

MATA A LOS MONSTRUOS · ROBA EL TESORO · APUÑALA A TUS AMIGOS

# MUNCHKIN®



Un juego de  
Steve Jackson

Reglas de juego

Ilustrado por  
John Kovalic

**MUNCHKIN** captura la esencia de la “Experiencia Dungeon”... sin todas esas idioteces del rol.

Este juego incluye 168 cartas, un dado y estas simpáticas reglas.

## PREPARACIÓN

Pueden jugar de 3 a 6 jugadores. Necesitaréis las cartas y 10 contadores (monedas, fichas de póquer, lo que sea) para cada jugador.

Separa las cartas en dos mazos, uno de Dungeon (para las cartas con una puerta en el reverso) y otro de Tesoro (para las cartas con un montón de tesoros en el reverso). Baraja ambos mazos por separado. Reparte cuatro cartas de cada mazo a cada jugador.



## GESTIÓN DE LAS CARTAS

Mantén pilas de descartes separadas y boca arriba para los dos mazos. No se pueden mirar estas pilas, a no ser que juegues una carta que lo permita. Cuando un mazo se quede sin cartas, vuelve a barajar sus descartes. Si un mazo se acaba y no hay descartes, nadie puede robar una carta de ese tipo.

**En juego:** Éstas son las cartas que están en la mesa frente a ti, y que muestran tu Raza y Clase y los objetos que llevas (si llevas alguno). Hay también otras cartas, como algunas Maldiciones, que deben permanecer en la mesa después de jugarse.

**Tu mano:** Las cartas que tienes en tu mano no están en juego. No te ayudan, pero no te las pueden quitar a menos que se use contra ti una carta que afecte de forma específica a “tu mano”. Al final de tu turno, no puedes tener más de 5 cartas en la mano.

**Cuándo pueden jugarse las cartas:** Cada tipo de carta puede jugarse en un momento específico (ver más abajo).

No puedes devolver las cartas en juego a tu mano; si quieres librarte de ellas tendrás que descartarlas o intercambiarlas.

## CREACIÓN DE PERSONAJES

Todo el mundo empieza como un Humano de Nivel I sin Clase (ja, ja, ja).

Mira tus ocho cartas iniciales. Si tienes cualquier carta de **Raza** o **Clase** puedes (si quieres) jugar una de cada tipo (Raza y Clase) colocándolas frente a ti. Si tienes cartas de objeto usables (ver más adelante) puedes jugarlas, también colocándolas frente a ti. Si tienes alguna duda sobre si deberías jugar una carta o no, puedes seguir leyendo o ignorar las reglas y hacerlo sin más.

## COMENZAR Y TERMINAR LA PARTIDA

Decide quién juega en primer lugar tirando el dado y discutiendo sobre los resultados, el significado de esta frase, y la ocasional confusión que a veces provoca la ausencia de alguna palabra en un.

El juego continúa por turnos, cada uno de ellos con sus diferentes fases (ver más abajo). Cuando el primer jugador termina su turno, el jugador a su izquierda puede empezar el suyo, y así sucesivamente.

El primer jugador que alcance el Nivel 10º gana... pero debes alcanzar el 10º Nivel matando un monstruo, a no ser que una carta te permita específicamente hacerlo de otro modo.



## FASES DEL TURNO

Al principio de tu turno, puedes jugar cartas, poner “en uso” objetos que “llevas encima” y viceversa, comerciar con objetos con otros jugadores, y vender objetos para subir Niveles. Cuando las cartas hayan quedado a tu gusto, pasa a la primera fase.

### CONTRADICCIONES ENTRE CARTAS Y REGLAS

Las reglas incluidas en estas páginas son las que rigen el juego de forma general. Muchas cartas incluyen sus propias reglas, así que en la mayoría de casos en los que contradigan estas reglas, debes seguir las instrucciones de la carta. Sin embargo, debes ignorar cualquier efecto de carta que parezca contradecir una de las reglas indicadas a continuación, a no ser que la carta indique explícitamente que la regla en cuestión no se aplica en ese caso.

1. Nada puede reducir el Nivel de un jugador por debajo de I, aunque los efectos de las cartas pueden reducir la fuerza de combate de un jugador o monstruo por debajo de I.
2. Sólo subes de Nivel tras el combate si matas un monstruo.
3. No puedes recibir las recompensas de matar a un monstruo (como Tesoros y Niveles) en mitad de un combate. Debes resolver totalmente el combate antes de obtener cualquier ganancia.
4. Debes matar a un monstruo para alcanzar el Nivel IO.

Cualquier otra disputa debería ser resuelta mediante una fuerte discusión entre los jugadores, teniendo el dueño del juego la última palabra. También podéis leer el documento de preguntas frecuentes y erratas del juego, o preguntar vuestras dudas en nuestro foro de *Munchkin* (siempre que no resulte más divertido discutir porque sí), en [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com) o en [www.sjgames.com](http://www.sjgames.com).

1) **Abrir una puerta:** Roba una carta del mazo de Dungeon y dale la vuelta. Si es un monstruo, debes luchar contra él. Ver **Combate**. Para poder seguir adelante, debes resolver el combate por completo. Si matas al monstruo, subes un Nivel (o dos en el caso de ciertos monstruos especialmente desagradables), y robas el número de Tesoros que se indica en la carta.

Si la carta es una Maldición (ver **Maldiciones**, más abajo), sus efectos se te aplican inmediatamente (si es posible) y se descarta.

Si sacas una carta de cualquier otro tipo, puedes ponerla en tu mano o jugarla inmediatamente.

2) **Buscar problemas:** Si **NO** encuentras un monstruo al abrir la puerta, ahora tienes la opción de jugar un monstruo de tu mano (si tienes uno) y luchar contra él, tal y como se describe antes. No juegues un monstruo al que no puedas vencer a menos que estés seguro de contar con ayuda.

3) **Saquear la habitación:** Si no te encuentras con un monstruo al abrir una puerta y no buscas problemas, puedes saquear la habitación... roba otra carta del mazo de Dungeon, boca abajo, y ponla en tu mano.

Si te encuentras con un monstruo pero huiste, no puedes saquear la habitación.

4) **Caridad:** Puedes tener en la mano un máximo de 5 cartas. Si tienes más, debes jugar tantas como sean necesarias para cumplir este límite, o regalar las cartas sobrantes al jugador con menor Nivel.

Si varios jugadores tienen ese mismo Nivel, repártelas entre ellos de la forma más equitativa posible, pero depende de ti quién se lleve la mejor parte. Si **TÚ** eres el jugador de Nivel más bajo, o estás empatado con otro jugador para este puesto, simplemente descarta el exceso.

Ahora el turno pasa al siguiente jugador.

## COMBATE

Para luchar contra un monstruo, compara su fuerza de combate con la tuya. La fuerza de combate es el resultado de la suma del Nivel y todos los modificadores, tanto positivos como negativos, proporcionados por objetos y otras cartas. Si la fuerza de combate del monstruo es igual o superior a la tuya, pierdes el combate y debes Huir (ver más adelante). Si tu fuerza de combate es mayor que la del monstruo, lo matas y subes un Nivel (o dos, en el caso de los monstruos más peligrosos). También recibes el número de Tesoros indicado en su carta.

En algunas ocasiones, una carta, o un poder de Clase o Raza, te permitirá deshacerte del monstruo sin matarlo. Cuando esto sucede, aunque el monstruo haya sido “derrotado”, no subes ningún Nivel... y, en el caso de algunas cartas, ni siquiera te llevas el Tesoro.

Algunas cartas de monstruo tienen poderes especiales que afectan al combate (un Bonus contra una Raza o Clase, por ejemplo), así que asegúrate de comprobarlo antes de resolver el combate.

Durante el combate también puedes utilizar cartas de un solo uso (como las pociones) que tengas en tu mano o que ya tuvieses en juego. En las cartas de este tipo se indica “Sólo puede usarse una vez”. Ganes o pierdas, debes descartarlas después del combate.

Algunas cartas de Dungeon, como las mejoras de monstruo (ver más adelante), también pueden jugarse en combate.

Mientras estés luchando en un combate no puedes vender, robar, poner en uso, dejar de usar, intercambiar, o jugar objetos (a excepción de los de un solo uso) desde tu mano. Una vez que muestras una carta de monstruo, debes resolver el combate con tu equipo tal como se encuentra en el momento en que se inicie (más los objetos de un solo uso que juegues).

Descarta la carta de monstruo, junto con cualquier mejora y objetos de un solo uso que se hayan jugado, y roba el Tesoro. Pero ten cuidado, ya que alguien puede jugar una carta hostil o usar un poder especial contra ti justo cuando pensabas que habías ganado. Cuando mates un monstruo, debes esperar un

## ENTROMETERSE EN EL COMBATE

Puedes entrometerte en el combate de varias formas:

- Usando una carta de un solo uso: Si tienes una poción, puedes ayudar a alguien lanzándola contra su enemigo. Por supuesto, puedes alcanzar accidentalmente a tu compañero con la poción, y entonces se utilizará contra él.
- Jugando una carta para mejorar a un monstruo: Estas cartas (normalmente) hacen a un monstruo más peligroso... y también aumentan su Tesoro. Puedes jugar estas cartas tanto en tus propios combates como en combates ajenos.
- Jugando un Monstruo Errante junto con un monstruo de tu mano para que se unan a cualquier combate.
- Apuñalando a traición a un jugador involucrado en un combate, si eres un Ladrón.
- Maldiciéndole si tienes una carta de Maldición.

tiempo razonable (definido como unos 2,6 segundos) para que tus adversarios tengan una última oportunidad de intervenir en el combate. Después de eso, habrás matado al monstruo de verdad, y habrás subido un Nivel y cogido el Tesoro; los demás pueden discutir y seguir quejándose todo lo que quieran.

## Combate contra varios monstruos

Algunas cartas (como los Monstruos Errantes) permiten a tus adversarios enviar a otros monstruos al combate. En este caso, debes superar la suma de sus fuerzas de combate. Las habilidades y poderes especiales se aplican a todo el combate. Si tienes las cartas adecuadas, puedes eliminar a un monstruo del combate y combatir a los demás normalmente, pero no puedes elegir luchar contra uno y Huir de los demás. Si eliminas a uno de ellos con una carta o un poder de Raza o Clase, pero después huyes de los demás, no recibes ningún Tesoro.

## Pedir ayuda

Si eres incapaz de ganar un combate por ti solo, puedes pedir a otro jugador que te ayude. Si rehúsa, puedes pedirlo a otro y así sucesivamente hasta que todos hayan declinado ayudarte o alguien lo haga. Sólo puede ayudarte un jugador, sumando su fuerza de combate a la tuya. Eso sí, cualquiera puede jugar cartas que afectan al combate.

Puedes sobornar a alguien para que te ayude. De hecho, es muy probable que tengas que hacerlo. Puedes ofrecer cualquier objeto (u objetos) que lleves encima o cualquier número de cartas de Tesoro que tenga el monstruo. Si le ofreces parte del Tesoro del monstruo, debéis poneros de acuerdo sobre quién escoge primero, si tú o él, o llegar a cualquier otro compromiso.

Las capacidades especiales y las vulnerabilidades del monstruo también se aplican a tu ayudante, y viceversa. Por ejemplo, si un Guerrero te ayuda, ganaréis si vuestro total combinado empatara con el Nivel del monstruo, gracias a uno de los poderes de esa Clase; además, él puede usar su Furia Berserker y aumentar su fuerza de combate deshaciéndose de cartas (aunque sólo una vez por combate, no por monstruo). Si te estás enfrentando a un Aprendiz de Vampiro y un Clérigo te ayuda, puede hacerle Huir automáticamente. Pero si te estás enfrentando a la Babosa Babeante y un Elfo te ayuda, el Nivel del monstruo se incrementará en 4 (a menos que tú también seas un Elfo y que por lo tanto el Nivel del monstruo ya haya sido incrementado).

Si alguien te ayuda y ganáis el combate, el monstruo es liquidado. Descártalo, roba las cartas de Tesoro correspondientes y sigue las instrucciones especiales que pueda haber en la carta del monstruo. Subes un Nivel por cada monstruo eliminado. Tu ayudante no lo hace... a menos que sea un Elfo, en cuyo caso también gana un Nivel por cada monstruo liquidado. Aunque el combate se haya ganado gracias a una habilidad o poder de quien te ayudó, las cartas de Tesoro debes robarlas tú.



## EJEMPLO DE COMBATE, CON NÚMEROS Y TODO

Aric es un Guerrero de 4º Nivel con la **Motosierra de Mutilación Sangrienta** (que le suma +3 a su fuerza de combate). Abre una puerta y se encuentra con un **Troll de Foro**, un monstruo de Nivel 10. Aric sólo suma 7, frente a los 10 del monstruo, así que parece que está perdido.

Aric: Quería conservar esta carta...

Juega el **Misil Mágico**, que añade +5 a su fuerza de combate. Ahora su fuerza de combate es 12, superando la del **Troll de Foro**.

Aric: ¡Ja! El monstruo ha caído.

Suzan: No tan rápido. Ahora está Enfurecido.

Suzan juega **Enfurecido**, que suma +5 a la fuerza de combate del **Troll de Foro**. Ahora Aric va perdiendo 15 a 12.

Aric: ¡Estoy perdido!

Suzan: ¿Te ayudo, entonces?

Suzan es una Elfa de 2º Nivel con unas **Botas de Invocación de Hemorroides**, así que su fuerza de combate es 4. Sumada a la fuerza de combate de Aric, llegarían a 16, suficiente para derrotar al **Troll de Foro**.

Aric: ¿Y regalarte un Nivel? ¡Jamás! ¡Entro en Furia Berserker!

Aric usa este poder del Guerrero y se descarta de tres cartas: **Ladrón** y **Monstruo Errante** de su mano y **Agua Mineral de Marca** (que sólo se puede usar para ayudar a un Elfo) de los objetos que lleva. Cada uno de estos descartes le proporciona un +1 a su fuerza de combate.

Suzan: ¡El Agua Mineral de Marca no! ¡Nooooooo!

Aric: Eso me da un +3, así que ahora estamos empatados, 15 a 15. Pero como soy Guerrero, gano en caso de empate... lo que significa que mato al **Troll de Foro**, si nadie más se atreve a hacerme frente. ¿Algún valiente?

Nadie dice nada, así que Aric sube un Nivel y se queda con los Tesoros del monstruo: los tres que se indican en la carta del **Troll de Foro** y uno adicional porque estaba Enfurecido. Y el juego continúa...

Si nadie te ayuda... o si alguien trata de ayudarte y tus compañeros te hieren o ayudan al monstruo de modo que ni siquiera puedas derrotarlo junto con tu aliado... debes Huir.

## Huir

Si huyes, no obtienes Niveles ni Tesoro. Ni siquiera puedes saquear la habitación (esto es, robar boca abajo una carta de Dungeon, como ya se indicó). Y no siempre puedes escapar indemne...

Tira el dado. Sólo consigues escapar con un 5 o más. Algunos objetos mágicos hacen más fácil o difícil la huida. Y algunos monstruos son rápidos y hacen que tengas penalizadores en tu huida.

Si consigues escapar, descarta el monstruo. No consigues Tesoro. Normalmente no sucede nada malo... pero lee la carta. Algunos monstruos te hacen daño incluso cuando escapas de ellos.

Si el monstruo te alcanza, se te aplica su Mal Rollo, tal como se describa en la carta. Éste puede ir desde perder un objeto hasta perder uno o más Niveles, o incluso la muerte.

Si dos jugadores están cooperando y aun así no logran derrotar al monstruo o monstruos, ambos deben Huir. Deben tirar por separado. El monstruo (o monstruos) PUEDE cazar a ambos.

Si estás escapando de varios monstruos debes tirar el dado por separado para escapar de cada uno de ellos, en el orden que elijas, y sufrir el Mal Rollo correspondiente por cada uno que te atrape. En cualquier caso, descarta el monstruo después.

## Muerte

Si mueres pierdes todas tus cosas. Conservas tu Clase (o Clases), tu Raza (o Razas) y tu Nivel (y también las Maldiciones que tuvieses), así que tu nuevo personaje será igualito al antiguo. Los personajes muertos no pueden recibir cartas por ninguna razón, ni siquiera por caridad, y tampoco pueden subir de Nivel.

**Saquear el cadáver:** Coloca las cartas de tu mano junto a las cartas que tengas en juego. Empezando por el jugador de Nivel

## CONTADORES DE NIVELES, ¡NO ES TRAMPA, ES USAR LAS REGLAS!

Si tienes un smartphone o una tableta, seguro que te gusta nuestra aplicación de Contador de Niveles, que puedes encontrar para iPod, iPod touch y Android. Sólo tienes que buscar "Level Counter" o pulsar el enlace en la página de Steve Jackson Games: [levelcounter.sjgames.com](http://levelcounter.sjgames.com). Y lo que es mejor, te da ventaja en el juego, generando la envidia de tus adversarios. ¡Puro espíritu *Munchkin!*

más alto cada jugador escoge una carta... en caso de empate, tirad el dado. Si tu adversario se queda sin cartas, mala suerte. Después de que todo el mundo se quede con una carta, el resto se descarta.

Tu nuevo personaje aparece inmediatamente y puede ayudar a otros en el combate en el siguiente turno... pero no tienes cartas.

En tu siguiente turno, empieza cogiendo cuatro cartas de cada mazo, boca abajo, y jugando cualquier carta de Raza, Clase u objeto que quieras, igual que al principio del juego. Después, juega tu turno normalmente.

## Tesoro

Cuando matas un monstruo, ya sea superando su fuerza de combate o usando una carta para eliminarlo, te quedas con su Tesoro. Cada monstruo tiene un número de Tesoro en la parte inferior de su carta. Roba ese número de cartas de Tesoro. Róbalas boca abajo si mataste al monstruo tú solo. Róbalas boca arriba, de modo que todos puedan ver lo que has conseguido, si alguien te ayudó. Puedes jugar cartas de Tesoro tan pronto como las obtengas. Puedes colocar las cartas de objeto frente a ti para ponerlas en juego. Puedes usar inmediatamente las cartas de "Sube un Nivel"; estas cartas pueden jugarse sobre cualquier personaje en cualquier momento.

## CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Básicamente, cada personaje es una colección de armas, armadura y objetos mágicos con tres características: Nivel, Raza y Clase. Por ejemplo, tu personaje puede describirse como “un Mago Elfo de 8º Nivel con unas Botas de Invocación de Hemorroides, un Báculo de Napalm y las Rodilleras de Seducción”.

El sexo de tu personaje comienza siendo el tuyo propio.

**Nivel:** Mide en general lo heroico y machote que eres. Cuando las reglas y cartas se refieren al Nivel, quieren indicar este número.

Subes un Nivel cuando matas un monstruo o cuando una carta lo indica. También puedes vender objetos para comprar Niveles (ver **objetos**).

Pierdes un Nivel cuando una carta lo indica. Tu Nivel no puede bajar de 1. Sin embargo, tu Nivel efectivo en un combate puede ser negativo, si te maldicen o te apuñalan.

**Raza:** Los personajes pueden ser Humanos, Elfos, Enanos o Medianos. Si no tienes una carta de Raza frente a ti, eres Humano.

Los Humanos no tienen capacidades especiales, mientras que todas las demás Razas sí las tienen (se explican en las cartas). Adquieres las capacidades de una Raza en el momento en el que juegues la correspondiente carta de Raza frente a ti, y las pierdes en cuanto se descarte esa carta.



Algunas de las habilidades proporcionadas por la Raza requieren descartes para su uso. En estos casos, puedes descartar cualquiera de tus cartas, ya esté en juego o en tu mano.

Puedes descartar una carta de Raza en cualquier momento, incluso en combate: “Ya no quiero seguir siendo Elfo”. Al descartarte de tu carta (o cartas) de Raza, te vuelves a convertir en Humano.

No puedes pertenecer a más de una Raza a menos que juegues la carta **Bastardo**. No puedes tener dos copias de la misma carta de Raza en juego.

**Clase:** Los personajes pueden ser Guerreros, Magos, Ladrones o Clérigos. Si no tienes una carta de Clase frente a ti no tienes Clase (ja, ja, ja, otra vez).

Cada Clase tiene capacidades diferentes, que se detallan en las cartas. Obtienes las capacidades de una Clase en el momento en el que juegues la carta frente a ti, y las pierdes en cuanto la descartes. Algunas de las capacidades de Clase se potencian mediante descartes. Para potenciar estas capacidades especiales puedes descartarte de cualquier carta, en juego o en tu mano.

Consulta las cartas de Clase para ver cuándo puedes usar sus capacidades especiales. Ten en cuenta que un Ladrón no puede robar si él o su víctima están luchando en un combate, y que una vez que se haya revelado la carta de monstruo comienza el combate.

Puedes descartar una carta de Clase en cualquier momento, incluso en mitad de un combate: “Ya no quiero seguir siendo un Mago”. Al descartar una carta de Clase te vuelves a convertir en un tipo sin Clase (ja, ja, ja, otra vez más) hasta que juegues otra carta de Clase.

No puedes pertenecer a más de una Clase a menos que juegues la carta **Súper Munchkin**. No puedes tener dos copias de la misma carta de Clase en juego.

## OBJETOS

Cada carta de objeto tiene un nombre, un poder, un tamaño y un valor en Piezas de Oro.

Para que una carta de objeto de tu mano tenga efecto tienes que jugarla; en ese momento, la “llevas” encima. Puedes llevar cualquier número de objetos pequeños pero sólo uno Grande (cualquier objeto que no se designe explícitamente como Grande se considera pequeño). No puedes descartar sin más un objeto Grande para jugar otro nuevo; debes venderlo, intercambiarlo, perderlo por una Maldición o Mal Rollo, o descartarlo para usar un poder de Clase o Raza.

Los Enanos constituyen una excepción. Pueden llevar cualquier número de objetos Grandes. Si dejas de ser un Enano y llevas más de un objeto Grande debes deshacerte de todos excepto de uno. Si estás en tu turno puedes venderlos. En caso contrario debes dárselos al jugador o jugadores de menor Nivel que puedan llevarlos. Si aun así siguen quedando objetos Grandes, descártalos.

Cualquiera puede llevar cualquier objeto, pero algunos tienen restricciones para su uso. Por ejemplo, la **Maza Afilada** sólo puede ser blandida por Clérigos. Su Bonus sólo se tiene en cuenta para quien sea un Clérigo (tenga en juego una carta de Clase Clérigo).

Asimismo, sólo puedes usar un Cubrecabeza, una Armadura, un Calzado y dos objetos de “1 Mano” (o uno de “2 Manos”)... a menos que tengas una carta que te permita ignorar este límite. Si llevas dos cartas de Cubrecabeza, por ejemplo, sólo una de ellas puede ayudarte en combate.

Deberías indicar los objetos que no puedes usar o que no llesves puestos en ese momento girando esas cartas. NO puedes cambiar tus objetos usados o llevados durante un combate o cuando estás huyendo. No puedes descartar cartas de Objeto “porque sí”. Puedes vender objetos a cambio de un Nivel, regalarlos a otros jugadores que los quieran o descartarlos para usar poderes de Clase o Raza; también es posible que los pierdas (quieras o no) a causa de una Maldición.

**Comercio:** Puedes intercambiar objetos (pero no otras cartas) con los demás jugadores. Sólo puedes comerciar con objetos de la mesa (no con los de tu mano). Puedes comerciar en cualquier momento excepto cuando estás involucrado en un combate. De hecho, el mejor momento para comerciar es cuando no sea tu turno. Cualquier objeto que recibas en un intercambio se pondrá inmediatamente en juego; no podrás venderlo hasta que sea tu turno.

También puedes regalar objetos sin recibir nada a cambio, para sobornar a otros jugadores: “Te daré mi **Armadura Lameante** si no ayudas a Paco a luchar contra ese **Dragón de Plutonio**”.

Puedes mostrar tu mano a los demás jugadores si te apetece (como si pudiéramos impedírtelo).

**Vender objetos:** Durante tu turno puedes vender objetos por valor de al menos 1.000 Piezas de Oro (descartándolos) y subir inmediatamente un Nivel. Si vendes (por ejemplo) objetos por valor de 1.100 Piezas de Oro, no recibirás las 100 Piezas de Oro de cambio. Pero si te las apañas para conseguir objetos por valor de 2.000 Piezas de Oro, subirás dos Niveles de golpe (y uno más por cada 1.000 Piezas de Oro adicionales). Puedes vender tanto los objetos de tu mano como los que ya llesves encima. No puedes subir al 10º Nivel vendiendo objetos.

## CUÁNDO SE JUEGAN LAS CARTAS

Una guía de referencia rápida...

### Monstruos

Si se sacan boca arriba durante la fase de “Abrir la Puerta”, se enfrentan automáticamente a la persona que los ha sacado.

Si se obtienen de cualquier otra manera, van directamente a tu mano y pueden jugarse durante la fase de “Buscar Problemas”, o contra otro jugador (junto a la carta de **Monstruo Errante**).

En lo que concierne a las reglas, cada carta de Monstruo es un único monstruo, aunque el nombre de la carta esté en plural.

## Mejoras de monstruos

Ciertas cartas, llamadas mejoras de monstruo, aumentan o reducen la fuerza de combate de un monstruo (sí, hay mejoras negativas).

Todas las mejoras de un mismo monstruo deben sumarse. Si hay varios monstruos involucrados en un combate, quien juega cada mejora debe elegir a qué monstruo la aplica. Los “Amiguitos” son una excepción a esta regla, ya que todo lo que mejore un monstruo también mejora a su “Amiguito”. Si las cartas “Venerable”, “Enfurecido” y “Amiguito” se juegan (en cualquier orden) sobre un mismo monstruo, te estarás enfrentando a un monstruo Venerable y Enfurecido y a su Venerable y Enfurecido amiguito. Buena suerte...

## Objetos: Ponerlos en juego

Se puede jugar cualquier carta de objeto tan pronto como la consigas o en cualquier momento de tu propio turno.

## Objetos: Usarlos

Cualquier carta de un solo uso puede jugarse durante cualquier combate, tanto si la tienes en tu mano como si ya la tienes en la mesa. Algunos objetos de un solo uso, como el **Anillo de los Deseos**, también pueden usarse en otros momentos además de durante el combate.

Otros objetos no pueden usarse si no están activos. Los objetos cuya carta esté girada no pueden ayudarte, incluso si normalmente puedes usarlos según las reglas.

## Otros Tesoros

Existen otras cartas de Tesoro que son “especiales”, como las de “Subes un Nivel”. Puedes usarlas en cualquier momento, a no ser que la carta especifique lo contrario. Sigue las instrucciones de la carta y después descártala, a no ser que proporcione un Bonus persistente como un objeto.

## Maldiciones

Si se sacan boca arriba durante la fase de “Abrir la Puerta” se aplican a la persona que las saque. Si se sacan boca abajo o se obtienen de alguna otra manera, pueden ser jugadas sobre CUALQUIER jugador en CUALQUIER momento. En cualquier momento, ¿te enteras? Reducir las capacidades de alguien justo cuando piensa que ha matado a un monstruo es muy divertido.

Normalmente, una Maldición afecta a su víctima inmediatamente (si le puede afectar), y se descarta después. Sin embargo, algunas Maldiciones te penalizan en momento posterior de la partida o tienen un efecto continuado. Conserva estas cartas hasta que te deshagas de la Maldición o la penalización tenga efecto. Si cuando estás en un combate alguien juega sobre ti una Maldición que tiene efecto “en tu siguiente combate”, la carta cuenta para el combate en el que estás involucrado en ese momento. Y no, las cartas de Maldiciones que se conservan no pueden ser descartadas para usar un poder de Clase o Raza (listillo...).

Si una Maldición puede aplicarse a más de un objeto, la víctima decide qué objeto se pierde o está maldito.

Si una Maldición se aplica a algo que no tengas, ignórala. Por ejemplo, si sacas “Pierde tu Armadura” y no tienes Armadura, no sucede nada; descarta la Maldición.

Habrán momentos en los que te puede convenir jugar una Maldición o un monstruo sobre ti mismo, o “ayudar” a otros jugadores haciendo que pierdan un Tesoro. Eso es muy munchkin. Hazlo.

## Clases y Razas

Estas cartas pueden jugarse tan pronto como las consigas, o en cualquier momento de tu propio turno. Lo mismo se aplica a las cartas de **Súper Munchkin** y **Bastardo**, aunque ya debes tener una Clase para poder jugar **Súper Munchkin** y una Raza para poder jugar **Bastardo**.

## MUNCHKIN TAMAÑO FAMILIAR

(con extra de queso para que esté más jugosito y bebida para acompañar)

Diversos estudios han demostrado que 8,4 de cada 9,7 jugadores de *Munchkin* sufren de una insaciable ansia de más *Munchkin*. Aquí os dejamos unas cuantas ideas para que llevéis vuestras partidas de *Munchkin* a nuevas (y aún más deplorables) cotas de munchkinismo:

- Combinar diferentes líneas de *Munchkin*. Puedes mezclar dos (o más) juegos básicos diferentes, o sus respectivas ampliaciones, para montar una explosiva y delirante megapartida de munchkins del espacio exterior que se enfrentan a monstruosidades cthulhianas, con ayuda de algún superhéroe (*Star Munchkin* + *Munchkin Cibulbu* + *Super Munchkin*).
- Expansiones. La mayoría de las líneas de *Munchkin* tienen expansiones que añaden al juego nuevos monstruos a asesinar, Tesoros a robar y, en ocasiones, tipos de cartas totalmente diferentes. Para conseguirlas, visita tu tienda especializada más cercana (si te llevas bien con el tendero, y si no, en otra), o la tienda online de Edge Entertainment, en [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com) o en [www.sjgames.com](http://www.sjgames.com).
- Sube el volumen a "ÉPICO". El cósmico y secreto destino de algunos jugadores hace que llegar a Nivel 10 les sepa a poco. Para ellos, hemos creado *Munchkin ÉPICO*, un nuevo reglamento que dotará a todas tus cartas de *Munchkin* de la grandeza y brutalidad necesarias para llegar a mítico Nivel 20. Búscalo (que no está difícil de encontrar) en el sitio que le hemos dedicado a este juego en nuestra página web. ¡Es total y absolutamente gratis (y no perjudica al medio ambiente)!

## REGLAS DE JUEGO RÁPIDO

Si queréis acelerar vuestras partidas, podéis añadir una "fase 0" al juego, llamada "Pegar el oído a la puerta". Al principio de tu turno, antes de abrir una puerta, roba una carta de Dungeon boca abajo, que puedes jugar o no. Después, organiza las cartas y pasa a la fase de "Abrir una puerta" normalmente. Si saqueas la habitación, robas un Tesoro, boca abajo, y no una carta de Dungeon. También podéis permitir que haya victorias compartidas: Si un jugador llega a Nivel 10 en un combate en el que recibió ayuda, el jugador que le ayudó también gana la partida, independientemente del Nivel que tenga.

MATA A LOS MONSTRUOS · ROBA EL TESORO · APUÑALA A TUS AMIGOS

# MUNCHKIN®

Diseñado por Steve Jackson

Ilustrado por John Kovalic

Ayudante de desarrollo: Monica Stephens

Jefe de operaciones: Philip Reed

Zar del *Munchkin*: Andrew Hackard

Escudero *Munchkin*: Devin Lewis

Artista de producción: Alex Fernandez

Jefe de producción: Samuel Mitschke

Corrector de preimpresión: Miranda Horner

Director de Marketing: Kali Dugan

Director de ventas: Ross Jepson

Pruebas de juego: Steve Brinich, Moe Chapman, Paul Chapman, Alain Dawson, Jessie D. Foster, Al Griego, Russell Godwin, Susan Rati, Kat Robertson.

Traductores: Darío Aguilar Pereira y José Luis Herrera

Maquetación y diseño adicional: Edge Studio

Nuestro más sincero agradecimiento a los cientos, miles o quizás millones de munchkin que han jugado, se lo han contado a sus amigos, y han sugerido nuevas cartas desde la salida del primer *Munchkin*. ¡Os queremos a todos y nos dáis mucho miedo!

Más información en  
**EDGEENT.COM**

MUNCHKIN.SJGAMES.COM

*Munchkin*, los personajes *Munchkin*, Warehouse 23, la pirámide que todo lo ve y los nombres de todos los productos publicados por Steve Jackson Games Inc. son ® o TM de Steve Jackson Games Inc., o se usan bajo licencia. Los personajes de *Dork Tower* son © de John Kovalic. *Munchkin* tiene copyright © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014 de Steve Jackson Games Inc. Todos los derechos reservados. Versión de reglas 1.71 (octubre 2014). Edición en español © 2018 Steve Jackson Games Incorporated. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Calle Petróleo 24, Polígono Industrial San José de Valderas, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en España. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

# ¡COMPLETA TU COLECCIÓN DE MUNCHKIN!



EESJMU02

## Munchkin 2: Hacha Descomunal

¡Por fin! ¡La expansión que todos esperabais!



EESJMU03

## Munchkin 3: Pifias Clericales

Queríais más Munchkin, ¡Y aquí lo tenéis!



EESJMU04

## Munchkin 4: ¡Qué locura de montura!

¡Munchkin a troche y esmoche!



EESJMU05

## Munchkin 5: Exploradores Explotadores

¡Una Expansión Monstruosa!



EESJMU06

## Munchkin 6: Mazmorras Majaretas

¡Ahora Sí que saquearás mazmorras!



EESJMU07

## Munchkin 7: Trampas a Dos Manos

¡Para las partidas en las que todo vale!



EESJMU08

## Munchkin 8: Centauros de la Mazmorra

¡Centauros y Hombres Lagarto!



EESJMU80

## Munchkin: Destruye la Navidad

¡Esta Navidad regala Munchkin!



EESJMU81

## Munchkinomicon

¡El libro de hechizos definitivo!



**EDGE**