



MUNCHKIN®

STEVE JACKSON GAMES



MUNCHKIN te ofrece la experiencia de arrastrarte por un dungeon y luchar contra Monstruos... ¡pero sin la parte confusa y aburrida de los juegos de rol!

Este juego incluye 168 cartas, un dado y este reglamento. Van a necesitar 10 fichas (monedas, porotos, etc.) para cada jugador.

PREPARACIÓN

Dividí las cartas según su dorso en 2 mazos: el mazo de Puertas y el de Tesoros. Luego, mezclá ambos mazos (por separado) y repartile 4 cartas de cada mazo a cada jugador.

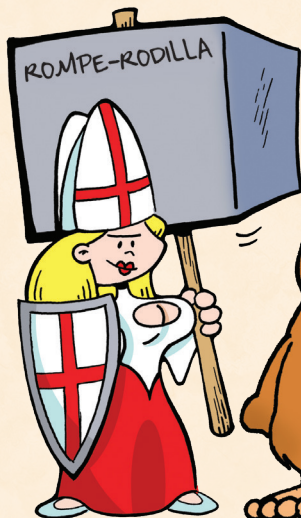
DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Cada mazo debe tener su propia pila de descarte, con las cartas boca arriba. No podés revisar las cartas que hayan sido descartadas a menos que juegues una carta que te permita hacerlo. Cuando se acabe un mazo, volvé a mezclar su pila de descarte para formar uno nuevo.

Cartas en juego: son las cartas que tenés en la mesa: tu Raza y Clase (si tenés) y los Ítems que cargás. Algunas Maldiciones y otras cartas también pueden permanecer en la mesa luego de que las hayas jugado. Las cartas en juego deben ser visibles para todos los jugadores.

Cartas en mano: las cartas en mano no están en juego. No te ayudan, pero tampoco te las pueden sacar, a menos que utilicen cartas que lo permitan expresamente. Al final de tu turno, no podés tener más de 5 cartas en mano (ver Caridad, página 3).

Las cartas en juego no pueden regresar a tu mano. Solo podés deshacerte de ellas cambiándolas o con algún efecto que te permita descartarlas a la pila correspondiente.



CREACIÓN DE PERSONAJES

Todos comienzan como Humanos de Nivel 1, sin Clase. Los personajes de *Munchkin* pueden ser masculinos o femeninos. Al comenzar la partida, tu personaje tiene tu mismo género, a menos que indiques lo contrario.

Mirá tus 8 cartas iniciales. Si tenés alguna de Raza o Clase, podés (si querés) jugar una de cada una, colocándolas boca arriba delante tuyo. Si tenés Ítems equipables por tu personaje, los podés jugar de la misma manera.

Conflictos entre cartas y reglas

Este manual establece las reglas generales. Muchas cartas agregan reglas especiales, así que si hubiera contradicciones entre el manual y las reglas de una carta, casi siempre prevalece la carta. Excepto cuando los efectos contradigan alguna de las siguientes reglas:

1. Nada puede reducir el Nivel de un jugador por debajo del Nivel 1, aunque sí hay efectos que reducen la Fuerza de Combate de un jugador o Monstruo por debajo de 1.

2. Después del Combate, solo subís de Nivel si *mataste* a un Monstruo.

3. No podés obtener Recompensas por derrotar a un Monstruo (Tesoro, Nivel, etc.) a mitad de un Combate, solo al finalizarlo.

4. Solo podés alcanzar el Nivel 10 *matando a un Monstruo*.

Cualquier otra discusión debe resolverse a los gritos, y el dueño del juego siempre tiene la última palabra. Si la cosa se pone turbia, podés escribirnos a munchkin@bureaudejuegos.com y hacernos todas las preguntas que quieras. Y si hablás inglés, podés urgar en los foros de forums.sjgames.com o en las FAQ de munchkin.game/gameplay/faq... que es de donde vamos a sacar las respuestas cuando nos hagás preguntas por mail.

COMIENZO Y FINAL DE LA PARTIDA

Decidan quién empieza tirando el dado; luego discutan los resultados de la tirada, el sentido de la vida y otras nimiedades.

La partida avanza por turnos, cada uno con varias fases (ver **Fases de los Turnos**, más abajo). Cuando el primer jugador termina su turno, continúa el jugador a su izquierda, y así sucesivamente.

Gana el primer jugador en llegar a Nivel 10... pero ese nivel lo tenés que alcanzar, sí o sí, matando a un Monstruo, a menos que una carta te permita explícitamente ganar de otra manera.

FASES DE LOS TURNOS

Tu turno comienza en cuanto termina el del jugador anterior. Cuando termines de ordenar tus cartas (cambiar los Ítems que tenés equipados, intercambiar Ítems con otros jugadores, etc), pasá a la fase Patear la Puerta.




(1) **Patear la Puerta:** robá una carta del mazo de Puertas y mostrásela a todos. Si es un Monstruo, tenés que luchar contra él (ver **Combate**, página 6). Si es una Maldición (ver **Maldiciones**, página 11) te afecta automáticamente (si puede) y luego es descartada, a menos que tenga un efecto permanente o que debas conservar la carta como un recordatorio de un efecto que va a ocurrir más adelante. Si levantás cualquier otra carta, podés elegir entre conservarla en tu mano o jugarla inmediatamente.

(2) **Buscar Problemas/Saquear la Sala:** si en la fase Patear la Puerta luchaste contra algún Monstruo, salteá esta fase y pasá directamente a la 3. Si no apareció ningún Monstruo al Patear la Puerta, tenés dos opciones: buscar Problemas o Saquear la Sala.






Cuándo podés realizar Acciones




Podés realizar las siguientes Acciones en cualquier momento:

-  Descartar tu Clase o Raza.
-  Jugar una carta de Mercenario o de Subí un Nivel.
-  Jugar una Maldición.

Podés realizar las siguientes Acciones en cualquier momento, mientras no estés combatiendo:

-  Intercambiar un Ítem con otro jugador (quien tampoco debe estar combatiendo).
-  Elegir cuáles de los Ítems que estás cargando vas a equipar.
-  Jugar una carta que acabás de recibir (algunas cartas incluso pueden ser jugadas durante el Combate; ver más arriba).

Podés realizar las siguientes Acciones durante tu turno:

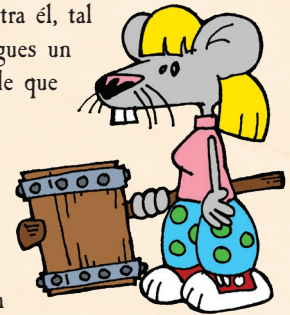
-  Jugar una nueva carta de Clase o Raza (en cualquier momento).
-  Vender Ítems para subir de Nivel (salvo cuando estás en Combate).
-  Jugar un Ítem (la mayoría no pueden ser jugados mientras estás en Combate, salvo algunos Ítems de un solo uso; ver **Ítems**, página 5).

Buscar Problemas: jugá un Monstruo de tu mano y luchá contra él, tal como si te lo hubieras encontrado al Patear la Puerta. ¡No juegues un Monstruo al que no puedas vencer, a menos que estés seguro de que podés conseguir ayuda (ver **Pedir Ayuda**, página 8)!

Saquear la Sala: robá una segunda carta del mazo de Puertas, boca abajo, y guardala en tu mano.

(3) **Caridad:** si tenés más de cinco cartas en tu mano, jugá las que necesites para quedarte con cinco o menos. Si no podés (o no querés) tenés que darle las cartas excedentes al jugador con el menor Nivel. Si dos jugadores están empatados, dividi las cartas lo más equitativamente posible, pero queda en vos decidir quién se queda con más cartas. Si el jugador con menos Nivel sos vos, o empatás con otro jugador, simplemente descartá el excedente.

En cuanto termines de hacer **Caridad** comienza el turno del siguiente jugador.



Reglas básicas del Combate

Cuando luches contra un Monstruo, compará tu Fuerza de Combate (tu Nivel más tus bonus menos tus penalizadores) con la Fuerza de Combate del Monstruo. Si tu Fuerza de Combate es mayor, ganás. Si empatás o si es menor, el Monstruo gana. Para una explicación más detallada ver **Combate**, página 6.



ATRIBUTOS DE LOS PERSONAJES

Cada personaje es básicamente una colección de armas, armaduras e Ítems mágicos, con tres atributos: Raza, Clase y Nivel. Por ejemplo, podrías describir a tu personaje como un “Elfo Mago de Nivel 8 con las Botas de Desintegración Anal, el Báculo de Napalm y las Rodilleras de Seducción”.

Nivel: en líneas generales, tu Nivel indica qué tan groso sos. Cuando las reglas de las cartas se refieran a tu Nivel, se refieren a este número.

Subís un Nivel cuando matás a un Monstruo, o cuando una carta lo diga. También podés vender Ítems para subir Niveles (ver **Ítems**, página 5). Perdes un Nivel cuando una carta así lo indique. Tu Nivel nunca puede ser menor a 1. Sin embargo, tu Fuerza de Combate puede ser negativa si sos objeto de una Maldición o sufrís alguna clase de penalidad.

Clase: los personajes pueden ser Guerreros, Magos, Ladrones o Clérigos. Si no tenés una carta de Clase sobre la mesa, entonces sos un tipo sin clase. Si, ya sé, malísimo el chiste.

Cada Clase tiene habilidades especiales, descritas en la carta. Adquirís las habilidades de una Clase en cuanto colocás la carta sobre la mesa; y las perdés en cuanto la descartás. Algunas habilidades de Clase se ejecutan descartando cartas. Podés descartar cualquier carta, tanto en juego como en tu mano, para activar una habilidad especial.

Leé en las cartas cuándo puede ser utilizada cada habilidad. Ojo que el Ladrón no puede robar mientras él o su objetivo estén luchando, ¡y el Combate comienza apenas aparece el Monstruo!

Podés descartar una carta de Clase en cualquier momento, incluso durante el Combate. Cuando descartás una carta de Clase, te quedás sin Clase hasta que juegues otra. No podés tener más de una Clase a menos que hayas jugado la carta **Súper Munchkin**.

Raza: los personajes pueden ser Humanos, Elfos, Enanos o Medianos. Si no tenés una carta de Raza sobre la mesa, sos Humano. Los Humanos no tienen habilidades especiales. Las reglas para las Clases (descritas anteriormente) aplican también a las Razas. No podés tener más de una Raza a menos que hayas jugado la carta **Mestizo**.

SÚPER MUNCHKIN Y MESTIZO

Cualquiera de estas cartas puede ser jugada al igual que una carta de Clase o Raza, siempre y cuando ya tengas sobre la mesa una carta adecuada a la cual poder adjuntarla (una de Clase para **Súper Munchkin** y una Raza para **Mestizo**). No podés tener en juego más de una carta de la misma Clase o Raza a la vez. Por ejemplo, la carta **Súper Munchkin** te permite jugar las clases **Guerrero** y **Mago**, pero no dos veces **Guerrero**.

Si jugás **Súper Munchkin** con solo una carta de Clase, obtenés todas las ventajas de esa Clase (Ítems exclusivos para esa Clase, ventajas contra los Monstruos que sufren penalidades contra esa Clase, etc.) y ninguna de sus desventajas (vas a poder equipar Ítems prohibidos para esa Clase, los Monstruos que tienen bonus contra esa Clase no los pueden usar, etc.). Si la Clase tiene una habilidad con un costo, tenés que pagarlo: no sos TAN súper.

Lo mismo se aplica a **Mestizo**, solo que con Razas en lugar de Clases.

TESOROS

Los Tesoros incluyen cartas permanentes y otras que solo se pueden usar una vez. Cualquier carta de Tesoro puede jugarse boca arriba en la mesa apenas la obtengas o en cualquier momento de tu turno, salvo durante el Combate (a menos que las reglas escritas en la carta lo permitan).

ÍTEMS

La mayoría de los Tesoros son Ítems y están valuados en Monedas de Oro. “Sin Valor” equivale a cero Monedas de Oro. Una carta “Sin Valor” también se considera un Ítem. Los Ítems que tengas en juego (los que jugaste boca arriba en la mesa delante tuyo) los estás “cargando”. Los que estén dándote un bonus están “equipados”. Girá todos los Ítems que no estén equipados. Durante el Combate (o el Escape) no podés equipar ni desequipar tus Ítems.

Cualquiera puede *cargar* cualquier Ítem (solo se puede cargar un Ítem Grande, ver más abajo), pero podés *equipar* únicamente un Casco, una Armadura, un Calzado y dos Ítems de “1 mano” (o un Ítem de “2 manos”)... a menos que tengas una carta que te permita ignorar estos límites, como **Mercenario** o **¡Trampa!**, o que la misma carta lo aclare. Por ejemplo, si estás cargando dos cartas de Casco, solo podés equipar una.

Algunos Ítems tienen restricciones: por ejemplo, la **Maza Afilada** solo puede ser equipada por un Clérigo y, por lo tanto, solo un Clérigo podrá obtener su bonus.

No podés descartar Ítems “porque sí”. Podés venderlos a cambio de Nivel, intercambiarlos con otros jugadores o regalarlos a otro jugador que los quiera (ver más abajo). Podés descartar Ítems para activar determinadas habilidades de Clase y Raza. Y, en ocasiones, una Maldición o las Cosas malas de un Combate te pueden obligar a que te deshagas de algo.

Ítems Grandes: podés cargar cualquier cantidad de Ítems Pequeños, pero solo podés cargar un Ítem Grande (cualquier Ítem que no indique “Grande” se considera Pequeño). No podés descartar un Ítem Grande para jugar otro; tenés que venderlo, intercambiarlo, regalarlo, perderlo por una Maldición o una Cosa mala, o descartarlo para activar una habilidad de Clase o Raza.

Si alguna carta te permite cargar más de un Ítem Grande (por ejemplo, ser un Enano) y perdés esa habilidad, tenés que corregir el problema de inmediato o deshacerte de todos tus Ítems Grandes, salvo uno. Si es tu turno y no estás en Combate, podés deshacerte de ellos vendiéndolos (siempre y cuando tengas al menos 1.000 Monedas de Oro en Ítems que quieras vender). ¡De lo contrario, deberás entregárselos al jugador o jugadores de menor Nivel que pueda/n cargarlos! Si luego de hacerlo todavía te quedan Ítems Grandes, descartalos.

Intercambio: podés intercambiar Ítems (pero solo los que están en la mesa) que estés cargando con los demás jugadores. Podés hacer intercambios en cualquier momento, salvo cuando vos o el otro jugador estén en Combate. De hecho, el mejor momento para hacer intercambios es cuando no es tu turno. Los Ítems que recibís en un Intercambio deben permanecer en juego (¡no pueden volver a tu mano!).



También podés dar Ítems para sobornar a otros jugadores: “¡Te doy mi Armadura Flamígera si no ayudás a Martín contra ese Dragón!”.

Podés mostrarle tu mano a los demás (como si pudiéramos prohibírtelo).

Vender Ítems para subir de Nivel: en cualquier momento de tu turno, salvo durante el Combate o el Escape, podés descartar Ítems por un total de al menos 1.000 Monedas de Oro para subir inmediatamente un Nivel (cartas “Sin Valor” equivalen a cero Monedas de Oro). Ejemplo: si descartás Ítems por un valor de 1.100 Monedas de Oro subís un Nivel (no recibís vuelto). Pero si lográs descartar por un valor de 2.000 Monedas de Oro, subís dos Niveles a la vez. Podés vender Ítems de tu mano, además de los que estás cargando. Nunca podés alcanzar el Nivel 10 mediante la venta de Ítems.

TESOROS “DE UN USO”

Se le llama Tesoro “De Un Uso” a cualquier Tesoro que diga “Solo se puede usar una vez”. La mayoría se utiliza durante el Combate para fortalecer/debilitar a los jugadores (munchkins) o a los Monstruos, y pueden ser jugados desde la mano o desde la mesa. Sin embargo, algunos tienen otros efectos, así que por las dudas ¡leé con atención! Descartalos ni bien termine el Combate o se haya resuelto su efecto.



OTROS TESOROS

Otras cartas de Tesoro (como las de **Subí un Nivel**) no son Ítems. La mayoría de estas cartas dicen cuándo pueden ser jugadas, y si continúan en juego o se descartan luego de ser utilizadas. Un par de ejemplos concretos:

Las cartas de **Subí un Nivel** podés jugarlas en vos o en otro jugador en cualquier momento, incluso durante el Combate. Descartalas una vez que las hayas utilizado. *Excepción:* ¡No podés jugar la carta **Subí un Nivel** para que un jugador llegue al Nivel 10!

Mercenario puede ser jugada en cualquier momento, en cualquier turno, pero no podés darle a un Mercenario un Ítem para cargar mientras estés en Combate.

COMBATE

Al luchar contra un Monstruo, compará su **Fuerza de Combate** con la tuya. La Fuerza de Combate es la suma del Nivel más todos los modificadores (bonus y/o penalizadores) otorgados por los Ítems equipados y otras cartas. Si la Fuerza de Combate del Monstruo es igual o mayor a la tuya, **perdés el Combate** y debés Escapar (ver **Escape**, página 9). Si supera a la del Monstruo lo matás y subís un Nivel (dos cuando es un Monstruo grande). También obtenés la cantidad de Tesoros indicada en la carta del Monstruo que derrotaste.

A veces una carta te permite deshacerte del Monstruo sin matarlo. También se considera “ganar” el Combate, pero no subís de Nivel y, a menos que la carta que usaste lo indique, tampoco obtenés los Tesoros.

Algunos Monstruos tienen efectos especiales que afectan el Combate. Por ejemplo, un bonus contra una Raza o Clase. ¡Asegurate de considerarlos!

Tanto vos como los demás jugadores pueden jugar Tesoros de un uso o usar habilidades de Clase o Raza para ayudar o perjudicar a otro jugador durante un Combate. Ciertas cartas de Puerta, como los Potenciadores de Monstruos (ver **Potenciadores de Monstruos**, más abajo), también pueden usarse durante el Combate (ver abajo).

Recordá que mientras estés en Combate no podés vender, equipar, desequipar o intercambiar Ítems, ni jugar Tesoros de tu mano, a menos que las reglas de la carta digan lo contrario.

Si matás a un Monstruo (o a varios), descartá tanto su carta como las otras cartas jugadas, y reclamá tus Recompensas. Pero atención: alguien puede jugar una carta en tu contra justo cuando pensabas haber ganado. Por eso, cuando mates a un Monstruo, tenés que darle a los demás jugadores un tiempo razonable (podrían ser unos 2.6 segundos) para que decidan si quieren o no jugar una carta. Después de eso, el Monstruo está definitivamente muerto y recién ahí podés subir el o los Niveles y obtener los Tesoros.

Si todos los Monstruos son removidos de un Combate, este finaliza de inmediato.

MONSTRUOS

Si se roban del mazo, boca arriba, durante la fase de **Patear la Puerta**, los Monstruos atacan de inmediato a la persona que pateó la Puerta.

Si los obtenés de cualquier otra manera (por ejemplo: al **Saquear la Sala**), van a tu mano y podés jugarlos durante tu turno para **Buscar Problemas**, o para sumarlos al Combate de otro jugador con cartas como **Monstruo Errante** (ver **Pelear contra más de un Monstruo**, página 8).

Cada carta de Monstruo es un único Monstruo, incluso si su nombre está en plural.

POTENCIADORES DE MONSTRUOS

Algunas cartas son Potenciadores de Monstruos que aumentan o disminuyen la Fuerza de Combate de Monstruos individuales (sí, las que disminuyen la fuerza de los Monstruos también se llaman así). Estas cartas afectan la cantidad de Tesoros que dan los Monstruos. Los Potenciadores de Monstruos pueden ser jugados por cualquier jugador en cualquier Combate.

Todos los Potenciadores sobre un mismo Monstruo se suman. Si hay múltiples Monstruos en un Combate, el jugador que juega cada Potenciador debe elegir a qué Monstruo se aplica.

Excepción: todo lo que agranda a un Monstruo también agranda a su Compañero. Si **Antiguo**, **Enfurecido** y **Compañero** son jugados sobre el mismo Monstruo, sin importar el orden, te estarás enfrentando entonces a un Antiguo Enfurecido Monstruo y a su Antiguo Enfurecido Compañero. Buena suerte con eso...



PELEAR CONTRA MÁS DE UN MONSTRUO

Algunas cartas (como **Monstruo Errante**) permiten agregar más Monstruos al Combate de otro jugador. Para vencer en un Combate contra más de un Monstruo, vas a tener que superar sus Fuerzas de Combate *combinadas*. Cualquier habilidad especial, como por ejemplo obligarte a pelear usando solo tu Nivel, aplica a todo el Combate. Si tenés las cartas adecuadas, podés eliminar uno de los Monstruos del Combate y luchar contra el/los otro/s con normalidad. Pero no podés elegir pelear con uno y escapar de otro/s. Si usás una carta o habilidad para eliminar a un Monstruo y luego escapás del resto, no obtenés Tesoros ni Niveles.



MONSTRUOS NO-MUERTOS

Varios Monstruos de este juego se denominan **No-muertos**. Podés jugar cualquier No-muerto de tu mano para ayudar a otro No-muerto durante el Combate, sin necesidad de usar cartas como **Monstruo Errante**. Si tenés una carta que convierte a un Monstruo en No-muerto podés usarla con un Monstruo normal para aprovechar esta regla.

PEDIR AYUDA

Si no podés ganar un Combate por tu cuenta, podés pedirle ayuda a cualquier otro jugador. Si éste se rehúsa, podés pedirle a otro, y así sucesivamente, hasta que todos se nieguen o alguien acepte. Solo te puede ayudar un jugador a la vez, quien suma su **Fuerza de Combate** a la tuya. ¡Eso sí, cualquiera puede jugar cartas que afecten la pelea!

Probablemente tengas que sobornar a alguien para que te ayude. Le podés ofrecer algún Ítem que estés cargando, o parte de las cartas de Tesoro del Monstruo. En este último caso, deben ponerse de acuerdo sobre quién va a elegir primero los Tesoros ganados. También le podés ofrecer jugarle cartas de tu mano para su beneficio, siempre que las reglas lo permitan, como por ejemplo las de **Subí un Nivel**.

Las habilidades y debilidades propias de cada Monstruo también se aplican a tu ayudante y viceversa. Por ejemplo, si un Guerrero te ayuda, los empates se van a definir a tu favor, y puede usar Berserker y descartar cartas para incrementar su Fuerza de Combate. Pero si estás enfrentando a la **Viscosidad Babeante** y el que te ayuda es un Elfo, la Fuerza de Combate del Monstruo se incrementa 4 puntos (a menos que vos también seas un Elfo y la Fuerza del Monstruo ya se haya incrementado).

Si con la ayuda de otro jugador lográs matar a un Monstruo, descartá la carta del Monstruo, robá la cantidad de Tesoros indicados en el Monstruo (ver **Recompensas**, página 9) y seguí las instrucciones especiales indicadas en la carta del Monstruo (si las hubiera). Subís de Nivel por cada Monstruo que hayas matado. Tu ayudante no sube de Nivel... a menos que sea un Elfo, que sube un Nivel por cada Monstruo que haya ayudado a matar. Vos sos el que roba las cartas de Tesoros (ver **Recompensas**, página 9), incluso si ganaron gracias a la habilidad especial de tu ayudante, y las repartís según el acuerdo al que hayan llegado.

Algunas cartas y habilidades te permiten obligar a otro jugador a ayudarte en el Combate. Estas habilidades, sin embargo, no tienen efecto si es un Combate que te

puede hacer ganar la partida. Por otro lado, si obligaste a alguien a ayudarte en el Combate y después ese Combate se convirtió en uno que te puede hacer ganar la partida, tu ayudante puede retirarse del mismo sin penalización. De todas formas, si voluntariamente decidiste ayudar a alguien en un Combate, no podés abandonarlo al ver que ese Combate puede hacer ganar a ese munchkin, ¡así que prestá atención!

Interferir durante un Combate

Podés interferir en los Combates de otros jugadores de muchas maneras, incluyendo:

Usar una carta "de un uso". Podés ayudar a otro jugador usando un Tesoro que "solo se puede usar una vez" para fortalecerlo. Por supuesto, también podés "accidentalmente" fortalecer al Monstruo...

Jugar un Potenciador de Monstruo. Estas cartas (por lo general) hacen más fuerte a un Monstruo... y dan más Tesoros. Podés jugarlas durante tus Combates o los de otros jugadores.

Sumar un Monstruo de tu mano al Combate, ya sea con una carta de **Monstruo Errante** o usando la regla especial de los No-muertos.

Apuñalar por la espalda a un jugador en Combate, si sos un Ladrón.

Maldecirlos, si tenés una carta de Maldición.

RECOMPENSAS

Subís un Nivel por cada Monstruo que hayas matado, a menos que la carta de Monstruo indique otra cosa, y obtenés todo su Tesoro. Cada Monstruo tiene escrita una cantidad de Tesoros en la parte inferior de la carta. Robá esa cantidad de Tesoros, más la cantidad de Tesoros adicionales que corresponda si se usaron Potenciadores en el Monstruo. Las cartas se roban: *boca abajo*, si lo mataste sin ayuda; y *boca arriba* (para que todos puedan verlas), si alguien te ayudó. Si derrotás a un Monstruo con métodos no letales, no subís de Nivel y podés obtener o no el Tesoro, dependiendo del método. Las cartas de Tesoro pueden ser jugadas en cuanto las obtenés, incluso si fuiste el ayudante.

ESCAPE

Si nadie te ayuda... o si alguien trata de ayudarte pero tus compañeros de partida interfieren como para que aun así no puedan derrotar al Monstruo... entonces debés Escapar. Cuando escapás, no subís de Nivel ni obtenés Tesoros. Ni siquiera podés **Saquear** la Sala. Y no siempre escapás ileso.

Tirá el dado de 6 caras. Escapás con un 5 o más. Algunas habilidades de Clase o Raza y algunos Tesoros te facilitan o te dificultan el Escape. Y algunos Monstruos te dan un bonus o una penalidad para escapar de ellos.

Si fallás al escapar, te pasan las Cosas malas que se describen en la carta del Monstruo, como perder un Ítem o un Nivel, o incluso la Muerte (ver **Muerte**, página 10).

Si estás huyendo de varios Monstruos, debés realizar una tirada de Escape por cada uno, en el orden que quieras, y sufrís las Cosas malas de cada uno del que no puedas escapar.



Si dos jugadores colaboran y aun así no pueden vencer al o a los Monstruos, ambos deben Escapar. Tiran el dado por separado, y cada jugador decide en qué orden hacer la tirada de Escape para cada Monstruo del Combate. De esta manera, cada Monstruo puede atrapar a ninguno, a uno o a ambos.

Una vez que hayas resuelto todas las tiradas de Escape, descartá los Monstruos.

Ejemplo de Combate (con números y toda la bola)

Leandro es un Guerrero de Nivel 4 con la *Motosierra de la Mutilación Sangrienta* (que le da +3 a su Fuerza de Combate). Patea una Puerta y se encuentra con el *Troll*, un Monstruo de Nivel 10. La Fuerza de Combate de Leandro es 7, así que el Monstruo lo está superando por 3.

Leandro: Esperaba poder guardarme esta carta...

Juega el *Misil Mágico*, que le da +5 para esta pelea. Ahora, su Fuerza de Combate es de 12, por lo que supera al *Troll* por 2 puntos.

Leandro: ¡Ja! ¡Tomá, maldito Troll!

Lali: ¡Todavía no cantes victoria! ¡Ahora está Enfurecido!

Lali juega *Enfurecido*, que le da +5 a la Fuerza de Combate del *Troll*. Ahora Leandro está perdiendo 15 a 12.

Leandro: ¡Carajo!

Lali: ¿Querés que te ayude? (*Lali tiene un Elfo Nivel 2 con Botas de Desintegración Anal, así que su Fuerza de Combate es de 4. Sumados a los 12 de Leandro alcanzarían los 16, suficientes para vencer los 15 del Troll*).

Leandro: ¿Y darte un Nivel? ¡Ni loco! Me hago Berserker.

Leandro usa su habilidad de Guerrero y se descarta tres cartas: un *Ladrón* y un *Monstruo Errante* de su mano, y un *Agua Finamente Gasificada* (que sirve solo para ayudar a un Elfo) que tiene en la mesa. Cada una le da +1 a su Fuerza de Combate.

Lali: ¡Nooo! ¡El Agua Finamente Gasificada nooo!

Leandro: Con ese +3 quedamos igualados en 15. Y como soy un Guerrero que gana todos los empates, mato al Troll. A menos que alguien más quiera meterse conmigo. ¿Algún valiente? ¡No? ¡Mejor así!

Todos se quedan callados, así que Leandro sube un Nivel y reclama los Tesoros del *Troll*: tres de la carta del *Troll*, y uno extra por el potenciador *Enfurecido*. La partida continúa...

MUERTE

Si te morís, perdés todas tus cosas. Pero conservás tu Raza, Clase y Nivel (y todas las Maldiciones que te estén afectando al momento de tu muerte). Si tenés la carta *Mestizo* o *Súper Munchkin*, también las conservás. Una vez que hayas muerto, no tenés que escapar de los Monstruos que queden.

Saquear los Cadáveres: cuando mueras, desplegó las cartas de tu mano junto a las que tenías en juego (con cuidado de no incluir las cartas mencionadas arriba). Si tenés un Ítem siendo cargado por un *Mercenario* o que esté en una carta de *¡Trampa!*, separá esas cartas.

Empezando por el jugador de mayor Nivel, y siguiendo por el siguiente de mayor Nivel, todos los demás jugadores eligen y se quedan con una de tus cartas. En el caso de que dos o más jugadores tengan el mismo Nivel, desempatan tirando el dado. Una vez que todos tengan una carta, descartá el resto. Las cartas saqueadas van a la mano de los jugadores. Es posible que no haya suficientes cartas para que todos puedan Saquear el Cadáver: que no lloren, al menos no están muertos.

Mientras un jugador está muerto no puede recibir cartas, ni siquiera por *Caridad*, y no puede subir de Nivel ni ganar la partida.

Cuando el siguiente jugador comience su turno, tu personaje revive y puede ayudar a otros en Combate, con su Nivel y habilidades de Raza o Clase. Por ahora sin cartas, salvo las que recibas por *Caridad* o como regalo de otros jugadores.

Al comienzo de tu próximo turno, robá cuatro cartas, boca abajo, de cada mazo y jugá todas las cartas permitidas que quieras, al igual que cuando comenzaste la partida. Luego continúa con tu turno con normalidad.

MALDICIONES

Al *Patear la Puerta*, las cartas de Maldición que se levantan boca arriba se aplican solo a la persona que las robó.

Si son obtenidas de otro modo, como al *Saquear la Sala*, las cartas de Maldición van a tu mano y podés jugarlas en cualquier momento contra cualquier jugador. En CUALQUIER momento, ¿se entiende? Limitar las habilidades de alguien justo cuando cree que está por matar a un Monstruo es muy divertido.

Usualmente, una Maldición afecta a su víctima de inmediato, si puede, y luego se descarta. Sin embargo, algunas causan penalizaciones posteriores o tienen un efecto continuo. Conservá esas cartas hasta que elimines la Maldición o se produzca la penalización. Las cartas que conserves como recordatorio no sirven para pagar el costo de una habilidad de Raza o Clase. ¡No te hagas el vivo!

Ojo: si alguien te juega una Maldición con efecto “en tu próximo Combate” mientras estás en Combate, cuenta para ese Combate, no el próximo. De la misma manera, si la Maldición tiene efecto “en tu próximo turno” mientras estás en tu turno, cuenta para ese turno, no el próximo.

Si una Maldición se puede aplicar a más de un Ítem, la víctima decide cuál pierde o queda Maldito. En cambio, si solo se puede aplicar a algo que no tenés, ignorá su efecto. Por ejemplo: si robás *Perdés tu Armadura* y no tenés Armadura, no pasa nada y descartás la carta. Algunas Maldiciones tienen efectos alternativos, así que leé bien los textos.

En algunas ocasiones, te puede ser útil jugar en vos mismo una Maldición o un Monstruo,

o “ayudar” a otro jugador de tal forma que le cueste un Tesoro. Esto es algo muy munchkiniano: ¡hacelo todas las veces que puedas!



Munchkin Extra-Grande

Los estudios demuestran que 8.4 de cada 9.7 jugadores de *Munchkin* se inician fuerte con el juego. Acá hay algunas ideas para alcanzar nuevos máximos (o mínimos) de emoción:

Nuevos *Munchkins*: a medida que vayan saliendo nuevos *Munchkins* (Zombies, Cthulhu, Warhammer, etc.) vas a poder mezclarlos con este juego y limarla fuerte.

Expansiones: más Monstruos para matar, más Tesoros para saquear y más Puertas para patear. Hacé tu juego aún mejor con las expansiones.

Para un juego más rápido

Para un juego más rápido, pueden añadir una nueva fase a cada turno. La fase 0, denominada **Escuchar a través de la Puerta**. Al comienzo de tu turno, antes de cualquier otra cosa, robá una carta de Puerta boca abajo, que podés jugar o no. Luego ordená tus cartas y procedé a **Patear la Puerta** normalmente. En la fase **Saquear la Sala**, robá una carta boca abajo de *Tesoro*, no de Puerta.

También podés permitir victorias compartidas: si un jugador alcanza el Nivel 10 al ganar un Combate con ayuda de otro jugador, tanto él como el jugador que lo ayudó ganan la partida.

Diseño del juego: Steve Jackson • Ilustraciones: John Kovalic

Presidente/Editor en jefe: Steve Jackson • Jefe ejecutivo: Philip Reed

Operador jefe: Susan Bueno • Jefe creativo: Sam Mitschke • Editora ejecutiva: Miranda Horner

Editor línea *Munchkin*: Andrew Hackard • Asistente editorial *Munchkin*: Devin Lewis

Coordinadora de producción: Sabrina Gonzalez • Artistas: Alex Fernandez y Sabrina Gonzalez

Control de calidad: Bridget Westerman • Coordinador del proyecto: Darryll Silva

Coordinador de operaciones: Randy Scheunemann • Directora de marketing: Rhea Friesen

Director de ventas: Ross Jepson

Playtesters: Steve Brinich, Moe Chapman, Paul Chapman, Alain Dawson, Jessie D. Foster,

Russell Godwin, Al Griego, Susan Rati, Kat Robertson y Monica Stephens.

Nuestro más profundo y sincero agradecimiento a los cientos, o miles, quizás millones de munchkins que lo jugaron, se lo contaron a sus amigos y sugirieron nuevas cartas desde la primera edición. Los amamos y nos asustan profundamente.

Créditos de esta edición:

Producción editorial: Emmanuel García Rabell y Michel Fischman

Traducción: Andrés Figueroa • Revisión: Santiago Szulman

Adaptación gráfica: Magdalena Okecki

