



Munchkin Cthulhu

Spielanleitung – kurz erklärt

3–6

SPIELER

Munchkin Cthulhu ist ein humorvolles Kartenspiel, in dem ihr als Ermittler, Professoren, Monsterjäger oder Kultisten durch Türen stürmt und Mythos-Kreaturen erledigt. Für jedes besiegte Monster steigt ihr eine Stufe auf und sackt dessen Schätze ein. Gleichzeitig legt ihr euren Mitspielern mit Flüchen und zusätzlichen Monstern Steine in den Weg.

Spielziel

Erreiche als Erster Stufe 10 – und zwar durch das Töten eines Monsters. Alternativ entscheiden die Kultistenregeln das Spiel.

Vorbereitung

Trennt die Karten nach Rückseite in Türkarten und Schatzkarten und mischt beide Stapel getrennt. Jeder bekommt 2 Karten von jedem Stapel. Legt neben jeden Stapel Platz für offene Ablagen frei. Jeder braucht 10 Zählsteine für seine Stufe, dazu liegt ein sechsseitiger Würfel bereit.

So spielt ihr

- 1 Deckt zu Beginn eures Zuges die oberste Türkarte offen auf.
- 2 Ist es ein Monster, kämpft ihr sofort: eigene Stufe plus Boni aus getragenen Gegenständen gegen die Monsterstufe.
- 3 Reicht es nicht, bittet ihr einen Mitspieler um Hilfe oder würfelt zum Weglaufen (5 oder mehr gelingt).
- 4 Kam kein Monster, dürft ihr ein Monster von der Hand ausspielen und bekämpfen.
- 5 Besiegte Monster bringen eine Stufe und so viele Schatzkarten, wie auf der Karte stehen; ohne Kampf zieht ihr stattdessen verdeckt eine zweite Türkarte.
- 6 Am Zugende darfst du höchstens 5 Handkarten behalten, der Rest geht an die Spieler mit der niedrigsten Stufe.

So gewinnt ihr

Wer durch einen Monsterkill Stufe 10 erreicht, gewinnt. Töten zwei Spieler gemeinsam ein Monster und steigen beide auf Stufe 10, gewinnen sie zusammen.

Spielziel

Ihr spielt gierige Dungeon-Plünderer, die möglichst schnell mächtig werden wollen. Dazu bekämpft ihr Monster, kassiert Schätze und steigt Stufe um Stufe auf. Sieger ist, wer zuerst Stufe 10 erreicht – dieser letzte Aufstieg muss zwingend aus einem getöteten Monster stammen. Zwei weitere Siegwege ergeben sich aus den Sonderregeln für Kultisten.

Spielmaterial

168 Spielkarten

1 Spielregeln

10 pro Spieler Zählsteine (nicht enthalten)

1 Sechsseitiger Würfel (nicht enthalten)

Spielaufbau

- Sortiert das Deck nach den Rückseiten: Türkarten zeigen eine Tür mit Tentakel, Schatzkarten einen Haufen Gegenstände.
- Mischt beide Stapel jeweils für sich.
- Teilt jedem Spieler 2 Türkarten und 2 Schatzkarten aus (bei der schnellen Variante 4 und 4).
- Haltet neben beiden Stapeln Platz für die offenen Ablagen frei.
- Richtet einen separaten kleinen Ablagestapel für Kultistenkarten ein; er gilt für andere Regeln nicht als Ablage.
- Jeder legt 10 Zählsteine vor sich (Münzen, Chips, Glassteine), um seine Stufe festzuhalten.
- Legt einen sechsseitigen Würfel in die Tischmitte.
- Jeder startet als Mensch auf Stufe 1 ohne Klasse und darf nun aus den Starthandkarten eine Klasse (Ermittler, Monsterjäger, Professor oder Kultist) und beliebige Gegenstände vor sich auslegen.

Spielbeginn

Einigt euch auf eine beliebige Weise darauf, wer eröffnet. Dieser Spieler führt seinen kompletten Zug mit allen Phasen durch. Danach folgt im Uhrzeigersinn der jeweils links sitzende Spieler.

Spielablauf

Der Zug in vier Phasen

Jeder Zug beginnt mit dem Aufdecken einer Türkarte und endet mit dem Abgeben überzähliger Handkarten. Monster müssen sofort und vollständig abgehandelt werden, bevor es weitergeht.

- 1 Tür öffnen:** Ziehe die oberste Türkarte und zeige sie allen. Ein Monster muss auf der Stelle bekämpft werden. Ein Fluch trifft sofort dich und wird danach abgelegt. Jede andere Karte nimmst du auf die Hand oder spielst sie gleich aus.
- 2 Auf Ärger aus sein:** Kam beim Türöffnen kein Monster, darfst du nun ein Monster von deiner Hand ausspielen und selbst bekämpfen.
- 3 Den Raum plündern:** Hast du ein Monster erledigt, ziehst du die auf der Karte angegebene Zahl an Schatzkarten – verdeckt, wenn du allein gekämpft hast, offen, wenn dir jemand geholfen hat. Nach einer Flucht gibt es nichts. Ohne Monsterbegegnung (oder bei einem freundlichen Monster) ziehst du verdeckt eine zweite Türkarte auf die Hand.
- 4 Milde Gabe:** Mehr als 5 Handkarten musst du abgeben, und zwar an den lebenden Spieler mit der niedrigsten Stufe. Bei Gleichstand verteilst du möglichst gleichmäßig und bestimmst, wer mehr erhält. Gehörst du selbst zu den Spielern mit der niedrigsten Stufe, legst du die Überzähligen ab.

Kämpfen

Vergleiche deine Stufe plus alle Boni getragener Gegenstände mit der Monsterstufe oben auf der Karte. Liegst du höher, tötest du es. Besondere Kräfte des Monsters, etwa Boni gegen eine Klasse, werden vor dem Vergleich geprüft. Karten mit dem Hinweis "Nur einmal einsetzbar" darfst du in jedem Kampf aus der Hand oder vom Tisch spielen. Handeln ist im Kampf verboten; du kämpfst mit der Ausrüstung, die beim Aufdecken des Monsters getragen wurde. Mischen sich weitere Monster ein, gilt deren addierte Stufe. Du darfst ein Monster mit einer Karte ausschalten und das andere regulär bekämpfen, aber nicht gegen eines kämpfen und vor dem anderen fliehen. Nach dem Sieg wartet einen Moment – etwa 2,6 Sekunden –, damit andere noch Karten gegen dich spielen können. Erst dann zählen Stufenaufstieg und Schatz.

Um Hilfe bitten

Reicht deine Kampfstärke nicht, darfst du der Reihe nach Mitspieler ansprechen, bis einer zusagt oder alle ablehnen. Nur ein einziger Helfer ist erlaubt. Du darfst mit getragenen Gegenständen oder mit Anteilen am Monsterschatz bestechen; klärt vorher, wer zuerst zieht. Stufe und Boni des Helfers werden addiert, seine und deine Sonderanfälligkeiten gelten für beide. Der Helfer steigt nicht auf.

Weglaufen

Wer nicht gewinnen und keine Hilfe bekommen kann, muss fliehen. Würfle: Ab einer 5 entkommst du. Gegenstände und Monsterfähigkeiten können den Wurf verändern. Bei Flucht gibt es keinen Schatz, keine Stufe und keine Plünderung des Raums. Wirst du erwischt, treffen dich die Schlimmen Dinge vom Kartentext – bis hin zum Tod. Zwei gemeinsam kämpfende Spieler würfeln getrennt. Bei mehreren Monstern würfelst du für jedes einzeln und bestimmst die Reihenfolge der Würfe und der Folgen.

Tod und Rückkehr

Stirbst du, verlierst du Handkarten und ausgelegte Gegenstände, behältst aber Stufe und Klassen. Lege alles offen aus; beginnend beim Spieler mit der höchsten Stufe nimmt sich jeder eine Karte, bei Gleichstand wird gewürfelt. Der Rest wird abgelegt. Karten, die an einen Kultisten angelegt waren, werden einfach abgelegt. Dein neuer Charakter ist sofort da und kann ab der nächsten Runde im Kampf helfen. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du verdeckt 2 Karten von jedem Stapel (4 bei den Schnellstartregeln) und legst erlaubte Klassen- und Gegenstandskarten aus.

Stufen und Klassen

Stufen reichen von 1 bis 10 und werden mit den Zählsteinen festgehalten. Unter Stufe 1 kannst du nie fallen, im Kampf kann deine effektive Stufe aber darunter liegen. Klassenkarten darfst du nach Erhalt oder in deinem Zug auslegen; Fähigkeiten gelten nur, solange die Karte liegt. Mehr als eine Klasse ist nur mit Super Munchkin möglich. Klassenkarten darfst du jederzeit ablegen, auch mitten im Kampf – die Kultistenkarte jedoch nicht freiwillig.

Gegenstände

Jeder Gegenstand hat Namen, Wirkung und einen Goldwert. Erst ausgelegte Karten gelten als getragen und wirken. Du darfst beliebig viele Gegenstände besitzen, aber nur eine Kopfbedeckung, eine Rüstung, ein Schuhwerk und zwei einhändige (oder einen zweihändigen) Gegenstand nutzen. Nicht nutzbare Karten dreht man quer. In deinem Zug darfst du Gegenstände im Wert von 1.000 Goldstücken ablegen und dafür eine Stufe aufsteigen; 2.000 bringen zwei Stufen, Wechselgeld gibt es nicht. Handeln ist nur mit ausgelegten Gegenständen und nur außerhalb von Kämpfen erlaubt.

Flüche, Monsterverstärker und Einmischen

Ein in der Türöffnen-Phase offen gezogener Fluch trifft den Ziehenden. Anders erhaltene Flüche darfst du jederzeit gegen jeden Spieler einsetzen. Flüche wirken sofort und werden abgelegt; die Geschlechtsumwandlung behältst du als Merker bis zu deinem nächsten Kampf. Passt ein Fluch nicht, verfällt er. Monsterverstärker erhöhen die Stufe eines Monsters und seinen Schatz, Im Äonennickerchen senkt sie; alle Verstärker addieren sich. Mit Wanderndes Monster schickst du ein Monster von der Hand in einen beliebigen Kampf. In fremde Kämpfe kannst du zusätzlich mit "Nur einmal einsetzbar"-Karten oder Flüchen eingreifen.

Goth-Monster

Taucht ein Monster auf, dessen Name mit "goth" endet, darf der Spieler, der es gezogen oder gespielt hat, ein weiteres "Goth" von der Hand dazulegen. Verzichtet er, ist der linke Nachbar an der Reihe, und so weiter, bis jemand eines spielt oder alle verzichtet haben. Ein so hinzugekommenes "Goth" ruft kein weiteres herbei. Kommt ein "Goth" dagegen über eine Karte wie Wanderndes Monster in den Kampf, darf es wiederum eines nachziehen.

Kartenverwaltung

Ist ein Stapel leer, wird die zugehörige Ablage neu gemischt. Handkarten sind nicht im Spiel: Sie helfen dir nicht (außer "Nur einmal einsetzbar"-Karten) und können nur durch Karten genommen werden, die

ausdrücklich die Hand angreifen. Karten, die im Spiel liegen, wandern nie zurück auf die Hand.

Der Spielzug

- 1 Tür öffnen: oberste Türkarte offen aufdecken und sofort abhandeln (Monster bekämpfen, Fluch erleiden, andere Karte aufnehmen oder ausspielen).
- 2 Auf Ärger aus sein: ohne Monsterbegegnung darfst du ein Monster von der Hand ausspielen und bekämpfen.
- 3 Den Raum plündern: Schätze des besiegten Monsters ziehen oder – wenn kein Monster kam – verdeckt eine zweite Türkarte auf die Hand nehmen.
- 4 Milde Gabe: auf maximal 5 Handkarten reduzieren, Überschuss an den Spieler mit der niedrigsten Stufe geben.
- 5 Der linke Nachbar ist am Zug.

Sonderregeln

- Kartentext schlägt die allgemeinen Regeln. Keine Karte kann dich aber auf Stufe 0 oder tiefer drücken, und Stufe 10 erreicht man nur durch einen Monsterkill.
- Widersprechen sich Karte und Regelheft, gilt die Karte. Andere Streitfälle klärt ihr durch lautes Anschreien, das letzte Wort hat der Besitzer des Spiels.
- Monster gelten regeltechnisch immer als ein einzelnes Monster, auch wenn der Kartenname im Plural steht.
- Wer ein Monster nur besiegt, ohne es zu töten, steigt nicht auf.
- Bei mehreren getöteten Monstern in einem Kampf steigst du pro Monster eine Stufe auf; manche besonders gefährlichen Monster geben zwei Stufen.
- Die Kultistenklasse darfst du nicht freiwillig ablegen. Verlierst du sie durch eine Karte, kommt sie auf den separaten Kultisten-Ablagestapel.
- Weist dich eine Karte an, Kultist zu werden, musst du eine dort liegende abgelegte Kultistenkarte nehmen. Liegt keine, passiert nichts; bist du schon Kultist, bleibt alles wie es ist.
- Gibt es nur einen einzigen Kultisten im Spiel, kann er seine Karte durch nichts verlieren – außer durch Göttliche Intervention, die in diesem Set nicht enthalten ist.
- Es stecken 6 Kultistenkarten im Spiel, mehr als von jeder anderen Klasse.
- Während eines Kampfes darfst du Gegenstände weder verkaufen noch handeln noch stehlen und auch nicht zwischen zwei Ausrüstungsstücken wechseln.
- Erworbene Handelsgegenstände kommen sofort auf den Tisch und dürfen erst in deinem nächsten eigenen Zug verkauft werden.
- Kämpfst du außerhalb deines Zuges oder als Helfer, darfst du keine neuen Gegenstände von der Hand auslegen.

Spielende und Gewinn

Gewonnen hat, wer zuerst Stufe 10 erreicht, wobei dieser letzte Aufstieg aus dem Töten eines Monsters stammen muss. Erledigen zwei Spieler ein Monster gemeinsam und erreichen dadurch gleichzeitig Stufe 10, gewinnen beide. Zusätzlich gibt es zwei Siege über die Kultistenregeln: Sind alle bis auf einen Spieler Kultisten, erhält der Nichtkultist eine Stufe und kann damit gewinnen. Werden irgendwann alle Spieler Kultisten, endet das Spiel sofort und der Spieler mit der höchsten Stufe gewinnt.

Varianten

- Schnelleres Spiel: Jeder startet mit 4 Karten von jedem Stapel und zieht nach dem Tod ebenfalls 4 von jedem Stapel. Liegt eine Klasse, Rasse, Halb-Blut oder Super Munchkin oben auf der Ablage, darf jeder eine "Steige eine Stufe auf"-Karte abwerfen und sie beanspruchen; bei mehreren Interessenten wird gewürfelt, die Verlierer behalten ihre Stufenkarte.
- Spiel zu zweit ist laut Anleitung möglich, mehr Spieler sind aber besser.
- Mehrere Sets lassen sich kombinieren, dadurch können mehr Leute mitspielen, das Spiel wird jedoch langsamer.
- Kombination mit anderen Munchkin-Spielen: Alle Schatzkarten zusammenmischen, Türen-, Dungeon-, Stations- und Gassenkarten als ein Stapel behandeln, dazu die Regeln für das schnellere Spiel nutzen. Fallen und Flüche gelten als derselbe Kartentyp, Goldstücke und Credits sind gleichwertig, Lakaien, Mietlinge, Handlanger und Mooks sind dieselbe Art von Anhänger. Große Gegenstände und Komplexe Gegenstände bleiben getrennt.
- Als "Untote" bezeichnete Munchkin-Cthulhu-Monster haben in diesem Spiel keine eigene Regel; der Hinweis dient nur Priestern aus dem Original-Munchkin.

Tipps

- Spiele in der Phase "Auf Ärger aus sein" nur Monster aus, die du schlagen kannst, oder nur dann, wenn dir Hilfe sicher ist.
- Halte "Nur einmal einsetzbar"-Karten für knappe Kämpfe zurück, denn sie wirken auch aus der Hand.
- Flüche, die du verdeckt erhältst, darfst du jederzeit und gegen jeden einsetzen – besonders wirksam kurz vor einem fremden Sieg.
- Rüste dich aus, bevor du eine Tür öffnest: Während eines Kampfes kannst du nichts mehr tauschen oder umlegen.
- Sammle Gegenstände mit hohem Goldwert. Für je 1.000 Goldstücke steigst du in deinem Zug eine Stufe auf, Stufe 10 erreichst du damit allerdings nicht.
- Bedenke beim Helfen, dass der Helfer keine Stufe bekommt. Lass dir Unterstützung mit Gegenständen oder Schatzanteilen bezahlen.

Häufige Fragen

Muss ich ein aufgedecktes Monster bekämpfen?

Ja. Deckst du in der Phase "Tür öffnen" ein Monster auf, wirkt es sofort auf dich und der Kampf wird auf der Stelle ausgetragen. Erst wenn der Kampf komplett abgehandelt ist, geht dein Zug weiter.

Was passiert, wenn ich das Monster nicht schlagen kann?

Du hast zwei Möglichkeiten: einen Mitspieler um Hilfe bitten oder weglaufen. Beim Weglaufen würfelst du und entkommst nur mit einer 5 oder höher.

Wie viele Spieler dürfen mir im Kampf helfen?

Nur ein einziger. Du darfst der Reihe nach alle fragen, aber sobald einer zusagt, ist die Helfersuche beendet. Der Helfer bringt Stufe und Boni ein, steigt aber selbst nicht auf.

Kann ich mitten im Kampf meine Ausrüstung wechseln?

Nein. Sobald eine Monsterkarte offenliegt, kämpfst du mit der Ausrüstung, die du gerade trägst. Verkaufen, Handeln, Stehlen und der Wechsel zwischen zwei gleichartigen Gegenständen sind im Kampf verboten.

Wie komme ich auf Stufe 10?

Nur durch das Töten eines Monsters. Verkaufen von Gegenständen oder Kartentexte können dich nie auf Stufe 10 bringen.

Was passiert, wenn mein Charakter stirbt?

Du verlierst Handkarten und alle ausgelegten Gegenstände, behältst aber Stufe und Klassen. Die Mitspieler plündern beginnend beim Höchststufigen je eine Karte, der Rest wird abgelegt. Zu Beginn deines nächsten Zuges ziehst du 2 Karten von jedem Stapel.

Wie viele Handkarten darf ich behalten?

Am Ende deines Zuges höchstens 5. Alles darüber gibst du in der Phase Milde Gabe an den lebenden Spieler mit der niedrigsten Stufe; gehörst du selbst dazu, legst du die Karten ab.

Darf ich eine Kultistenkarte einfach ablegen?

Nein, freiwillig nicht. Du kannst sie nur durch die Wirkung einer Karte verlieren, und dann kommt sie auf einen eigenen Ablagestapel, der für andere Zwecke nicht als Ablage zählt.

Was passiert, wenn alle Spieler zu Kultisten werden?

Dann endet das Spiel sofort und der Spieler mit der höchsten Stufe gewinnt. Ist nur noch ein Spieler kein Kultist, erhält er eine Stufe und kann damit sogar das Spiel gewinnen.

Was gilt, wenn Karte und Regelheft sich widersprechen?

Die Karte hat Vorrang. Nur zwei Grenzen bleiben: Niemand kann unter Stufe 1 gedrückt werden und Stufe 10 erreicht man ausschließlich durch einen Monsterkill.

Informationen zum Spiel

Verlag	Pegasus Spiele
Autor	Steve Jackson
Erscheinungsjahr	2007
Edition / Regelstand	Deutsche Erstauflage 2007
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Pegasus Spiele, Regelstand Deutsche Erstauflage 2007, zuletzt geprüft am 02.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/munchkin-cthulhu/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/munchkin-cthulhu/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026