

¡Bata a los monstruos • Koba el Tesoro

MUNCHKIN™

Apuñala a tus amigos

CLARIFICACIONES DE LAS REGLAS



KoVA/PC

Wata a los monstruos • Koba el Tesoro

MUNCHKIN™

Apuñala a tus amigos

UN JUEGO DE STEVE JACKSON
ILUSTRADO POR JOHN KOVALIC

CLARIFICACIONES DE REGLAS

El último apartado de las reglas lo deja claro: "Cuando las cartas no sigan las reglas, hazle caso a las cartas. Cualquier otra disputa debería ser resuelta mediante una fuerte discusión entre los jugadores, teniendo el dueño del juego la última palabra." Sin embargo, sabemos que hay entre vosotros jugadores perversos que se aferran a cualquier aspecto poco claro del reglamento o las cartas con tal de ganar un nivel o sabotear la carrera dungeonera de sus oponentes. Como en Edge Entertainment somos gente honrada y generosa, os ofrecemos un breve listado de preguntas y correcciones con los que humillar a esos listillos ("Tú no has leído las FAQ oficiales de Edge, ¿verdad? Lo suponía.").

Clarificación Importante #1: Cuándo se Puede Robar

Para el ladrón, la capacidad de robar funciona como el comercio de objetos. Un ladrón puede intentar robar un objeto en cualquier momento, excepto en los combates... y una vez que se ha revelado la carta de monstruo, el combate ha comenzado. Así que el ladrón no puede robar mientras esté involucrado en un combate, ni robarle a alguien que esté involucrado en un combate.

Clarificación Importante #2: Llegar a Nivel 10

La regla general es que sólo se puede alcanzar el Nivel 10 matando un monstruo. Si estás en Nivel 9 y pasa algo que normalmente te haría ganar un nivel... no lo ganas. Sigues en Nivel 9.

PERO... la carta de Intervención Divina ignora específicamente esta regla. En la misma carta se dice que con ella se puede terminar la partida.

Clarificación Importante #3: Jugar/Usar/Cambiar de Objetos durante el Combate

Esta cuestión es bastante sencilla y se explica en las reglas, pero no toda la información está en el mismo lugar.

·No puedes cambiar de objetos durante el combate. En otras palabras, no puedes decidir usar otro cubrecabezas o armadura una vez que ha empezado el combate. Esta regla también se aplica a los objetos que se llevan en las manos. Básicamente, todos los objetos conservan su estado (en uso o no) una vez que has entrado en combate. Desafortunadamente, esto significa que si pierdes o cambias tu clase o raza, no ganas los bonus de otros objetos que tengas en juego y que la nueva clase o raza puede usar, incluyendo objetos que cualquiera puede usar.

Ejemplo: Un Elfo está usando el Arco con Lacitos y lleva la Espada Bastarda y Traicionera. Sólo tiene dos manos, que están ocupadas con el Arco. El Elfo entra en combate con Pulpodzilla y después sufre la Maldición de otro jugador, que le hace perder la raza. La Maldición le hace perder el bonus del Arco, y como no puede cambiar el Arco por la Espada en mitad de un combate, ésta tampoco le proporciona bonus. Aparte de esto, si el jugador tuviese otra carta de Elfo, podría jugarla inmediatamente para recuperar el bonus del Arco.

·Puedes jugar nuevos objetos durante el combate siempre que sea tu turno, y si además puedes usar el objeto (sin infringir la anterior regla), ganas el bonus para el combate en el que te encuentras involucrado.

Ejemplo 1: Estás involucrado en un combate y debido a una Maldición, te conviertes en Clérigo. Tienes una carta de Maza Afilada en tu mano y tu personaje tiene al menos una mano libre. Puedes jugar la Maza y ganar su bonus inmediatamente.

Ejemplo 2: Estás involucrado en un combate y no llevas Cubrecabeza. Tienes una carta de Yelmo de Valor en la mano. Puedes jugar el Yelmo y ganar su bonus inmediatamente.

Ejemplo 3: Eres un Enano con una Armadura Pegajosa y estás involucrado en un combate. Tienes una carta de Armadura Rechoncha en la mano. Puedes jugar la Armadura Rechoncha en este momento, pero no ganas su bonus en vez del bonus de la Armadura Pegajosa porque ya llevas Armadura y no se puede cambiar de objeto durante el combate.

Clarificación Importante #4: "Derrotado", "Matado" y "Perdido"

A efectos de juego, "derrotar" un monstruo significa que éste es retirado del juego y que tú consigues su Tesoro. Esto quiere decir que si un Mago lanza un conjuro de hechizar, o un munchkin usa una Poción de Polimorfización, o usa algún otro método de acabar con un monstruo en el que se especifique que se queda con su Tesoro, ese monstruo ha sido derrotado. Por otra parte, si has "matado" a un monstruo significa que le has vencido en combate, con tus bonus y niveles, o que has usado una carta o capacidad especial que especifica que has matado al monstruo. En este caso, consigues tanto los niveles como el Tesoro. Cuando un combate se ha "perdido", es que no eres tan bueno como creías y te has visto obligado a Huir como un gallina.

MUNCHKIN™

MUNCHKIN y la pirámide del logo de Steve Jackson Games son marcas registradas de Steve Jackson Games Incorporated.

Todos los derechos reservados.

©2001 Steve Jackson Games

Versión 1.03 de las reglas

Juego diseñado por Steve Jackson

Ilustrado por John Kovalic

Ayuda al desarrollo: Monica Stephens

Diseño gráfico y producción: Heather Oliver,
Alex Fernandez, Zapator, Cyrille Daujean y
Edge Studio.

Director de producción: Gene Seabolt

Director artístico: Philip Reed

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

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Traducción: José Luis Herrera y
Darío Aguilar Pereira

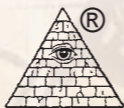
Corrección: Darío Aguilar Pereira

Editor: Jose M. Rey

MUNCHKIN es una parodia de mal gusto que
destila la esencia de la exploración de Dungeons...
sin todo ese follón del rol.

edge®

WWW.EDGEENT.COM



**STEVE
JACKSON
GAMES**