnt ihr Abenteuer in der Farmvilla, wo sie 1 Münze erhält und 2 Bedrohungsmarker in den Pool legen muss. Im Grunde könnte sie jetzt stehenbleiben, doch sie beschließt, das Glück ihrer Kriegerin herauszufordern und tiefer in den Dungeon vorzudringen. Also steigt sie über die Treppe nach unten in den Turniersaal. Der neue Raum gibt ihr keine Münzen, fügt aber 2 weitere Bedrohungsmarker zum Pool hinzu. Theoretisch könnte sie weitergehen, bis sie auf ein Wächtermonster stößt, und mit jedem betretenen Raum den Bedrohungs-pool weiter füllen. Aber sie beschließt, dass das genug Aufregung für ein erstes Beispiel war, und bleibt stehen.



**BEISPIEL 2:** Es liegen 4 Marker im Bedrohungs-pool. Robert spielt 2783 Orks (ein Bedrohungsmonster) und bezahlt dafür 3 Marker aus dem Pool. Jetzt ist Marie an der Reihe und es liegt noch 1 Marker im Pool. Sie spielt Wütend!, wodurch sie 1 Wächtermonster über die Treppen im Dungeon bewegen kann. Die Harpie ist direkt unter Reginas Raum, also beschließt Marie, sie ins Kampfgetümmel zu schicken. Es sieht nicht gut aus für Regina!

## MONSTERVERHAUEN FÜR ANFÄNGER

**A.** Du (der aktive Spieler) wirfst so viele Kampfwürfel, wie auf deinem Heldenbogen angegeben sind (abhängig von der Stufe deines Helden und den Schatzkarten, die er ausgerüstet hat). Für jedes , das du (durch seine Stufe oder Schätze) hast, kannst du 1 Würfel ein Mal neu werfen.

DU KANNST TRANKMARKER AUSGEBEN, UM BONUSWÜRFEL ZU WERFEN. (1 WÜRFEL PRO AUSGEGEBENEM TRANK)



B. Alle Monster (Wächter und Bedrohung) haben einen gemeinsamen Würfelpool und greifen gleichzeitig an. Der Monsterspieler wirft alle Würfel der Monster auf einmal.

### KAMPFWÜRFEL

- ♣ Leerseite: Nichts passiert. *Mööp.*
- ♣ ⚔: Jedes dieser Symbole verursacht 1 Treffer.
- ♣ ♥: Jedes dieser Symbole wehrt 1 Treffer ab.
- ♣ ⚡: Für jedes ⚡ darf der aktive Spieler 1 Spezialfähigkeit auf einem seiner Gegenstände, einer ausgerüsteten Waffe oder Rüstung oder seinem Heldenbogen wählen und aktivieren. Jede Spezialfähigkeit kann nur ein Mal pro Kampf aktiviert werden.

Der Monsterspieler darf seine ⚡ ausgeben, um Spezialfähigkeiten der Monster (Wächter oder Bedrohung) zu aktivieren. Auch er kann jede Spezialfähigkeit nur ein Mal pro Kampf aktivieren.

C. Nicht abgewehrte Treffer werden deinem Helden bzw. den Monstern gleichzeitig als Schaden zugefügt. Du darfst den Schaden, den dein Held zufügt, nach Belieben auf die Monster, gegen die du kämpfst, verteilen. Ist der zugefügte Schaden mindestens so hoch wie die Lebenspunkte des Monsters, hast du das Monster besiegt. Schaden, der das Monster nicht besiegt, hat keine Auswirkung! Monster müssen in einem einzigen Kampf besiegt werden, ansonsten werden sie am Ende der Phase vollständig geheilt. Für jeden Schaden, den dein Held erlitten hat, nimmst du 1 Schadensmarker aus dem Vorrat und legst ihn auf eines der Herzen auf deinem Heldenbogen (die bis zu deiner aktuellen Stufe verfügbar sind). Sollten alle Herzen, die bis zu deiner Stufe verfügbar sind, belegt sein, bist DU derjenige, der besiegt wurde. (*Wie peinlich ...*)

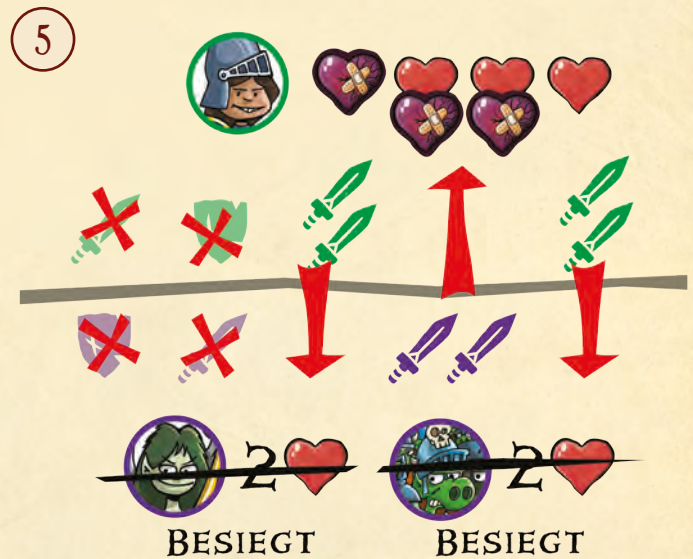


BEISPIEL 3: Reginas Kriegerin (Stufe 1) steht 2783 Orks und einer wütenden Harlie gegenüber. Sie wirft 3 Würfel, von denen sie 1 neu werfen darf. Regina wirft 3 ⚡! Da sie nur 2 Helden-Spezialfähigkeiten zum Aktivieren hat, wirft sie den dritten Würfel neu und erhält 1 ⚔!

Insgesamt erzielt sie 5 Treffer (1 durch ihr geworfenes ⚔, 2 durch Schneller Hieb, 2 durch Berserker) und nimmt 1 Schaden durch Berserker. Um ihre Siegchancen zu verbessern, trinkt Regina einen Trank und wirft mit dem Bonuswürfel ein ♥! Jetzt ist Robert an der Reihe und würfelt für die Monster.



BEISPIEL 4: Robert wirft insgesamt 5 Würfel: 3 für die Orks und 2 für die Harlie (1 Würfel plus 1 Bonuswürfel für Wütend!). Er wirft ⚔+⚔+♥+⚡ und 1 Leerseite. Die Orks fügen durch die Harlie automatisch 1 ⚔ hinzu. Da weder die Orks noch die Harlie Spezialfähigkeiten haben, verfällt das ⚡-Symbol. Die Monster haben also 3 ⚔ und 1 ♥.



BEISPIEL 5: Reginas Kriegerin fügt den Monstern 4 Schaden zu (5 ⚔ von ihrem Angriff abzüglich des ♥ aus dem Würfelwurf der Monster). Sowohl die Orks als auch die Harlie haben 2 Lebenspunkte. Das heißt, Regina besiegt sie alle auf einen Streich! Dennoch erleidet sie Schaden durch den Würfelwurf der Monster: 2 ⚔ (3 ⚔ abzüglich des ♥, das sie durch den ausgegebenen Trank geworfen hat). Die Kriegerin hat also noch 1 Lebenspunkt übrig! Puh, das war knapp!



## BESIEGTE HELDEN

Sollte dein Held besiegt werden, kehrt er an den Dungeon-Eingang zurück. Du erhältst 1 Schande-Marker für deine unruhliche Niederlage, kannst aber dein Abenteuer fortsetzen und Rache üben!

Dein Held kehrt vollständig geheilt in den Dungeon zurück. Entferne also alle Schadensmarker von deinem Heldenbogen. Glücklicherweise bleiben Schätze, Münzen und seine Stufe erhalten und du führst trotzdem die Phase „Plündern & Rasten“ aus.

## BESIEGTE MONSTER

Nachdem du ein Wächtermonster besiegt hast, stellst du seine Figur in den Monsterfriedhof. Aber glaube bloß nicht, dass es lange dort bleibt! Es können maximal 2 Wächtermonster gleichzeitig im Friedhof stehen. Sobald das dritte hinzugefügt wird, tauchen die anderen beiden wieder in ihren Monsterräumen auf dem Dungeon-Spielplan auf. Das dritte Monster bleibt im Friedhof.

Nicht besiegte Wächtermonster bleiben in ihrem Raum. *(Denkt daran, dass sie vollständig geheilt werden!)*

Am Ende der Phase „Den Raum abhandeln“ werden alle Monster-Bedrohungskarten (egal ob besiegt oder nicht) abgelegt.

## BOSSKÄMPFE

Im Boss-Versteck musst du gegen den BOSS des Dungeons kämpfen. Seine Spezialfähigkeiten sind auf den Bossraumkarten angegeben. Ein Bosskampf funktioniert wie jeder andere Kampf mit folgenden Zusätzen:

- ✦ Der Bossraum fügt keine Bedrohungsmarker hinzu. Dennoch können deine Gegenspieler Bedrohungskarten gegen dich spielen.
- ✦ Falls du den Boss besiegst (*Chapeau!*), erhältst du 8 Ruhm auf dem Ruhm-O-Meter. Lege die soeben besiegte Bossraumkarte ab. Der nächste Herausforderer wird es mit einer deutlich unangenehmeren Variante des Bosses zu tun bekommen (der nächsten Karte des Stapels)!
- ✦ Solltest du vom Boss besiegt werden, erhältst du 1 zusätzlichen Schande-Marker *(und alle am Spieltisch können sich über dich lustig machen)*.
- ✦ Sofern du den Boss nicht in einem einzelnen Kampf besiegst, wird er vollständig geheilt und die Bossraumkarte bleibt liegen.
- ✦ Unabhängig vom Ausgang des Kampfes kehrst du nach dem Bosskampf zum Dungeon-Eingang zurück.



## 4. PLÜNDERN & RASTEN

In dieser Phase plünderst du die Schätze der besiegten Monster und hast die Gelegenheit, eine Stufe aufzusteigen und neue Bedrohungskarten zu ziehen.

### BELOHNUNGEN

Für jedes von dir besiegte Wächtermonster erhältst du die Belohnung, die auf dem jeweiligen Monsterräumfeld auf dem Spielplan angegeben ist.

Falls du nach dem Abhandeln des Raumes ALLE Monster im Raum besiegt hast oder falls du überhaupt nicht kämpfen musstest, erhältst du je nach Ebene des Raumes die auf dem Spielplan angegebene Belohnung für das Sichern des Raumes. Diese Belohnung erhältst du auch dann, wenn du beim Sichern des Raumes besiegt wurdest.

### RASTEN

Jetzt kannst du Münzen ausgeben, um eine Stufe aufzusteigen. Die Kosten für einen Stufenanstieg sind auf deinem Heldenbogen angegeben. Du kannst auch mehrere Stufen gleichzeitig aufsteigen, solange du genügend Münzen dafür hast. Schiebe deinen Stufenanzeiger auf deine neue Stufe. Jede neue Stufe bringt dir Vorteile wie zusätzliche Lebenspunkte, Wiederholungswürfe und/oder mehr Kampfwürfel!

Solltest du weniger als 4 Bedrohungskarten auf der Hand haben, ziehst du auf 4 Karten auf. Damit ist dein Zug OFFIZIELL BEENDET. Der Spieler zu deiner Linken wird aktiver Spieler ... und du kannst ihm endlich seine Gemeinheiten heimzahlen.





für den Alphspieler-Helm und rüstet ihn aus. Zu guter Letzt erhält sie gemäß dem Raumeffekt 3 Münzen für das Sichern des Turniersaals.



**BEISPIEL 7:** Regina hat insgesamt 8 Münzen. Höchste Zeit für einen Stufenaufstieg! Sie gibt 2 Münzen aus, um von Stufe 1 auf 2 aufzusteigen, 2 Münzen für Stufe 3 und 3 Münzen für Stufe 4. Damit hat sie 1 Kampfwürfel und 1 Lebenspunkt dazugewonnen. Außerdem wird sie am Ende der Partie 2 Ruhm für das Erreichen von Stufe 4 erhalten. Da sie Startspielerin ist und die Partie gerade erst begonnen hat, hat sie immer noch 4 Bedrohungskarten auf der Hand und muss nicht aufziehen. Als Nächstes kommt Robert an die Reihe.

**BEISPIEL 6:** Regina hat die Harfie (ein Wächtermonster) besiegt. Dafür erhält sie die Belohnung, die auf dem Monsterraumfeld der Harfie angegeben ist: 2 Münzen. Außerdem hat Regina alle Monster (Wächter und Bedrohung) in ihrem Raum besiegt und somit den Raum gesichert! Sie erhält die Belohnung für das Sichern eines Raumes der zweiten Ebene: 2 Ruhm auf dem Ruhm-O-Meter und 1 Schatzkarte vom Schatzhaufen. Da Regina noch keine Rüstung hat, entscheidet sie sich

## ~ SPIELLENDE ~

Manche Philosophen würden sagen, dass nichts jemals wirklich endet, da auch nichts wirklich beginnt. Dieses Spiel endet jedoch **SOFORT**, wenn **ENTWEDER** ein Spieler 20 oder mehr auf dem guten alten Ruhm-O-Meter erreicht **ODER** der Boss zum dritten Mal besiegt wurde.

### ~ WERTUNG UND SPIELSIEG ~

**A**m Ende der Partie erhält jeder von euch Ruhm für die Stufe, die er auf seinem Heldenbogen erreicht hat (siehe oben), sowie weiteren Ruhm für seine Schätze (siehe S. 4). Für jeden Schande-Marker wird 1 Ruhm **ABGEZOGEN**.

Nachdem jeder seinen Ruhm zusammengezählt hat, **GEWINNT DER SPIELER MIT DEM MEISTEN RUHM!** (Welch Überraschung.)

Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der den meisten Ruhm und die wenigsten Schande-Marker hat. Herrscht auch dort Gleichstand, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit der höchsten Summe an Münzen und Tränken. Sollte tatsächlich **IMMER NOCH** Gleichstand herrschen (wieder einmal die strengen Statuten des altherwürdigen Ordens), gewinnt derjenige, der die überzeugendste Darstellung eines sterbenden Plutoniumdrachen abliefern.



	★	🗡️	👤	SUMME
REGINA	24	20	-2	42
MARIE	18	23	-1	40
ROBERT	18	25	-1	42

**BEISPIEL 8:** Regina besiegt den Plutoniumdrachen und erreicht damit 24 Ruhm auf dem Ruhm-O-Meter. In diesem Moment endet das Spiel und die Wertung beginnt: Marie hat 18 auf dem Ruhm-O-Meter erreicht. Ihre ordentliche Schatzsammlung gewährt ihr weitere 23 Ruhm. Abzüglich ihres Schande-Markers landet sie also bei 40 Ruhm. Robert hat 18 auf dem Ruhm-O-Meter, 25 Ruhm auf seinen Schatzkarten und -1 durch einen Schande-Marker, insgesamt also 42. Regina hat 24 auf dem Ruhm-O-Meter, 20 Ruhm auf ihren Schatzkarten und -2 durch ihre beiden Schande-Marker, also ebenfalls 42! Sie und Robert liegen gleich auf. Robert gewinnt, da er weniger Schande-Marker hat.

# ZUSAMMENFASSUNG

## DEIN SPIELZUG



### 1. TÜR EINTRETEN

- ♣ Bewege deinen Helden über die Treppen nach unten durch den Dungeon. Für jeden Raum, den du mit ihm betrittst, erhältst du die Belohnung und musst Bedrohungsmarker zum Bedrohungspool hinzufügen. Bleibe stehen, sobald er auf einen anderen Helden oder ein Wächtermonster trifft (oder früher, wenn du willst).

### 2. ÄRGER BEKOMMEN

- ♣ Gegenspieler dürfen die Bedrohungsmarker im Pool ausgeben, um Bedrohungskarten zu spielen. Es beginnt der Monsterspieler, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Jeder kann immer nur 1 Bedrohung auf einmal spielen. Die Gegenspieler hören auf, wenn sie nichts mehr spielen können oder wollen.

### 3. DEN RAUM ABHANDELN

- ♣ Werf deine Würfel. Gib Tränke für Bonuswürfel aus. Sieh auf deinem Heldenbogen nach, wie viele Würfel du neu werfen darfst (durch die Schätze und die Stufe deines Helden).
- ♣ Der Monsterspieler würfelt für alle Monster gleichzeitig.
- ♣ Der Kampf wird abgehandelt.

### 4. PLÜNDERN & RASTEN

- ♣ Erhalte die Belohnung für besiegte Monster.
- ♣ Erhalte die Belohnung für das Sichern des Raumes (falls du alle Monster darin besiegt hast).
- ♣ Rasten: Gib Münzen für den Stufenaufstieg aus und ziehe falls nötig auf 4 Bedrohungskarten auf.

### SPIELVARIANTE:

## HEITERES HANDELN

Bei dieser Spielvariante dürft ihr jederzeit untereinander mit Münzen und Schätzen handeln.

Fast alles kann Gegenstand eines Handels sein: „Ich gebe dir 2 Münzen, wenn du in diesem Zug kein Wütend! gegen mich spielst.“ „Ach ja? Ich gebe dir 3 Münzen, wenn du es doch tust!“ Zahlungen müssen sofort erfolgen. Versprechungen, welche die Zukunft betreffen (ob man eine bestimmte Karte spielt oder nicht, ob man sich oder ein Wächtermonster in eine bestimmte Richtung bewegt oder nicht etc.), sind nicht bindend ...

## CREDITS

Basierend auf *Munchkin*® von Steve Jackson.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple, der Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne.

#### AUTOREN

Andrea Chiarvesio und Eric M. Lang

#### ENTWICKLUNG

Leo Almeida (Leitung), Francesco Rugerfred und Alexio Schneeberger

LEITUNG SPIEL-  
ENTWICKLUNG  
Eric M. Lang

#### ILLUSTRATION

John Kovalic,  
Hannah Cardoso,  
Giovanna Guimarães  
und Wagner Loud

#### GRAFISCHE GESTALTUNG

Gabriel Burghi (Leitung)  
und Júlia Ferrari

#### GRAFIKDESIGN

Mathieu Harlaut

#### PRODUKTION

Marcela Fabretti (Leitung),  
Thiago Aranha, Raquel Fukuda,  
Guilherme Goulart, Rebecca Ho,  
Isadora Leite, Aaron Lurie,  
Safuan Tay und Ana Theodoro

#### LIZENZEN

Geoff Skinner und Rafael Ortega

#### SPIELREGELN

Andrea Chiarvesio  
und Colin Young

#### LEKTORAT

Jason Koepf  
und Hervé Daubet

#### MODELLIERUNG

TopGames

#### MODELLIERUNGS- TECHNOLOGIE

Vincent Fontaine

#### TESTSPIELER

Andrea „Dado“, Claudio Bagliani,  
Luca Bobbio, Lucas Bolha,  
Daniel Chueke, Robert Coelho,

Fabrizio Corselli, Fernando Costa,  
Fernando de Mesentier Silva,  
Christian Giove, Marco Legato,  
Martina Li Vigni, Giorgio  
Marchello, Rod Mendes,  
Erica Mesentier, Lavinia Pinello,  
Antonio Pirrollo, Marco Portugal,  
Caio Quinta, Daisy Romano,  
Valentina Sacco, Rodrigo  
Sonesso, Antonio Spettrio  
Amodeo, Vincenzo Tura,  
Pedro Youkai und Pierluca Zizzi

#### HERAUSGEBER

David Preti

#### ASMODEE GERMANY

#### ÜBERSETZUNG

Sebastian Klinge  
und Susanne Kraft

#### REDAKTION UND LEKTORAT

Sebastian Klinge, Christian Kox  
und Susanne Kraft

#### LAYOUT UND GRAFISCHE BEARBEITUNG

Marco Reinartz

© 2020 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. CMON und das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. *Munchkin* ist © 2001, 2002, 2006–2008, 2010–2012 und 2014–2020 von Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. *Munchkin*, die *Munchkin*-Charaktere und das Pyramiden-Logo sind (eingetragene) Warenzeichen von Steve Jackson Games Incorporated oder werden unter Lizenz verwendet. *Munchkin Dungeon* ist © 2020 von CMON Global Limited. Hergestellt von CMON Global Limited. HERGESTELLT IN CHINA.



BESUCHT UNS AUF:

[www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)

[www.sjgames.com](http://www.sjgames.com) | [www.cmon.com](http://www.cmon.com)

Die englischsprachige Produktseite findet ihr unter  
[munchkin.game/products/games/munchkin-dungeon/](http://munchkin.game/products/games/munchkin-dungeon/)

