

Munchkin Crusades 2025 Turnierregeln

Allgemeines

Wer sich als Sieger eines Crusade-Turniers bereits für die Deutsche Meisterschaft qualifiziert hat, darf an weiteren Crusade-Turnieren teilnehmen. Im Falle eines erneuten Sieges eines bereits qualifizierten Spielers qualifiziert sich dann der Zweitplatzierte des Crusade-Turniers für die Deutsche Meisterschaft.

Turniermodus

Es wird nach den aktuellen Regeln der beiliegenden Munchkin-Spiele gespielt. Die Einführung der „Phase 0“ (s. optionale Regeln für ein schnelleres Spiel in der Munchkin-Spielregel) ist für alle Crusade-Runden verpflichtend. Ein geteilter Sieg – ebenfalls Teil der Regeln für ein schnelleres Spiel – ist jedoch bei Crusade-Runden ausdrücklich verboten. Dies gilt nur für die Regel „Schnelleres Spiel“. Ein Doppelsieg als „Elf“ beispielsweise ist weiterhin möglich – wenn eine entsprechende Karte im aktuellen Turnierset enthalten ist.

Schummeln ist nur in Bezug auf die Schummeln-Karte erlaubt. Das letzte Wort in allen Regelfragen hat immer der zuständige Crusade Judge (z.B. Pegasus Spiele-Supporter oder Laden-Mitarbeiter).

An jeder Runde können vier bis fünf Spieler teilnehmen. Der Crusade Judge lost die Spieler den Runden zu. Je nach Teilnehmerzahl kann vor dem Finale noch ein Halbfinale gespielt werden. Im Finale sollten nicht mehr als fünf Spieler spielen (max. sechs Spieler).

Es werden zwei Qualifikationsrunden gespielt. Der Sieger der 1. Qualifikationsrunde ist für die 2. Qualifikationsrunde gesperrt. Die Sieger der Qualifikationsrunden sind für das Finale (oder das Halbfinale) qualifiziert. Somit haben alle Spieler zwei Chancen weiterzukommen.

Wichtig:

Für die Deutsche Meisterschaft am Ende der Crusade-Turniere gelten andere Regeln. Diese werden den Qualifizierten Spielern im Vorfeld zugeschickt!

Bonusgegenstände

Die maximale Anzahl an Promo- und Bonusgegenständen, die ein Spieler im Laufe einer Runde einsetzen darf, entspricht der Anzahl an Bonusgegenständen des Spielers der Spielrunde mit den wenigsten Gegenständen plus 1. Beispiel: Wenn ein Spieler nur einen Gegenstand hat, dürfen alle anderen Spieler in der Runde maximal zwei Gegenstände einsetzen.

Die Regel umfasst sämtliche Bonusgegenstände. Ebenfalls dazu zählen die wenigen von John Kovalic während der SPIEL 2005 als offiziell deklarierten und entsprechend gekennzeichneten Munchkin-Fan-T-Shirts.

Ein von einem Spieler mitgebrachtes Lesezeichen gilt als Bonusgegenstand, wenn das entsprechende Lesezeichen nicht für alle Spieler am Tisch frei verfügbar ist.

Ausnahme: Sollte die Turnierleitung oder ein Spieler eine ausreichende Anzahl eines bestimmten Lesezeichens allen Spielern einer Runde zugänglich machen, so stellt dieses Lesezeichen keinen Bonusgegenstand dar – unabhängig davon, ob die anderen das mitgebrachte Lesezeichen einsetzen wollen oder nicht.

Bonusgegenstände, wie die Munchkin Tattoos und das Super Munchkin T-Shirt, die erst beim erstmaligen Einsatz enthüllt werden müssen, zählen zur Gesamtanzahl dazu. Diese müssen vor Beginn des Spiels den anderen Spielern nicht gezeigt werden (um den Überraschungseffekt nicht zu verderben), der Schiedsrichter muss aber vor Beginn des Spiels über alle Bonusgegenstände, die ein Spieler während des Spiels einsetzen möchte, informiert werden. Die eingesetzten Gegenstände müssen vor dem Spiel festgelegt werden und können während der jeweiligen Runde nicht gegen andere ausgetauscht werden. Damit ein Bonusgegenstand verwendet werden kann, muss die entsprechende Spielregel vorgezeigt werden (ein Ausdruck oder eine Kopie sind ausreichend).

Der Einsatz folgender Lesezeichen und Bonusgegenstände (egal in welcher Sprache!) ist generell nicht erlaubt:

Lesezeichen: Munchkin Cthulhu 2, Munchkin 2, Star Munchkin

Munchkin Dice Rules (Ausnahme: Munchkin Wicked Die)

Mi-Go Mindswitch (Cursed Demo Promo Card)

Trade Character Sheet (Cursed Demo Promo Card)

Evil Stevie Changes the Rules (Promo Card)

The blue Munchkin-Coin

Das Munchkin-Gehirn

Munchkin legends T-Shirt