

Scouting for Munchkins



Spielziel

Munchkin ist eine vor nichts Halt machende Parodie, die das Erleben einer Dungeon-Erforschung auf das Wesentliche reduziert ... ohne nerviges Rollenspiel. Am besten funktioniert das mit 3-6 Spielern. Bei Verwendung mehrerer Sets können auch mehr Spieler mitmachen, aber das Spiel wird langsamer. Du beginnst das Spiel als einfacher Pfadfinder ohne Stufe mit einem Abzeichen und demselben Geschlecht wie du. Du gewinnst, wenn du – durch das Töten eines Monsters oder durch einen **Beschluss aus dem Elternrat** – als erster Spieler 10 Abzeichen erhältst. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Spieler gratis dazu!

Spielmaterial

Dieses Spiel beinhaltet 168 Karten, 1 Würfel und diese Anleitung. Benötigt werden außerdem für jeden Spieler 10 Spielsteine, die die aktuelle Abzeichenanzahl anzeigen. (Glassteine, Münzen, Pokerchips, egal was – Hauptsache, es kann bis 10 zählen.)

Spielvorbereitung

Die Karten werden in 2 Stapel aufgeteilt – Türkarten mit einem Doppelkeglereingang auf der Rückseite und Schatzkarten mit einer Patrullenkiste auf der Rückseite. Beide Stapel werden 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 **Stufe** (*WiWö, GuSp, CaEx, RaRo*) oder eine **Rasse** (*Streber, Angeber, Lästwanze*) befinden, darfst du (falls du es möchtest) eine 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 Karten du spielen sollst, kannst du weiterlesen oder dich einfach hineinstürzen und es einfach tun.)

Die **Abzeichen** sind ein allgemeines Maß dafür, wie wohlgebaut, ausgefuchst und erfahren du bist. Du beginnst mit einem Abzeichen. Deine Abzeichen können nie weniger als eines werden. Deine effektive Stärke 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

Entscheide auf irgendeine Art und Weise, wer anfängt (muahahahahahaha). 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 Abzeichen zu erhalten. 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. **Zelt 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 zum **Kampf**. Kläre den **Kampf** zunächst vollständig, bevor du dann *Phase 2: Auf Ärger aus sein* und *Phase 3: Zelt 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: Zelt 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: Zelt 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: Zelt plündern

Da du bisher keinem Monster begegnet bist (denn sonst würdest du diese Phase überspringen), kannst du nun das leere Zelt 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 den wenigsten Abzeichen, bis du noch genau 5 Karten hast. (Angeber dürfen 6 Karten behalten.) Gibt es mehr als einen Spieler mit den wenigsten Abzeichen, 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 wenigsten Abzeichen haben oder einer von mehreren Spielern mit den wenigsten Abzeichen 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 der Zahl deiner Abzeichen plus sämtlichen Modifizierern – sowohl positiven als auch negativen –, die du durch Gegenstände oder andere Karten erhältst. Ist deine Kampfstärke höher als die Kampfstärke des Monsters, **gewinnst** du den Kampf: Du tötest das Monster und erhältst 1 Abzeichen (2 für ein paar extrem große und gefährliche Monster). Du erhältst dann auch die auf der Karte des Monsters aufgedruckte Anzahl an Schätzen. Ist deine Stufe niedriger oder gleich hoch, **verlierst** du und musst **Weglaufen** (siehe weiter unten). Du kannst auch andere Spieler **um Hilfe bitten** (siehe unten).

Einige Monster besitzen besondere Eigenschaften, die sich auf den Kampf auswirken, beispielsweise einen Bonus gegen eine Rasse oder Klasse. 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, dann 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 auch auf den Schatz des Monsters einigen, müsst ihr euch noch ausmachen, wer im Falle eines Sieges zuerst ziehen darf, du oder er, oder wie auch immer.

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

Beispiel: *Du stehst vor einer Müffelnden Bodenplane (+4 gegen Streber), und dir hilft ein Streber. Nun steigt die Kampfstärke des Monsters um 4 – es sei denn, du bist ein Streber, und die Kampfstärke hatte sich bereits erhöht, dann steigt sie nicht noch einmal! Wenn dir ein CaEx hilft, kannst du von seiner Sonderfertigkeit profitieren und ihr gewinnt den Kampf auch bei Gleichstand.*

Weitere Aktionen im Kampf

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

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

- **Spiele eine Karte mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“:** Mit einem „Nur einmal einsetzbaren Gegenstand“, z.B. einem Trank, kannst du sowohl dir selbst als auch einem anderen Spieler oder gar „aus Versehen“ einem Monster helfen. Du darfst eine solche Karte auch direkt von der Hand spielen! Danach wird sie abgelegt.
- **Spiele ein *Wanderndes Monster* (plus ein Monster aus deiner Hand) oder einen *Zwilling*:** Die beiden genannten Karten bringen ein weiteres Monster in den Kampf. Alle Monster müssen 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).
- **Spiele eine Karte, die ein Monster modifiziert:** Alle derartigen Boni und Mali addieren sich auf und gelten auch für einen eventuellen **Zwilling**! 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 Abzeichen eines Spielers verändert:** Es ist sehr munchkinmäßig, wenn z.B. ein Mitspieler gerade mit 5 Abzeichen vor dem *Schwarzem Mann* steht (verfolgt niemanden mit 5 oder weniger Abzeichen) und du ihm plötzlich und unerwartet das sechste Abzeichen bescherst! In den allermeisten Fällen wirst du eine „Du bekommst ein Abzeichen“-Karte aber auf dich selbst spielen.
- **Spiele einen Fluch aus.**
- **Falle einem Spieler in den Rücken**, wenn du ein GuSp bist (siehe Text auf der GuSp-Karte).

Es ist allerdings **nicht** erlaubt, während eines Kampfes Gegenstände zu **stehlen** (GuSp), 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 erhältst nun automatisch ein Abzeichen. (Manchmal sogar 2 Abzeichen, aber das steht dann auf der Karte.) Wenn du gegen mehrere Monster gekämpft hast, erhältst du für **jedes** getötete Monster 1 Abzeichen! Du erhältst jedoch **nie** Abzeichen für ein Monster, das du besiegt hast, ohne es zu töten. Erhältst du ein Abzeichen, passe deinen Abzeichenzähler entsprechend an.

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

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

Achtung: Nur du kannst durch das Töten eines Monsters Abzeichen erhalten. Hastest du einen **Helfer**, erhält dieser **kein(e)** Abzeichen (außer es ist ein **Streber**)!

Verloren!

Das Monster ist eine oder mehrere Nummer(n) zu groß für dich. Du erhältst weder einen Schatz noch Abzeichen. Jetzt bleibt nur noch eins: **Weglaufen!** Aber das schaffst du nicht immer. Würfle: Du brauchst mindestens eine 5, um fliehen zu können. Manche Rassekarten oder 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 ein oder mehrere Abzeichen, 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 als Pfadfinder kann sehr kurz sein! Wenn du stirbst, bekommst du einen neuen Charakter, der genau wie dein alter aussieht: Du behältst deine Stufe(n), Rasse(n) und Abzeichen, 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 den meisten Abzeichen 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 gleich viele Abzeichen, 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, Stufen 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/Stufen

Jede Rasse/Stufe 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 Stufen dürfen nur im eigenen Zug ausgespielt werden oder in dem Moment, in dem du sie nimmst. Du kannst eine Rasse/Stufe jederzeit ablegen, sogar mitten im Kampf: „Ich will jetzt kein Streber/WiWö mehr sein.“

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

Wenn du keine Rasse vor dir liegen hast, bist du ein Pfadfinder ohne besondere Fähigkeiten. Wenn du keine Stufe vor dir liegen hast, hast du keine Stufe. Du darfst maximal 1 Stufe und 1 Rasse gleichzeitig angehören. **Ausnahme:**

Die Karten **Super-Pfadi/Halb-Blut** erlauben dir, mehr als 1 Rasse/Stufe zugleich zu haben.

- **Super-Pfadi:** Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Stufe im Spiel hast und eine zweite hinzufügen willst. Sobald du eine der beiden Stufen verlierst, verlierst du auch die **Super-Pfadi**-Karte.
- **Halb-Blut:** Diese Karte darfst du jederzeit ausspielen, wenn du schon eine Rasse besitzt. Du bist dann zur Hälfte diese Rasse und zur Hälfte ein normaler 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 **Halb-Blut**-Karte.

Gegenstände

Jeder Gegenstand hat einen Namen, einen Bonus und einen Wert in Schylling. 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.)

Achtung: Angeber dürfen beliebig viele Große Gegenstände tragen. Endet dein Angeberdasein und du trägst mehr als 1 Großen Gegenstand, musst du alle bis auf 1 sofort loswerden. Bist du am Zug und nicht im Kampf, kannst du sie verkaufen (siehe unten). Ansonsten musst du sie dem Spieler mit den wenigsten Abzeichen 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 GuSp nutzbar**“. Andere Charaktere können solche Gegenstände zwar auch tragen, aber sie können ihre Fähigkeiten nicht nutzen.

Weiterhin darfst du nur 1 Kopfbedeckung, 1 Rüstung, 1 Schuhwerk und 2 Gegenstände für jeweils „1 Hand“ (oder 1 Gegensand für „2 Hände“) gleichzeitig **nutzen** – es sei denn du hast Karten oder spezielle Fähigkeiten, die dir erlauben, mehr zu nutzen, oder eine Karte, die dich schummeln lässt, oder die anderen Spieler erwischen dich einfach nicht dabei. Du solltest Gegenstände, die du zwar trägst, aber nicht nutzen kannst (weil du zum Beispiel keine Hand mehr frei hast), dadurch kennzeichnen, dass du sie seitwärts drehst – sie befinden sich 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 1000 Schyilling ab, um sofort ein Abzeichen zu erhalten. Dazu darfst du sowohl Gegenstände, die du trägst, als auch aus deiner Hand einlösen. Es gibt natürlich kein Wechselgeld. Solltest du jedoch Gegenstände im Wert von mindestens 2000 Schyilling ablegen, so erhältst du 2 Abzeichen auf einmal (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 Handeln weggeben, um andere Spieler damit zu bestechen: „Ich gebe dir meine ???, wenn du B.P. **nicht** hilfst, den *Schwarzen Mann* zu bekämpfen.“

Flüche

Deckst du den Fluch während *Phase 1: Tür eintreten* auf, trifft er dich. Ziehst du einen Fluch dagegen zu einem anderen Zeitpunkt, darfst du ihn auf die Hand nehmen und auf **jeden beliebigen Spieler** zu **jedem beliebigen Zeitpunkt** anwenden. (Auch auf dich selbst!) Jeder **beliebige** Zeitpunkt, klar? Die Fähigkeiten von jemanden 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.

Achtung: Die Karten Geschlechtsumwandlung und Haare im Gesicht werden nicht sofort abgelegt, sondern bleiben als Gedächtnisstütze liegen bis ihre Wirkung endet.

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 des Kampfes eines Mitspielers. Für Regelbelange gilt jedes Monster als ein einzelnes Monster, selbst wenn sein Name auf der Karte im Plural steht.

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 Abzeichenzahl eines Spielers verändern, dürfen (wie Flüche) zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.

Achtung: Ziehst du die Karte Schlüssel zum Materialkammerl oder Beschluss aus dem Elternrat musst du sie sofort ausspielen!

Spielende

Der erste Spieler, der 10 Abzeichen besitzt, gewinnt das Spiel. Er muss jedoch das 10. Abzeichen erhalten, indem er ein Monster tötet. Würde ein Spieler durch etwas anderes das 10. Abzeichen erhalten, bekommt er es nicht und hat weiter nur 9 Abzeichen.

Achtung: Die Karte Beschluss aus dem Elternrat ist eine Ausnahme, sie kann das Spiel beenden!

Erreichen 2 oder mehr Spieler zur gleichen Zeit das 10. Abzeichen, gewinnen sie gemeinsam.

