

MUNCHKIN®

WARHAMMER® 40,000

SUPER-MEGA-SET

INHALT

- 778 Spielkarten
- 6 sechsseitige Würfel
- 6 Stufenzähler (in Blau, Grün, Rot, Gelb, Violett und Schwarz)
- 3 Lesezeichen
- 1 Kill-O-Meter

SPIELZIEL

In der grimmigen Dunkelheit der fernen Zukunft gibt es nur noch das Töten von Monstern, das Klauen ihrer Schätze und das Hintergehen deiner Kumpel ... Am besten funktioniert das mit 3-6 Spielenden (auch Munchkins genannt). Du beginnst das Spiel als Zivilist der Stufe 1. Du gewinnst, wenn du – durch das Töten von Monstern oder durch Abgeben von Verpflegungsmarkern – als erster Munchkin Stufe 10 erreichst. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Munchkin gratis dazu!

ZUSAMMENBAU STUFENZÄHLER / KILL-O-METER

Verbindungsrieten
(bitte zusammenbauen)

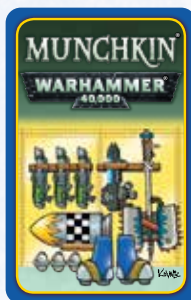


GRUNDSPIEL

SPIELVORBEREITUNGEN



Türkarte



Schatzkarte

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einer Tür auf der Rückseite und Schatzkarten mit einer Waffenkammer auf der Rückseite. Beide Stapel werden separat gemischt, 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.

Schau dir deine Anfangskarten an. Sollte sich unter ihnen eine **Armee** (Eldar, Death Guard, Necron, Ork, Tyranid oder Ultramarine) befinden, darfst du (falls du es möchtest) 1 von jeder Art spielen, indem du sie vor dir hinlegst.

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.) Für den Imperator!

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.

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 die Person, die das Spiel besitzt, das letzte Wort hat.

SPIELABLAUF

Entscheide auf irgendeine Art und Weise, wer anfängt (muahaha-hahahaha). Die Spielenden kommen 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 handeln und Gegenstände verkaufen, um damit Stufen aufzusteigen. Wenn deine Karten so angeordnet sind, wie du es willst, gehe in Phase 1 über.

Ein Spielzug ist in 4 Phasen aufgeteilt:

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

Phase 1: Tür eintreten

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

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

Phase 2: Auf Ärger aus sein

Solltest du in **Phase 1: Tür 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. **Tyraniden** dürfen ein Monster, das sie auf diese Weise bekommen, sofort bekämpfen. Das dürfen nur sie.



Phase 4: Milde Gabe

Wenn du jetzt mehr als 5 Karten auf deiner Hand hast, gib so viele Karten an den Munchkin mit der niedrigsten Stufe, bis du noch genau 5 Karten hast. Gibt es mehr als eine Person 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 Munchkins mit der niedrigsten Stufe sein, lege die überzähligen Karten ab.

Jetzt endet dein Zug, und die nächste Person 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.

Stufe des Monsters



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 Munchkins **um Hilfe bitten** (siehe unten).

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

Um Hilfe bitten

Kannst du ein Monster nicht allein besiegen, darfst du irgendeinen anderen Munchkin um Hilfe bitten. Lehnt die Person ab, kannst du weiterfragen, bis alle deine Bitte abgelehnt haben oder dir jemand hilft. Nur 1 Person darf dir helfen.

Natürlich darfst du auch jemanden bestechen, damit du Hilfe bekommst. (Wahrscheinlich wirst du das sogar tun müssen, denn allen Munchkins geht es schließlich nur um Schätze.) Du darfst ihnen 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 die andere Person, oder wie auch immer.

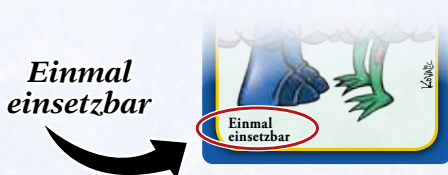
Hilft dir jemand, addierst du dessen Kampfstärke zu deinen Werten hinzu. Die besonderen Stärken oder Schwächen eines Monsters treffen auch deinen Helfer und umgekehrt.

Beispiel: Du stehst vor **Nurgling** (+4 gegen Eldar), und dir hilft ein Eldar. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 4 – es sei denn, du bist selbst ein Eldar, und die Kampfstärke hatte sich bereits erhöht – sie erhöht sich dann nicht noch mal!

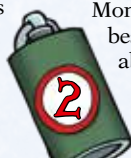
Weitere Aktionen im Kampf

Du hast noch weitere Möglichkeiten, einen Kampf zu beeinflussen. Immer wenn jemand glaubt, ein Monster getötet zu haben, muss die Person noch einen vernünftigen Zeitraum warten – im Allgemeinen so um die 2,6 Sekunden –, damit alle die Möglichkeit zu weiteren Aktionen haben, indem die passenden Karten ausgespielt werden. Alle diese Aktionen sind sowohl im eigenen Kampf erlaubt als auch in Kämpfen anderer Munchkins!

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



- **Spieler eine Karte mit dem Vermerk „Nur 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 einer anderen Person



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. Sobald eine *Einmal einsetzbar*-Karte gespielt wurde, hat sie keinen Besitzer mehr und ist für Flüche oder Schlimme Dinge kein gültiges Ziel mehr, auch wenn die Auswirkungen der Karte noch andauern.

- **Spieler 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 eliminiert, 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).



- **Spieler weitere Untote oder Chaos-Monster aus deiner Hand, wenn sich bereits ein Monster mit dem gleichen Vermerk in dem Kampf befindet.** Siehe Abschnitt Untote und Chaos-Monster.

- **Spieler 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 (zum Beispiel durch ein *Wanderndes Monster*), muss sich die Person, die die Karte gespielt hat, entscheiden, für welches Monster sie gilt. Ausnahme: Alles, was ein Monster modifiziert, modifiziert auch seinen Zwilling – wenn **Umgebaut**, **Untot** und **Zwilling** egal in welcher Reihenfolge auf ein einzelnes Monster gespielt werden, stehst du vor einem **Umgebauten Untoten** Monster und seinem **Umgebauten Untoten Zwilling**. Viel Glück ...



- **Spieler eine Karte, die die Stufe eines Spielers verändert:** Es ist sehr munchkinmäßig, wenn z.B. ein Mitspieler gerade mit Stufe 4 vor Mortarion steht (verfolgt niemanden der Stufe 4 oder weniger) 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.



- **Spieler einen Fluch aus.**



Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes 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 (außer es ist ein Ork, und ihr habt das oder die Monster mit mehr als 10 Punkten besiegt. In diesem Fall steigt der Helfer 1 zusätzliche Stufe für jedes Monster im Kampf auf, und dies kann die Siegesstufe für den Helfer sein!).

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 Gegenstände sowie einige Monster 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 fiesen 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 die Person auch Weglaufen. Beide von euch würfeln einzeln, denn das Monster kann jeden von euch fangen. Fliehst du vor mehr als 1 Monster, würfelst du für jedes einzeln, wobei du die Reihenfolge bestimmst, in der gewürfelt wird. Du bestimmst auch die Reihenfolge, in der du die Schlimmen Dinge von jedem Monster abkommst. Lauten die Schlimmen Dinge des ersten Monsters „Du bist tot!“, und es erwischt dich, musst du für andere Monster nicht mehr würfeln.

Tod

Das Leben in der finsternen Zukunft kann sehr kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Armee(n) und Stufen sowie deine **Allianz**, aber du verlierst alles andere Zeug, das du auf der Hand hältst und das vor dir ausliegt. Wenn du eine **Schummeln**-Karte an einem Gegenstand anliegen hast, wird diese Verbindung gelöst. Was jetzt folgt, ist für den Betroffenen deprimierend, für die anderen aber eine helle Freude:

Leiche plündern: Beginnend mit dem Munchkin mit der höchsten Stufe dürfen sich nun alle 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 Munchkins die gleiche Stufe, würfeln sie. Nachdem alle eine Karte erhalten haben, wird der Rest abgelegt. Hat deine Leiche schon vorher keine Karten mehr – Pech gehabt, dann gehen einige Munchkins leer aus.

Warst du gerade am Zug, ist die nächste Person an der Reihe. Dein neuer Charakter nimmt sofort wieder am Spiel teil. Du kannst ab sofort schon wieder im Kampf helfen, hast aber noch keine Karten. Erst zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du wie zu Spielbeginn verdeckt 4 Türkarten und 4 Schatzkarten und darfst Klassen und Gegenstände 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.

Armeen

Jede Armee 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. Armeen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie nimmst. Du kannst eine Armee jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf: „Ich will jetzt kein Eldar mehr sein.“



getroffen

Verräterisch: Einmal pro Zug, wenn ein Death Guard einem Monster im Kampf mit einem Einmal einsetzbar-Gegenstand hilft, darf er als Ersatz offen 1 Schatzkarte ziehen.

Armee

Wenn du keine Armee vor dir liegen hast, bist du ein Zivilist ohne besondere Fähigkeiten. Du darfst maximal 1 Armee gleichzeitig angehören. **Ausnahme:**

– **Allianz:** Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Armee im Spiel hast, an die du die Allianz anlegen kannst. Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 1 gleiche Armee im Spiel haben.

Wenn du **Allianz** an eine einzelne Armee anlegst, erhältst du alle Vorteile, die es bringt, diese Armee zu sein (also die Fähigkeit, nur von dieser Armee nutzbare Gegenstände auszusrüsten. Außerdem haben Monster gegebenenfalls Nachteile gegen diese Armee.) Du hast dann keine der Nachteile (Monster erhalten keine Boni auf Grund deiner Armee-Zugehörigkeit). Falls die Armee eine Fähigkeit hat, die etwas kostet, musst du aber weiterhin dafür bezahlen, Soldat!

Falls du **Allianz** spielst, wenn du zwei Armeen hast, erhältst du alle Vor- und Nachteile beider Armeen.

ALLIANZ

Du darfst diese Karte an 1 Armee-Karte anlegen und hast alle Vorteile, aber *keine* Nachteile der Armee. Oder du legst diese 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.) Für Fahrzeuge gelten besondere Regeln, siehe im gleichnamigen Abschnitt.



Achtung: Wenn dir etwas erlaubt hat, mehr als 1 Großen Gegenstand zu haben und die verlierst diese Fähigkeit, 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 „Nur einmal einsetzbar“ dürfen auch während eines gegnerischen Kampfes gespielt werden, sogar direkt aus der Hand.

Achtung: Manche Gegenstände haben Einschränkungen ihrer Nutzung, wie z. B. „Nur von Necrons nutzbar“. Andere Charaktere können solche Gegenstände zwar auch tragen, aber sie können ihre Fähigkeit nicht nutzen.

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**. 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 Munchkins damit zu bestechen: „Ich gebe dir meinen *Laserblaster*, wenn du André **nicht** hilfst, diesen *Horror des Tzeentch* zu bekämpfen.“

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

Gegenstandsverstärker

Manche Karten sind Gegenstandsverstärker und werden auf Gegenstände gespielt, die du bereits im Spiel hast; sie können nicht alleine gespielt werden. Diese Verstärker erhöhen den Kampfbonus des Gegenstands oder geben den Gegenständen neue Fähigkeiten. Einmal auf einen Gegenstand gespielt, kann der Verstärker nicht zu einem anderen Gegenstand getauscht werden und wird auch zusammen mit dem Gegenstand abgelegt, wenn du den Gegenstand verlierst.

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 Munchkin zu jedem beliebigen Zeitpunkt** anwenden. (Auch auf dich selbst!) Jeder **beliebige** Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemandem zu reduzieren, gerade wenn er glaubt, ein Monster erschlagen zu haben, macht einen Heidenspaß!

Ein Fluch wirkt immer **sofort** auf sein Opfer (falls möglich) und wird dann abgelegt.

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 in Frage 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 jemand anderes kämpft. Für Regelbelange gilt jedes Monster als ein einzelnes Monster, selbst wenn sein Name auf der Karte im Plural steht.

Untote und Chaos-Monster

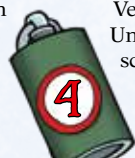
Mehrere Monster in diesem Set tragen den Vermerk **Untote** und **Chaos-Monster**. Jedes Untote oder Chaos-Monster kann einem anderen Monster mit dem gleichen Vermerk in den Kampf folgen, ohne dass dafür eine *Wanderndes Monster*-Karte benötigt wird. Wenn du eine Karte hast, die verwendet werden kann, um ein Monster Untot oder zu einem Chaos-Monster zu machen, kannst du sie zusammen mit einem Monster ausspielen, um diese Regel zu nutzen.

Fahrzeuge



Fahrzeuge sind ein besonderer Typ von Gegenständen. Du darfst immer nur 1 Fahrzeug haben, es sei denn, du hast eine Karte, die anderes besagt. Die meisten Fahrzeuge sind Groß, aber sie zählen nicht zu deiner maximal erlaubten Anzahl an Großen Gegenständen, da du sie nicht tragen musst.

Wenn ein Fahrzeug das Weglaufen modifiziert, ersetzt dies alle Modifizierer, die du aus anderen Quellen hast. Gib dir



das Fahrzeug einen Malus auf Weglaufen, darfst du es ablegen, bevor du deinen Weglaufwurf machst, wenn du dich dafür entscheidest, zu Fuß zu fliehen.



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 Munchkins verändern, dürfen (wie Flüche) zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.

SPILENDE

Der erste Munchkin, der **Stufe 10** erreicht, gewinnt das Spiel. Er muss jedoch die 10. Stufe erreichen, indem er ein Monster tötet. Würde der Munchkin durch etwas anderes auf Stufe 10 steigen, bleibt er auf Stufe 9.

Achtung: Es gibt Karten, die es dir ausdrücklich gestatten, auf andere Art und Weise zu gewinnen.

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

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 Munchkin in einem Kampf, bei dem er ihm geholfen wurde, Stufe 10 erreicht, gewinnt der Helferling ebenfalls das Spiel, egal auf welcher Stufe er sich befindet.

KOMBINIERE DIESES SPIEL MIT ANDEREN MUNCHKIN - SPIELEN!

Warum nicht? Treibe den **Munchkin**-Wahnsinn auf die Spitze! Dein 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. Für Fahrzeuge und Schiffe gelten die gewohnten Regeln.

Alle Charaktere können Armeen, 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 **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!



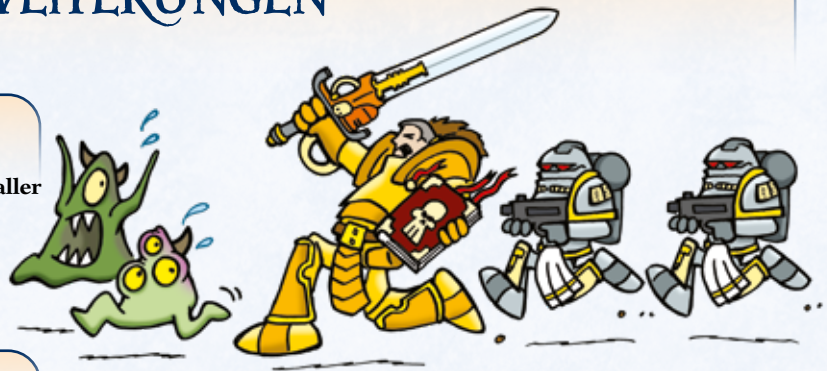
DIE ERWEITERUNGEN

GLAUBE UND GEBALLER

Die Karten aus **Munchkin Warhammer 40.000: Glaube und Geballer** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Glaube und Geballer bringt dir:

- 2 neue Armeen: Das **Adeptus Sororitas** und die **T'au**.



ZORN UND ZAUBEREI

Die Karten aus **Munchkin Warhammer 40.000: Zorn und Zauberei** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Zorn und Zauberei bringt dir:

- 2 neue Armeen: Die **Space Wolves** und die **Thousand Sons**.

im Spiel. Abgelegte Dungeonkarten werden verdeckt neben den Dungeonstapel gelegt.

Sich widersprechende Dungeons:

Sollten sich zwei Dungeons von einer Regel her direkt widersprechen, gilt nur die Regel des zuletzt gezogenen Dungeons.

Besonderer „Grenzfall“

Verlässt du einen Dungeon und betrittst einen anderen, gibt es dazwischen keinen Augenblick, in dem du dich in keinem der beiden Dungeons befindest. Dies bedeutet, dass du zwischen den Dungeons nichts verlierst, was dort aufgrund der Sonderregeln erlaubt, im normalen **Munchkin Warhammer 40.000** aber verboten wäre.

(Solltest du dich fragen, warum wir hier vorbeugende Regeln für solch obskure Fälle abdrucken, dann hast du **Munchkin** noch nicht oft genug gespielt ...)

Optionale Dungeonregel:

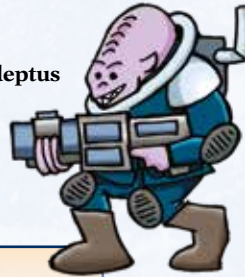
Solltet ihr einen bestimmten Dungeon besonders genial finden, spielt nur mit ihm und nehmt alle Portalkarten aus dem Spiel ... oder spielt mit der Hausregel, dass ungeachtet aller Portalkarten der „Basisdungeon“ niemals entfernt werden kann.

KULTE UND KOLBEN

Die Karten aus **Munchkin Warhammer 40.000: Kulte und Kolben** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Kulte und Kolben bringt dir:

- 2 neue Armeen: Den **Symbiontenkult** und die Armee des **Adeptus Mechanicus**
- außerdem jeweils 1 zusätzliche Armeekarte der vorherigen 2 Erweiterungen (**Adeptus Sororitas**, **T'au**, **Space Wolves** und **Thousand Sons**).



ABSCHUEULICHE RÄNGE

Die Karten aus **Munchkin Warhammer 40.000: Abscheuliche Ränge** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Abscheuliche Ränge bringt dir:

- 3 neue Armeen: Das **Astra Militarum**, die **Drukhari** und die **Dämonen**.

VORBEREITEN DES DUNGEONSTAPELS

Die Dungeonkarten bilden einen eigenen Stapel. Zu Beginn des Spiels wird eine Dungeonkarte aufgedeckt. Dies ist der Dungeon, mit dem die Partie startet. Um die Karte zu wählen, kann diese entweder:

- (1) zufällig gezogen werden, oder
- (2) von der Person ausgewählt werden, die das letzte Spiel gewonnen hat, oder
- (3) von der Person ausgewählt werden, die das letzte Spiel VERLOREN hat, oder
- (4) von der Spielrunde gemeinsam ausgewählt werden.

Wie auch immer ihr euch entscheidet die erste Dungeonkarte zu wählen: der Dungeon wird sich sehr wahrscheinlich ändern. Deshalb werden die restlichen Dungeonkarten gemischt und als verdeckter Stapel für den Augenblick bereitgehalten, in dem die Munchkins durch das erste Portal stolpern ...

DIE ERSTÜRMUNG DES WARPS

Die Karten aus **Munchkin Warhammer 40.000: Die Erstürmung des Warps** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

NEUE KARTENART - DUNGEONS

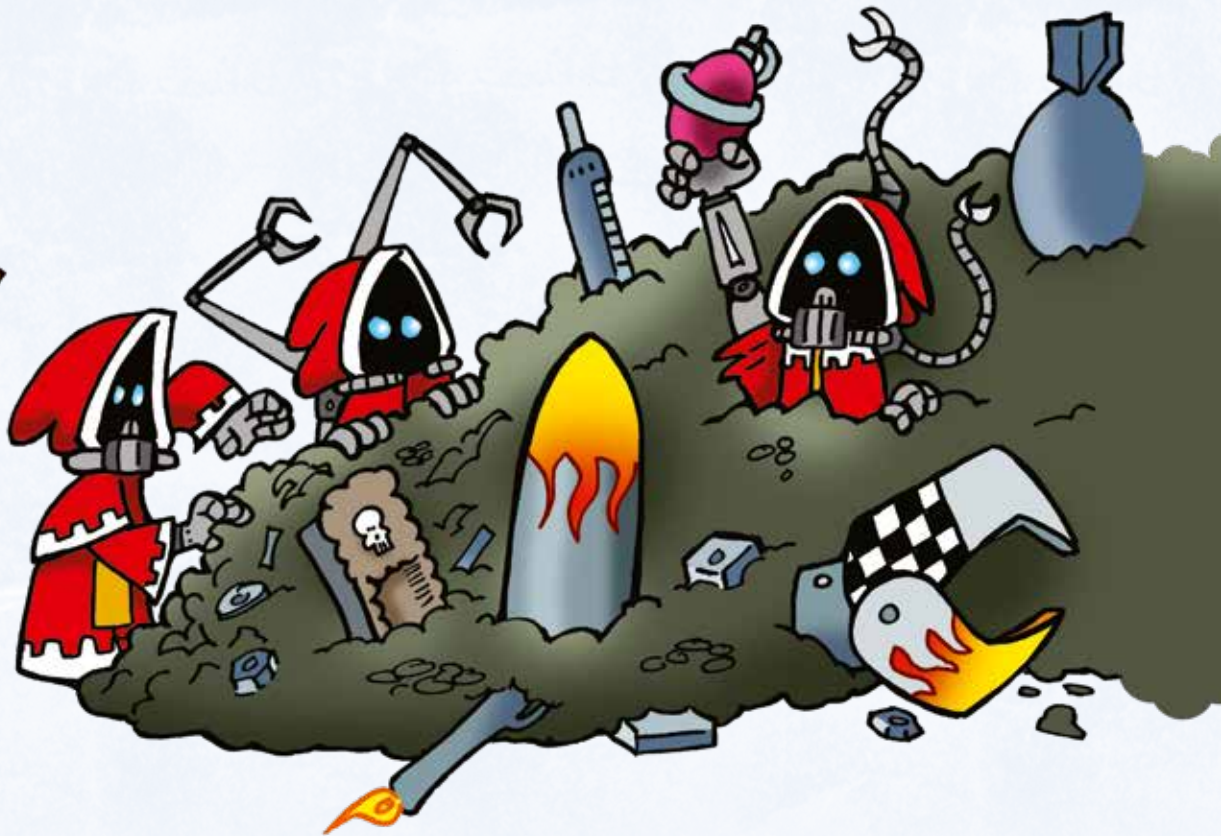
Dungeonkarten sind doppelt so groß wie normale Karten, was viel Platz für Text und Illustrationen lässt, aber auch sicherstellt, dass du sie nicht unter die anderen Karten mischst.

Solange sich eine Dungeonkarte im Spiel befindet, werden ALLE Munchkins von ihren Eigenschaften betroffen, es sei denn, auf der Portalkarte, die euch dorthin geschickt hat, steht etwas Anderes (siehe unten: Neue Kartenart Portal).

In einigen Dungeons bekommst du Stufen, sobald du sie betrittst, verlässt oder in ihnen bestimmte Dinge machst. Durch diese Stufenanstiege kannst du das Spiel nicht gewinnen, es sei denn, es steht ausdrücklich auf der Karte.

Wird eine Dungeonkarte abgelegt, dann beachte deren Anweisungen für aufgehobene Auswirkungen, das Ablegen von Extrakarten, usw. Und ja, du kannst dich in mehr als einem Dungeon zur selben Zeit aufhalten. Alle aufgedeckten Dungeonkarten sind





NEUE KARTENART - PORTAL

RÜCKERBERUNG EINER VERLORENEN WELT

Wähle einen Dungeon vom Ablagestapel und bringe ihn zurück ins Spiel. (Gibt es keinen Dungeon-Ablagestapel, ziehe stattdessen einen neuen Dungeon). Seine Effekte addieren sich zu denen der Dungeons, in denen du dich aktuell befindest.

Mische den Ablagestapel und den Zugstapel der Dungeons zusammen und bilde einen neuen Dungeon-Zugstapel.

PORTAL

Portale sind Türen ... sehr spezielle Türen. Wird ein Portaloffengezogen, musst du sofort die Anweisungen auf der Karte befolgen. Hierbei ist es möglich, dass du einen Dungeon betrittst, ohne den alten zu verlassen ... genau, du kannst unter Umständen in mehr als einem Dungeon zur selben Zeit sein.

Nachdem du die Anweisungen auf der Portalkarte befolgt hast, ziehe offen eine weitere Türkarte.

Ziehst du ein Portal VERDECKT, hast du die Wahl:

(1) Decke das Portal sofort auf und folge den Anweisungen. Ziehe direkt danach eine weitere verdeckte Türkarte.

(2) Nimm sie auf die Hand. Du kannst die Karte später spielen, allerdings nur, wenn du (a) dich in deinem Zug befindest, (b) dich nicht im Kampf befindest und (c) du in dem Zug nicht schon ein anderes Portal gespielt hast. Nachdem du das Portal gespielt hast, folgst du wie gehabt den Anweisungen auf der Karte und ziehst danach sofort verdeckt eine Türkarte.

Denke also dran: Jedes Mal, wenn du ein Portal ausspielst, ziehst du als Ersatz eine weitere Türkarte. Hast du das Portal offen gezogen, ziehst du die Ersatzkarte ebenfalls offen. Umgekehrt gilt dasselbe.

DUNGEONS OHNE EIN PORTAL AUSTAUSCHEN

Jederzeit während deines Zuges darfst du 4 Handkarten ablegen und einen „Ausgang aus dem Dungeon entdecken“.

Decke einen neuen Dungeon auf. Du darfst nun einen im Spiel befindlichen Dungeon ablegen, musst dies aber nicht machen.

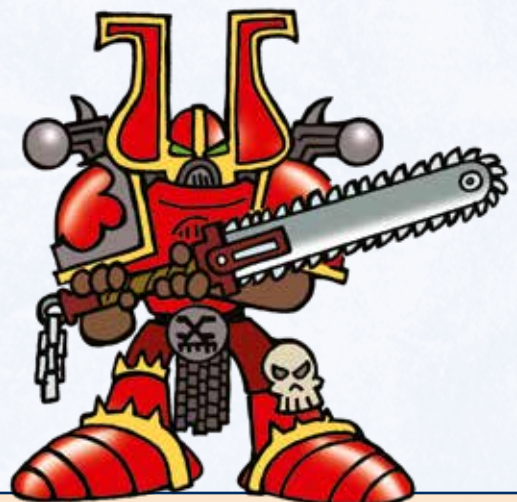


VORBEREITEN DER PORTALE

Es gibt in dieser Erweiterung 16 Portale – 6 unterschiedliche Karten, die jeweils zweimal vorkommen und 4, die jeweils einmal vorkommen. Spielst du *Munchkin Warhammer 40.000* ohne irgendwelche anderen Erweiterungen, dann empfehlen wir, nur 10 Portalkarten – eine von jeder Art – unter die Türkarten zu mischen. Ansonsten würde man den Dungeon so oft wechseln, wie du blinzelst. (Das soll dich natürlich nicht davon abhalten, trotzdem alle Portale zu verwenden. Denk nur daran, häufig zu blinzeln.)

Spielst du das Spiel mit anderen Erweiterungen, solltest du auf jeden Fall alle Portale untermischen!

Besitzt du so viele Erweiterungen, dass die 16 Portale darin untergehen würden? In diesem Fall empfehlen wir, dass du alle Türkarten mischst, nur die 150 obersten nimmst und die Portale unter diese Karten mischst. Denk nach dem Spiel daran, die Portale wieder rauszunehmen. Selbstverständlich könntest du dieses Dungeonset mit einer unserer anderen Dungeonsets mischen und alle auf das durchgeknallteste Abenteuer aller Zeit schicken!



GROLL UND GEMETZEL

Die Karten aus *Munchkin Warhammer 40.000: Groll und Gemetzel* erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand:

Groll und Gemetzel bringt dir:

- 3 neue Armeen: Die **Ligen von Votann**, die **Adeptus Custodes** und die **World Eaters**



DIE MINI-ERWEITERUNGEN



CHAOS WÜRFEL

Die Karten aus **Munchkin Warhammer 40.000: Chaos Würfel** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: 

Nichts steht so sehr für Chaos wie diese Zufallszahlengeneratoren (solange du nur Zahlen von 1 bis 6 benötigst). Diese **sechs attraktiven Würfel** verleihen jedem Munchkin-Spiel eine Extraportion Chaos ... und sie werden mit **vier neuen Munchkin Warhammer 40.000-Karten** geliefert!



KILL-O-METER

Die Karten aus **Munchkin Warhammer 40.000: Kill-O-Meter** erkennst du an folgendem Icon am unteren Kartenrand: 

VERWENDEN DES KILL-O-METERS

Der **Kill-O-Meter** ersetzt nicht das, was du normalerweise als Stufenzähler verwendest. Dieser Box liegen 6 Stufenzähler bei. Der Kill-O-Meter hilft dir, den Überblick über deine Kampfstärke zu behalten, die sich aus deiner Stufe und all deinen Boni und, arrgh, Mali zusammensetzt. Du kannst entweder zu Beginn eines jeden Kampfes alles neu zusammenzählen, indem du deine Stufe und dann deine Boni einträgst, oder du kannst deinen Kill-O-Meter so einstellen, dass er deine Stufe plus deine permanenten Gegenstände anzeigt, wobei du ihn dann nur noch entsprechend deiner Einmal einsetzbar-Gegenstände und der Fähigkeiten, die du außerdem einsetzt, modifizieren musst. (Bedenke aber, dass du in diesem Fall den Kill-O-Meter neu justieren musst, wenn du deine ausgerüsteten Gegenstände änderst!)

Wenn du nicht die Person im Kampf bist, kannst du den Kill-O-Meter umdrehen, um den Überblick über die Kampfstärke des Monsters bzw. der Monsterseite zu behalten, während ihr das Monster mit allen möglichen krasen Karten aufmotzt. Die Munchkins im Kampf werden dir dafür dankbar sein. Wirklich!



DIE LESEZEICHEN

Diese Box enthält 3 **Munchkin Warhammer 40.000** Lesezeichen:

- Das Lesezeichen der wechselnden Allianzen!
- Das Lesezeichen des verrückten Warpens!
- Das Lesezeichen des puren Chaos!

Du darfst diese Lesezeichen in jedem **Munchkin**-Spiel oder einer der Fortsetzungen einsetzen. Sie dürfen jederzeit, außer während eines Kampfes, verwendet werden. **Du darfst pro Spiel nur ein einziges Lesezeichen (egal welches) einsetzen**, es sei denn, du wechselst dein Geschlecht. Wenn du dein Geschlecht wechselst, darfst du ein zweites Lesezeichen verwenden. Was auch immer passiert, du darfst auf keinen Fall mehr als zwei Lesezeichen in einem Spiel verwenden.

Die genauen Regeln für jedes Lesezeichen findest du auf der Rückseite des jeweiligen Lesezeichens.



DIE PROMO-KARTEN

Diese Box enthält 6 **Munchkin Warhammer 40.000** Promo-Karten:

- Für den Imperator
- ... aus einer Ausgabe des White Dwarf
- Fluch! Der Krieg endet nie
- Quill Team
- Schlecht bemaltes Monster
- Die Legende kehrt zurück



IMPRESSUM

Spielentwicklung von Andrew Hackard
Basiert auf *Munchkin* von Steve Jackson
Illustration von John Kovalic

Übersetzung: Birger Krämer
Grafikdesign: Anja Pittner, Christine Conrad, Lisa Kalmring, Jessy Töpfer
Lektorat: Benjamin Kraft

Dank für Feedback zum deutschen *Munchkin Warhammer 40.000* Super-Mega-Set geht an:
Katharina Jaks, Christian Lüdke, Mike Rosotta, Klaus Westerhoff und Manuel Wukits



CREDITS VON STEVE JACKSON GAMES

President/Editor-in-Chief: Steve Jackson, **Chief Executive Officer:** Philip Reed, **Chief Operating Officer:** Susan Bueno, **Chief Creative Officer:** Sam Mitschke, **Executive Editor/Prepress Checker:** Miranda Horner, **Munchkin Line Editor:** Andrew Hackard, **Production Manager:** Sabrina Gonzalez, **Production Artists:** Alex Fernandez, Gabby Ruenes, **Quality Control:** Bridget Westerman, **Project Manager:** Daryll Silva, **Art Director:** Shelli Galey, **Operations Manager:** Randy Scheunemann, **Director of Sales:** Ross Jepson

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated und Games Workshop Limited. *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 Warhammer 40.000* 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.

Warhammer 40,000 ist © 2019 Games Workshop Limited. *Warhammer 40,000*, das *Warhammer 40,000*-Logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, *Warhammer, 40,000*, das „Aquila“- (Imperialer, zweiköpfiger Adler) Logo und alle dazu gehörigen Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Rassen, Vehikel, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere und Vergleichbares sind entweder ® (registrierte Marken) oder ™ (Handelsmarken) und/oder © Games Workshop Limited. Alle Rechte vorbehalten.

COPYRIGHTS

Munchkin Warhammer 40.000 Super-Mega-Set ist Copyright © 2026 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Copyright Munchkin Warhammer 40.000:

Munchkin Warhammer 40,000 ist Copyright © 2019 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin Warhammer 40.000* ist copyright © 2019, 2022 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (März 2019).

Copyright Munchkin Warhammer 40.000 Glaube und Geballer:

Munchkin Warhammer 40,000: Faith and Firepower ist Copyright © 2019 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin Warhammer: Glaube und Geballer* ist © 2019, 2022 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (Sommer 2019).

Copyright Munchkin Warhammer 40.000 Zorn und Zauberei:

Munchkin Warhammer 40,000: Savage and Sorcery ist Copyright © 2019 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin Warhammer 40.000 Zorn und Zauberei* ist © 2021 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (Sommer 2019).

Copyright Munchkin Warhammer 40.000 Kulte und Kolben:

Munchkin Warhammer 40,000: Cults and Cogs ist copyright © 2020 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin Warhammer 40.000 Kulte und Kolben* ist copyright © 2021 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (Juli 2020).

Copyright Munchkin Warhammer 40.000 Abscheuliche Ränge:

Munchkin Warhammer 40,000: Rank and Vile ist copyright © 2022 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin Warhammer 40.000 Abscheuliche Ränge* ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (März 2026).

Copyright Munchkin Warhammer 40.000 Die Erstürmung des Warps:

Munchkin Warhammer 40,000: Storming the Warp ist copyright © 2023 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin Warhammer 40.000 Die Erstürmung des Warps* ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (März 2026).

Copyright Munchkin Warhammer 40.000 Groll und Gemetzel:

Munchkin Warhammer 40,000: Grudges and Gore ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Munchkin Warhammer 40.000 Groll und Gemetzel* ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (März 2026).

Copyright Das offizielle Munchkin Warhammer 40.000 Lesezeichen des Verrückten Warpens!:

The Official Munchkin Warhammer 40,000 Bookmark of Weird Warping! ist copyright © 2019 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Lesezeichen des Verrückten Warpens!* ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (März 2026).

Copyright Das offizielle Munchkin Warhammer 40.000 Lesezeichen der Wechselnden Allianzen!:

The Official Munchkin Warhammer 40,000 Bookmark of Shifting Alliances! ist copyright © 2018 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Lesezeichen der Wechselnden Allianzen!* ist copyright © 2021 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (April 2021).

Copyright Das offizielle Munchkin Warhammer 40.000 Lesezeichen des Puren Chaos!:

The Official Munchkin Warhammer 40,000 Bookmark of Pure Chaos! ist copyright © 2018 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Lesezeichen des Puren Chaos!* ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (März 2026).

Copyright Munchkin Warhammer 40.000 Chaos Würfel:

Munchkin Warhammer 40,000 Chaos Dice ist copyright © 2019 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Chaos Würfel* ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (März 2026).

Copyright Munchkin Warhammer 40.000 Kill-O-Meter:

Munchkin Warhammer 40,000 Kill-O-Meter ist copyright © 2019 Steve Jackson Games Incorporated. Die deutsche Ausgabe *Kill-O-Meter* ist copyright © 2026 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.0 (März 2026).

