



3–6

SPIELER

Star Munchkin ist ein spaßiges Kartenspiel im Weltraum: Ihr öffnet Türen, prügelt euch mit Monstern und greift euch deren Beute. Dabei rüstet ihr euch mit Laserwaffen aus, nehmt Rassen und Klassen an und steigt Stufe um Stufe auf. Wer zuerst Stufe 10 erreicht, gewinnt – und bis dahin dürfen die Mitspieler euch nach Kräften das Leben schwer machen.

Spielziel

Erreiche als Erster Stufe 10. Der entscheidende Aufstieg muss durch das Töten eines Monsters passieren.

Vorbereitung

Trennt die Karten nach Rückseite in Türkarten und Schatzkarten und mischt beide Stapel getrennt. Jeder bekommt 4 Türkarten und 4 Schatzkarten. Rassen, Klassen, Gegenstände und Handlanger aus der Starthand dürft ihr sofort vor euch auslegen. Jeder startet als Mensch auf Stufe 1 und braucht einen Zähler für bis zu 10 Stufen.

So spielt ihr

- 1 Deckt die oberste Türkarte auf. Ein Monster bedeutet sofort Kampf, eine Falle trifft euch sofort, jede andere Karte dürft ihr behalten oder spielen.
- 2 Im Kampf vergleicht ihr eure Kampfstärke (Stufe plus Boni und Mali) mit der Stufe des Monsters. Nur wer echt höher liegt, gewinnt.
- 3 Siegt ihr, steigt ihr 1 Stufe auf und zieht die angegebenen Schätze. Verliert ihr, müsst ihr mit mindestens einer 5 auf dem Würfel weglaufen – sonst treffen euch die Schlimmen Dinge der Karte.
- 4 Ohne Monsterbegegnung dürft ihr freiwillig ein Monster aus der Hand spielen oder stattdessen den leeren Raum plündern und verdeckt eine Türkarte ziehen.
- 5 Zum Schluss gebt ihr überzählige Handkarten über 5 an den Spieler mit der niedrigsten Stufe ab.

So gewinnt ihr

Wer durch einen Monstersieg auf Stufe 10 kommt, gewinnt sofort. Schaffen das mehrere gleichzeitig, teilen sie sich den Sieg.

Spielziel

Ihr spielt Weltraum-Munchkins, die eine Raumstation unsicher machen. Ziel ist der Aufstieg auf Stufe 10. Der letzte Schritt von Stufe 9 auf Stufe 10 zählt nur, wenn ihr ihn durch das Töten eines Monsters schafft – über verkaufte Gegenstände oder andere Karten bleibt ihr auf Stufe 9 stehen. Nebenbei sammelt ihr Ausrüstung, Rassen und Klassen, die eure Kampfstärke nach oben treiben.

Spielmaterial

282 Karten (Basissspiel Star Munchkin und Erweiterung Die Clown-Kriege)

1 Würfel

1 Spielregeln

10 pro Spieler Stufenmarker

Spielaufbau

- Sortiert die Karten nach den beiden Rückseiten: Türkarten (Tür-Motiv, in älteren Auflagen Stationskarten) und Schatzkarten (Schatzhaufen).
- Mischt beide Stapel einzeln und legt sie in die Tischmitte.
- Teilt jedem Spieler 4 Türkarten und 4 Schatzkarten aus.
- Neben jedem Stapel entsteht im Spielverlauf ein eigener offener Ablagestapel. Ist ein Stapel aufgebraucht, mischt ihr die abgelegten Karten neu.
- Jeder legt sich 10 Marker bereit, mit denen die aktuelle Stufe angezeigt wird – Glassteine, Münzen oder Chips genügen.
- Schaut eure Starthand an: Je 1 Rasse (Cyborg, Mutant, Katze, Insekt) und 1 Klasse (Medium, Kopfgeldjäger, Händler, Gadgeteer, Space Ranger) dürft ihr sofort vor euch auslegen, ebenso Gegenstände und einen Handlanger.
- Alle starten auf Stufe 1 als Mensch, das Geschlecht der Figur entspricht dem eigenen.

Spielbeginn

Einigt euch auf beliebige Weise darauf, wer beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum, jeder führt einen kompletten Spielzug aus. Schon bevor du deine erste Tür eintrittst, darfst du Karten spielen, Gegenstände zwischen „in Nutzung“ und „getragen“ umsortieren, handeln und Ausrüstung für Stufen verkaufen.

Spielablauf

Der Zug in vier Phasen

Jeder Spielzug besteht aus Tür eintreten, Auf Ärger aus sein, Raum plündern und Milde Gabe. Je nachdem, was hinter der Tür steckt, überspringst du einzelne Phasen.

Phase 1: Tür eintreten Decke die oberste Türkarte offen auf.

- **Monster:** Es kommt sofort zum Kampf. Danach überspringst du Phase 2 und 3 und gehst direkt zur Milden Gabe.
- **Falle:** Sie wirkt sofort auf dich, sofern das möglich ist, und wandert danach auf den Ablagestapel. Du machst mit Phase 2 weiter.
- **Jede andere Karte:** Du nimmst sie auf die Hand oder spielst sie sofort aus, danach folgt Phase 2.

Phase 2: Auf Ärger aus sein Warst du noch keinem Monster begegnet, darfst du freiwillig ein Monster von deiner Hand ausspielen und es bekämpfen. Nach diesem Kampf geht es direkt zu Phase 4. Du darfst dem Ärger aber auch aus dem Weg gehen und zu Phase 3 übergehen.

Phase 3: Raum plündern Ohne Monsterkampf durchsuchst du den leeren Raum: Ziehe verdeckt 1 Türkarte und nimm sie auf die Hand.

Phase 4: Milde Gabe Hältst du mehr als 5 Karten, gibst du so lange Karten an den Spieler mit der niedrigsten Stufe ab, bis genau 5 übrig sind. Sind mehrere Spieler gleich niedrig, verteilst du möglichst gleichmäßig und entscheidest selbst, wer eine Karte mehr bekommt. Bist du selbst (mit) der Niedrigste, legst du die überzähligen Karten ab.

Kämpfen

Deine Kampfstärke ist deine Stufe plus alle positiven und negativen Modifikatoren aus Gegenständen und anderen Karten. Liegt sie über der Stufe des Monsters, gewinnst du. Bei Gleichstand oder weniger verlierst du. Besondere Eigenschaften des Monsters, etwa ein Bonus gegen eine bestimmte Klasse, werden vor der Entscheidung eingerechnet.

Sieg: Du steigst 1 Stufe auf, bei einzelnen besonders großen Monstern 2 – das steht dann auf der Karte. Bei mehreren Monstern in einem Kampf steigst du für jedes getötete Monster eine Stufe. Ziehe anschließend die auf den Karten angegebenen Schätze plus eventuelle Extraschätze: verdeckt, wenn du allein gekämpft hast, offen, wenn dir jemand geholfen hat. Nur du steigst auf, der Helfer nicht – Ausnahme ist der Space Ranger.

Niederlage: Es gibt weder Stufe noch Schatz. Du würfelst einmal und brauchst mindestens eine 5 zum Weglaufen; Boni und Mali von Karten rechnest du dazu. Scheitert die Flucht, treffen dich die Schlimmen Dinge der Monsterkarte. Gelingt sie, legst du das Monster ab – lies die Karte aber trotzdem, manche Monster schaden dir auch bei der Flucht. Vor mehreren Monstern würfelst du einzeln und bestimmst die Reihenfolge. Steht als Schlimmes Ding „Du bist tot!“, entfallen die weiteren Würfe.

Hilfe holen

Schaffst du ein Monster nicht allein, darfst du nacheinander andere Spieler fragen, bis einer zusagt. Nur 1 Spieler darf helfen. Seine Kampfstärke kommt zu deiner dazu, Stärken und Schwächen des Monsters

gelten für euch beide. Als Bezahlung darfst du ausliegende Gegenstände anbieten oder Schatzkarten des Monsters versprechen – dann klärt ihr vorher, wer zuerst zieht. Flieht ihr, würfelt jeder für sich.

Eingreifen in fremde Kämpfe

Wer glaubt, ein Monster erledigt zu haben, muss kurz warten (etwa 2,6 Sekunden), damit alle reagieren können. In jedem Kampf – auch in fremden – dürft ihr beliebig viele passende Karten spielen:

- Gegenstände mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“, auch direkt von der Hand, für oder gegen eine Seite.
- Wanderndes Monster zusammen mit einem Monster von der Hand oder einen Klon. Alle Monster werden gemeinsam bekämpft, ihre Kampfstärken addieren sich.
- Monsterverstärker. Boni und Mali summieren sich. Sind mehrere verschiedene Monster im Spiel, bestimmt der Kartenspieler das Ziel. Verstärker des Originalmonsters gelten auch für seinen Klon.
- Karten, die Stufen verändern, sowie Fallen.

Verboten sind währenddessen Stehlen, Verkaufen und Handeln von Gegenständen sowie das Ausspielen normaler Gegenstände ohne „Nur einmal einsetzbar“.

Rassen und Klassen

Fähigkeiten erhältst du in dem Moment, in dem du die Karte auslegst, und verlierst sie beim Ablegen. Rassen und Klassen spielst du nur im eigenen Zug aus oder genau dann, wenn du sie ziehst. Ablegen darfst du sie jederzeit, sogar mitten im Kampf. Normalerweise hast du höchstens 1 Rasse und 1 Klasse. Halb-Blut erlaubt dir 2 Rassen mit allen Vor- und Nachteilen oder 1 Rasse nur mit den Vorteilen. Super Munchkin macht dasselbe für Klassen. Verlierst du alle Rassen- bzw. Klassenkarten, fliegt auch die zugehörige Karte raus. Viele Fähigkeiten verlangen das Ablegen von Karten – dabei darfst du die Rassen- oder Klassenkarte selbst nicht abwerfen.

Gegenstände

Jeder Gegenstand hat Namen, Bonus und einen Wert in Goldstücken. Erst ausgelegt wirkt er. Du darfst beliebig viele normale Gegenstände tragen, aber nur 1 Komplexen – der Gadgeteer darf beliebig viele Komplexe nutzen. Gleichzeitig nutzbar sind nur 1 Kopfbedeckung, 1 Rüstung, 1 Schuhwerk und 2 Gegenstände für je 1 Hand bzw. 1 Gegenstand für 2 Hände. Was du trägst, aber nicht nutzen kannst, drehst du quer – es liegt dann im Rucksack. Herausholen darfst du es nur im eigenen Zug, nicht im Kampf und nicht beim Weglaufen. Manche Gegenstände sind nur bestimmten Klassen vorbehalten; andere dürfen sie tragen, aber nicht nutzen.

Verkaufen: Lege in deinem Zug, aber nie im Kampf, Gegenstände im Gesamtwert von mindestens 1.000 Goldstücken ab und steige 1 Stufe auf. Ab 2.000 Goldstücken sind es 2 Stufen und so weiter. Wechselgeld gibt es nicht. Du darfst dafür auch Gegenstände von der Hand einlösen.

Handeln: Getauscht werden nur Gegenstände, die bereits vor dir liegen, nie Handkarten und keine anderen Kartentypen. Handeln geht jederzeit, auch außerhalb deines Zuges, aber nicht im Kampf. Erhaltene Gegenstände legst du sofort aus. Verschenken zur Bestechung ist erlaubt.

Gegenstandsverstärker werden auf bereits ausliegende Gegenstände gelegt, nie allein gespielt. Sie bleiben dort und wandern mit dem Gegenstand ab, wenn du ihn verlierst.

Laserwaffen

Alle Gegenstände, deren Name ungefähr auf „aser“ endet, gelten als Laserwaffen und für alle Regeln als Feuer verwendende Waffen. Die meisten brauchen 2 Hände. Mehrere Lasergeschütze lassen sich zu einer einzigen 2-Hand-Waffe kombinieren, deren Boni sich addieren: Laser (+2) und Dazer (+3) ergeben einen Laser-Dazer (+5), ein weiterer Laser macht daraus +7. Die Kombination darfst du jederzeit wieder trennen, jede Karte zählt weiter als 1 Gegenstand. Vernichtung oder Antimaterie treffen immer nur eine einzelne Karte, nie die Gesamtwaffe.

Räume

Räume stecken im Türstapel. Deckst du einen in Phase 1 auf, hast du ihn betreten und befolgst den Kartentext. Die Wirkung tritt sofort ein und hält nur für diesen Zug. Ziehst du einen Raum verdeckt, behältst du ihn und darfst ihn auf einen beliebigen Spieler spielen, direkt nachdem dieser eine Tür eingetreten und dabei keinen Raum gezogen hat. Liegen zwei Räume im selben Zug, gilt der zuerst ausliegende, der andere geht zurück auf die Hand. Monster und Raum zusammen bedeuten: Der Raum wird zuerst abgehandelt. Bringt der Raum eigene Monster mit, werden sie mit den bereits aufgedeckten gemeinsam bekämpft. Ein Wanderndes Monster darf auch in einen Raum ohne Monster gespielt werden. Übersteht ihr einen monsterlosen Raum, dürft ihr normal auf Ärger aus sein und plündern, sofern die Karte nichts anderes sagt.

Handlanger

Einen Handlanger darfst du jederzeit ausspielen, auch mitten im Kampf, aber nur 1 gleichzeitig – außer du bist Händler. Ablegen kannst du ihn jederzeit. Handlanger sind keine Gegenstände und dürfen nicht gehandelt werden. Sie können nur das, was auf ihrer Karte steht, und beeinflussen nicht den Bonus eines allein kämpfenden Mediums. Verlierst du einen Kampf, darfst du statt des Weglaufwurfs einen Handlanger opfern: Du entkommst automatisch allen Monstern, selbst wenn eine Karte Flucht verbietet. Hattest du einen Helfer, entscheidest du, ob er ebenfalls automatisch entkommt oder würfeln muss.

Monster und Untote

Jede Monsterkarte zählt als ein einzelnes Monster, auch wenn ihr Name im Plural steht. Monster, die du nicht beim Tür eintreten aufdeckst, nimmst du auf die Hand. Monster mit dem Vermerk Untot dürfen einem anderen Untoten Monster ohne Wanderndes Monster in den Kampf folgen. Machst du ein Monster per Karte untot, gilt das auch dafür.

Tod

Stirbst du, behältst du Rassen, Klassen und Stufen, verlierst aber alles andere – Hand wie Auslage. Dann wird die Leiche geplündert: Beginnend beim Spieler mit der höchsten Stufe sucht sich jeder eine Karte aus, bei Gleichstand entscheidet der Würfel. Der Rest wandert auf den Ablagestapel. Warst du am Zug, ist der nächste Spieler dran. Helfen darfst du sofort wieder, Karten bekommst du erst zu Beginn deines nächsten Zuges: 4 Türkarten und 4 Schatzkarten verdeckt, aus denen du Rassen, Klassen, Handlanger und Gegenstände sofort auslegen darfst.

Goldene Regel

Widersprechen sich Karte und Regelheft, hat die Karte Vorrang. Alles Weitere klärt ihr durch lautes Anschreien, wobei der Besitzer des Spiels das letzte Wort hat.

Der Spielzug

- 1 Vor dem Zug: Karten ausspielen, Gegenstände zwischen Nutzung und Rucksack umsortieren, handeln und Ausrüstung für Stufen verkaufen.
- 2 Phase 1 – Tür eintreten: Oberste Türkarte offen aufdecken. Monster bedeutet Kampf, Falle wirkt sofort, jede andere Karte nimmst du auf die Hand oder spielst sie.
- 3 Phase 2 – Auf Ärger aus sein: Nur falls kein Monster kam. Du darfst freiwillig ein Monster von der Hand spielen und bekämpfen.
- 4 Phase 3 – Raum plündern: Falls es keinen Kampf gab, ziehst du verdeckt 1 Türkarte auf die Hand.
- 5 Phase 4 – Milde Gabe: Über 5 Handkarten gehen an den Spieler mit der niedrigsten Stufe, sonst auf den Ablagestapel.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Deine Stufe sinkt nie unter 1. Als Cyborg nie unter 2. Deine Kampfstärke kann dagegen durch negative Karten unter 1 fallen.
- Karten auf der Hand wirken nicht und können dir normalerweise nicht weggenommen werden – nur Karten, die ausdrücklich deine Hand angreifen, kommen heran.
- Einmal ausgelegte Karten nimmst du nicht wieder auf die Hand. Du wirst sie nur durch Handeln oder Ablegen los.
- Fallen, die du nicht beim Tür eintreten aufdeckst, darfst du behalten und zu jedem beliebigen Zeitpunkt gegen jeden Spieler einsetzen, auch gegen dich selbst.
- Trifft eine Falle auf etwas, das das Opfer gar nicht besitzt, verpufft sie und wird abgelegt. Kommen mehrere Gegenstände infrage, entscheidet das Opfer.
- Die Karte Falle! Chromosomentausch bleibt als Erinnerung liegen, bis ihre Wirkung endet.
- Eliminierst du ein Monster, ohne es zu töten, bekommst du dafür keine Stufe, aber die Schätze – sofern du den Kampf gewinnst.
- Verlierst du einen Kampf mit mehreren Monstern, gibt es für zwischendurch eliminierte Monster keinen Schatz.
- Karten, die zusätzliche Monster in einen Kampf bringen, dürfen ausschließlich während eines Kampfes gespielt werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler Stufe 10 erreicht. Dieser letzte Aufstieg zählt nur, wenn er aus dem Töten eines Monsters stammt. Würde dich etwas anderes auf Stufe 10 bringen, bleibst du auf Stufe 9 stehen. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig Stufe 10, gewinnen sie gemeinsam.

Varianten

- **Schnelleres Spiel mit Phase 0:** Zu Beginn deines Zuges lauschst du an der Tür und ziehst verdeckt eine Türkarte, die du auch sofort spielen darfst. Danach ordnest du deine Karten und trittst normal die Tür ein. Beim Plündern des Raumes ziehst du dann verdeckt eine Schatzkarte statt einer Türkarte.
- **Geteilte Siege:** Erreicht ein Spieler Stufe 10 in einem Kampf, in dem ihm jemand geholfen hat, gewinnt der Helfer unabhängig von seiner eigenen Stufe ebenfalls.
- **Kombination mit anderen Munchkin-Spielen:** Mischt alle Schatzkarten zusammen und alle Türkarten zusammen. Jeder Verweis auf einen Kartentyp schließt die entsprechenden Typen der anderen Spiele ein. Fallen und Flüche gelten als derselbe Typ. Große Gegenstände und Komplexe Gegenstände sind nicht dasselbe: Normale Charaktere tragen 1 Großen Gegenstand und nutzen 1 Komplexen Gegenstand. Lakaien, Mietlinge, Handlanger und Mooks sind austauschbare Anhänger, jede Karte für einen gilt für alle. Für Kombinationspartien wird die Regel für schnelleres Spiel empfohlen.

Tipps

- Spiele in Phase 2 nur Monster aus der Hand, bei denen du dir den Sieg wirklich zutraust – ein verlorener Kampf kostet dich Stufen oder Ausrüstung.
- Halte am Ende des Zuges nicht mehr als 5 Karten, sonst verschenkst du deine Reserven an den Spieler mit der niedrigsten Stufe.
- Mit Fallen und Monsterverstärkern wartest du am besten bis zu dem Moment, in dem ein Mitspieler sich schon als Sieger sieht.
- Einen Handlanger lohnt es sich aufzuheben: Opferst du ihn nach einer Niederlage, entkommst du ohne Würfelwurf, selbst wenn das Monster Flucht verbietet.
- Beim Bezahlen von Helfern kannst du auch Schätze des noch nicht besieigten Monsters anbieten – das kostet dich nichts, falls der Kampf schiefgeht.
- Kombiniere Lasergeschütze zu einer einzigen starken 2-Hand-Waffe, aber bedenke, dass jede Einzelkarte weiterhin für sich zerstört werden kann.

Häufige Fragen

Gewinne ich einen Kampf bei Gleichstand?

Nein. Deine Kampfstärke muss echt höher sein als die Stufe des Monsters. Bei Gleichstand verlierst du und musst weglaufen.

Was brauche ich, um wegzulaufen?

Du würfelst einmal und brauchst mindestens eine 5. Boni und Mali von Klassen, Gegenständen oder Monstern rechnest du auf das Würfelergebnis an.

Steigt mein Helfer auch eine Stufe auf?

Nein, nur der Spieler, dessen Kampf es ist, steigt durch das Töten auf. Eine Ausnahme ist der Space Ranger.

Darf ich mitten im Kampf Gegenstände handeln oder verkaufen?

Nein. Während eines Kampfes sind Handeln, Verkaufen und Stehlen von Gegenständen verboten. Erlaubt sind nur Karten mit dem Vermerk „Nur einmal einsetzbar“.

Was passiert, wenn mein Charakter stirbt?

Du behältst Rassen, Klassen und Stufen, verlierst aber alle Karten auf der Hand und in der Auslage. Die Mitspieler plündern beginnend mit der höchsten Stufe je eine Karte, der Rest wird abgelegt. Neue Karten ziehst du erst zu Beginn deines nächsten Zuges.

Wie viele Gegenstände darf ich gleichzeitig nutzen?

1 Kopfbedeckung, 1 Rüstung, 1 Schuhwerk und 2 Gegenstände für je 1 Hand oder 1 Gegenstand für 2 Hände. Tragen darfst du beliebig viele normale Gegenstände, aber nur 1 Komplexen – außer du bist Gadgeteer.

Kann ich durch den Verkauf von Ausrüstung auf Stufe 10 kommen?

Nein. Der Aufstieg auf Stufe 10 zählt nur, wenn er aus dem Töten eines Monsters stammt. Andernfalls bleibst du auf Stufe 9.

Wie funktionieren kombinierte Laserwaffen?

Mehrere Lasergeschütze lassen sich zu einer einzigen 2-händigen Waffe zusammensetzen, deren Boni addiert werden. Du darfst sie jederzeit wieder trennen, und jede Karte zählt weiterhin als eigener Gegenstand.

Was ist, wenn im selben Zug zwei Räume gespielt werden?

Es gilt der Raum, der zuerst auf dem Tisch lag. Der zweite geht zurück auf die Hand des Spielers, der ihn gespielt hat.

Was gilt, wenn Karte und Regelheft sich widersprechen?

Die Karte hat immer Vorrang. Weitere Streitfragen klärt laut Regelheft der Besitzer des Spiels.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	Basisspiel Star Munchkin mit Erweiterung Die Clown-Kriege, Regelversion Star Munchkin 1: 1.81, Star Munchkin 2: 1.6
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 10.10.2026. 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/star-munchkin/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026