

¡Bata a los monstruos • Koba el Tesoro

MUNCHKIN™

Apuñala a tus amigos

MUNCHKIN ÉPICO



KoVA/PC

Wata a los monstruos • Koba el Tesoro

MUNCHKINTM

Apuñala a tus amigos

UN JUEGO DE STEVE JACKSON
ILUSTRADO POR JOHN KOVALIC

¿Se acaba tu aventura de *Munchkin* demasiado pronto? Estás ahí, multiraza y multiclase, con las (tres) manos llenas de utensilios de dolor y destrucción munchkinera, acompañado de uno o dos Escuderos, arrasando el Dungeon sin compasión y riéndote de las desgracias de tus amigos... cuando se termina la partida.

¡Regocijaos, porque ha llegado *Munchkin Épico*! Se incluyen aquí reglas para usar con *Munchkin*, (incluido *Hacha Descomunil*, *Pifias Clericales*, ¡*Qué Locura de Montura!*, *Exploradores Explotadores*), *Star Munchkin*, *Las Guerras Clown*, *Super Munchkin*, *Munchkin Cthulhu* y *Munchkin Dados*.

COMIENZO DEL JUEGO

Os sugerimos que uséis las reglas de "Juego Rápido". Eso hará que lleguéis antes a la parte de mata/roba/engaña del juego. Juega normalmente hasta que alguien llegue a Nivel 10 (lo que ya no requiere matar un monstruo). Llegados a ese punto, en vez de terminar la partida, cualquier personaje de Nivel 10-19 se considera "Épico", y se les aplican estas reglas... aunque si uno de estos personajes baja por alguna razón a Nivel 9 o menos, pierde sus poderes Épicos.

GANAR LA PARTIDA

Sólo se puede llegar a Nivel 19 y Nivel 20 matando monstruos. Juega hasta que alguien llegue a Nivel 20; en ese momento, habrá ganado la partida, y ésta habrá acabado del todo.

ABRIR PUERTAS

Cuando un munchkin Épico abre una puerta, da la vuelta a dos cartas, y aplícalas del siguiente modo:

(1) Trampas y Maldiciones primero, en el orden elegido por el jugador.

(2) Todo lo demás, a excepción de habitaciones, monstruos y mejoras de monstruos, en el orden que elija el jugador. Sí, si le da la vuelta a una Clase, Raza o Poder, puede aplicar la carta inmediatamente, antes del combate.

(3) Habitaciones. Si ha sacado una carta de habitación, se aplicará al combate. Si ha sacado DOS, la primera se aplica y la segunda va a la mano del jugador que la robó.

(4) Monstruos y mejoras de monstruo. Si hay dos monstruos, debe luchar contra ambos. Si se sacan un monstruo y una mejora de monstruo (es decir, una mejora como Radioactivo que eleva el Nivel del monstruo, o una carta como Clon que duplica al monstruo), la mejora se aplica al monstruo; si se saca una mejora pero no un monstruo, la mejora pasa a la mano del jugador.

DOTES ÉPICAS

¡Los personajes Épicos también tienen Dotes de munchkinería realmente Épicas!

RAZAS Y CLASES DE MUNCHKIN

Munchkin

Elfo: *¡Yo No He Sido!* Puedes disparar flechas sobre un combate en el que no estás involucrado, ni como combatiente principal ni ayudando a éste. Esta Dote funciona como la Puñalada a Traición de los Ladrones: descarta una carta para penalizar con un -2 a cualquiera de los bandos. Sin embargo, un Elfo Épico puede disparar dos flechas por turno, para llegar a un máximo de -4. Un Elfo Ladrón Épico puede disparar dos flechas Y ADEMÁS dar una Puñalada a Traición, si tiene tres cartas o más de las que descartarse.

Enano: *La Mano de los Dioses.* Puedes tener cualquier número de cartas en la mano.

Mediano: *Mercadillo.* Puedes vender DOS objetos por turno por el doble de su valor.

Humano: *La Voz de su Amo.* ¡Sí, a niveles Épicos, hasta los Humanos tienen poderes raciales! En vez de luchar contra cualquier monstruo de Nivel 5 o menos, puedes convertirlo en tu mascota (siempre que no tengas ya una mascota en juego). Déjalo sobre la mesa. Puedes sacrificarlo más adelante como un Bonus de combate de un solo uso, a favor o en contra de cualquier jugador o monstruo. Si lo usas a favor de un jugador, incluido tú mismo, el Bonus es igual a su Nivel base. Si lo usas en contra de un jugador, se trata como un Monstruo Errante. Sí, se tienen en cuenta todas sus capacidades especiales, se pueden jugar sobre él mejoras de monstruos normalmente, y si tu adversario no puede derrotarlo, tendrá que Huir. Si en cualquier momento pierdes tu condición de Épico o de Humano, y tu mascota no ha sido usada, ésta huye y se pierde para siempre.

Clérigo: *Pide un Milagro.* En cualquier momento, incluso durante un combate, puedes descartarte de dos cartas, de tu mano O TAMBIÉN de la mesa, para coger, boca abajo, la carta superior del mazo de Tesoro y ponerla en tu mano. Si es algo que puedes usar, puedes jugar la carta inmediatamente.

Ladrón: *Robar desde las Sombras.* Puedes descartarte de una carta de tu mano para robar una carta al azar de la mano de un adversario. No es necesaria ninguna tirada de dados. Sólo puedes hacerlo en tu turno, y sólo una vez por turno, y (por supuesto) no puedes hacerlo durante un combate.

Guerrero: *Fuerza Absurda.* Sólo necesitas una Mano para llevar objetos de dos Manos, y también puedes llevar y usar dos objetos Grandes.

Mago: *Escapar de la Maldición.* Cuando robas una Maldición, o alguien juega una Maldición sobre ti, puedes descartar una carta de tu mano para intentar Huir de la Maldición. Realiza una tirada para Huir normal. Si no consigues Huir, puedes jugar otra carta e intentarlo de nuevo, y así sucesivamente hasta que tengas éxito, no te queden cartas en la mano o decidas rendirte y sufrir los efectos de la Maldición.

Munchkin 2: Hacha Descomunal

Orco: *Comida Munchkin.* Cuando le das la vuelta a (o buscas problemas y encuentras) un monstruo de Nivel I, puedes COMÉRTELO sin más. Tus adversarios no pueden jugar ninguna carta para evitarlo... es un monstruo de Nivel I, te lo comes, cualquier Bonus que se le aplicase se pierde, ñam ñam, y se acabó. Subes un Nivel por el almuerzo caliente, y como has matado al bicho, puedes ganar así.

Munchkin 3: Pifias Clericales

Gnomo: *Escurridizo.* Ya no sufres ninguna penalización a los intentos de Huir... y si tienes éxito en tu intento de Huir del combate, sigues recibiendo dos cartas de Tesoro boca abajo.

Bardo: *Super Suerte de Bardo.* Como la *Suerte de Bardo*, pero robas dos Tesoros más de lo que te corresponde, y te descartas inmediatamente de dos Tesoros cualesquiera (a tu elección).

Munchkin 5: Exploradores Explotadores

Explorador: *Sociedad Explotadora de Animales.* Siempre tuviste debilidad por las caras peludas. En cualquier momento en el que un monstruo sea descartado, ya sea en tu turno o en el de otro jugador, puedes descartarte de toda tu mano de cartas (al menos tres cartas) para domarlo y convertirlo automáticamente en tu nueva Montura. El Bonus de combate de la Montura es igual al número de Tesoros que te proporcionaría si lo hubieses derrotado.

RAZAS Y CLASES DE STAR MUNCHKIN

Star Munchkin

Cyborg: *Asimilación.* Cuando estés involucrado en un combate, puedes decidir no luchar con un monstruo, y descartar tres objetos cualesquiera para asimilarlo. No ganas ningún nivel ni Tesoro por asimilar un monstruo, pero éste se transforma en tu Unidad Robótica Remota... ponla frente a ti. Puede ser sacrificada como un Compinche para que puedas Huir, o puedes usarla para activar la siguiente carta de Trampa que se juegue sobre ti, después de lo cual es descartada.

Felino: *Hipercuriosidad.* Tu poder de Curiosidad puede usarse en cualquiera de las cartas de Estación a las que les des la vuelta inicialmente, e incluso en ambas. Si una de ellas es un monstruo y la otra no, puedes usar tu poder de Curiosidad sobre la segunda antes de iniciar el combate. Si ninguna de las dos es un monstruo, puedes abrir una o dos puertas más, y no tienes que decidir si vas a revelar una cuarta carta de Estación hasta que veas qué hay en la tercera.

Humano: *La Voz de su Amo.* ¡Sí, a niveles Épicos, hasta los Humanos tienen poderes raciales! En vez de luchar contra cualquier monstruo de Nivel 5 o menos, puedes convertirlo en tu mascota (siempre que no tengas ya una mascota en juego). Déjalo sobre la mesa. Puedes sacrificarlo más adelante como un Bonus de combate de un solo uso, a favor o en contra de cualquier jugador o monstruo. Si lo usas a favor de un jugador, incluido tú mismo, el Bonus es igual a su Nivel base. Si lo usas en contra de un jugador, se trata como un Monstruo Errante. Sí, se tienen en cuenta todas sus capacidades especiales, se pueden jugar sobre él mejoras de monstruos normalmente, y si tu adversario no puede derrotarlo, tendrá que Huir. Si en cualquier momento pierdes tu condición de Épico o de Humano, y tu mascota no ha sido usada, ésta huye y se pierde para siempre.

Mutante: *Monstruoso.* Puedes elegir entre cualquiera de las siguientes opciones: llevar tres Cubrecabezas, llevar tres Calzados, llevar dos Cubrecabezas Y TAMBIÉN dos Calzados, llevar objetos como si tuvieses dos Manos adicionales, llevar dos Cubrecabezas Y TAMBIÉN objetos como si tuvieses una Mano adicional, o llevar dos objetos de Calzados Y TAMBIÉN objetos como si tuvieses una Mano adicional. Como cualquier Mutante que se precie, puedes cambiar entre estas opciones en cualquier momento.

Cazador de Recompensas: *Lo Mejor de la Galaxia.* Puedes robar dos cartas de Estación boca abajo o una carta de Tesoro, también boca abajo, cada vez que ayudes a alguien a matar a un monstruo. Robas una carta de Estación boca abajo incluso cuando ganas un combate tú solo.

Técnico: *Maestro en Trampas.* Tu poder de Inutilizar Trampas también se aplica ahora a las Trampas jugadas sobre ti por otros jugadores. Además, si te descartas de tres cartas, puedes redirigir la Trampa para que afecte a otro jugador.

Presciente: *Estos No Son los Almuerzos que Estás Buscando.* Durante el combate, puedes descartarte de toda tu mano para confundir a uno de los monstruos contra los que estás combatiendo. El monstruo pasa al jugador sentado a tu izquierda, que deberá luchar contra él además de con los monstruos que encuentre cuando le dé la vuelta a su carta (o cartas) de Estación. Si estás luchando contra más de un monstruo, tú eliges el monstruo a confundir. No puedes pedir ayuda en un combate en el que hayas usado este poder, y no ganas el Bonus +2 por luchar solo.

Comerciante: *Maestro Comerciante.* Puedes usar tu poder de Comerciar con cualquier carta de objeto de entre las tres cartas superiores de la pila de descartes.

Star Munchkin 2: Las Guerras Clown

Bicho: *Regeneración.* El Mal Rollo ya no te cuesta niveles; ignora esa parte de cualquier Mal Rollo que se aplique a ti, y no te olvides de regodearte públicamente de ello, describiendo cómo vuelve a crecer tu pata trasera.

Explorador Espacial: *Has Sido Reclutado.* Puedes coger cualquier Compinche que se encuentre en primer lugar en la pila de descartes, en cualquier momento. No puedes sobrepasar el límite máximo de Compinches, pero puedes descartar uno para poder usar otro nuevo.

CLASES DE SUPER MUNCHKIN

Super Munchkin

Exótico: *Adaptabilidad Extraña.* Si pierdes un Poder debido a una Trampa o un Mal Rollo, puedes mirar la pila de descartes y quedarte con el primer Poder de Rango inferior a tu Nivel que encuentres.

Mutante: *Rata de Laboratorio Destinada a Conquistar el Mundo.* No pierde Poderes debido a los Malos Rollos.

Místico: *Control del Cosmos.* Sólo necesitas descartarte de una carta para repetir cualquier tirada de dados que realices.

Tecnificado: *Rescatado del Vertedero.* Cuando alguien pierde, descarta o vende un objeto, puedes descartarte de tres cartas para hacerte con él. Si dos Tecnificados Épicos intentan hacerse con el mismo objeto al mismo tiempo, deben hacer sendas tiradas de dados: el jugador que obtenga la tirada más

alta descartas sus cartas y se queda con el objeto. Sí, puedes usar un Dado Cargado (o Control del Cosmos, si también eres Místico) para afectar el resultado de tu tirada.

Super Munchkin 2

Cerebro: *Super Listo.* Los monstruos no reciben sus Bonus de Clase, Raza, sexo, etc., contra el jugador al que estés ayudando en combate, o que te esté ayudando a ti.

CLASES DE MUNCHKIN C'THULHU

Sectario: *Fanatismo.* El fin se acerca y aún quedan personas por convertir a la verdadera fe. Deben ver la luz *ahora mismo.* Ganas un Bonus +1 por cada jugador no Sectario.

Investigador: *Meter las Narices Donde No te Llaman.* A veces te gusta llevar las cosas a su límite, metiendo las narices en sitios donde realmente no debería estar. En cualquier momento en el que un jugador le dé a otro una carta, por la razón que sea, puedes mirarla y, si quieres, cambiarla por dos cartas de tu mano.

Machacamonstruos: *¡Toma! ¡Toma! ¡Toma!* Eres maestro de una de las artes secretas del combate, lo que te permite usar olvidadas técnicas marciales que... bueno, da igual. Tienes un Bonus +3 contra monstruos de Nivel I0 o menos, y también un Bonus +2 contra monstruos de Nivel II o más. Ya no sufres *Catatonía.*

Profesor: *Encyclopedia Cultanica.* Eres una enciclopedia andante y lo sabes todo de todos los bichos que existen. Tienes un Bonus +1 contra cualquier monstruo. Además, en cualquier momento en el que una carta te indique que “Te conviertes en Sectario” puedes tirar un dado y sacrificar tantas cartas de tu mano o en juego como indique el resultado de la tirada para resistirte a la llamada de la secta. Si no puedes o no quieres sacrificar ese número de cartas, te conviertes en Sectario.

¡MONTURAS ÉPICAS! ¡SO!

Como era de esperar, las Monturas, que hicieron su aparición en *Munchkin 4: ¡Qué Locura de Montura!*, adquieren (y pierden) el estatus de Épico junto contigo. Una Montura Épica te permite llevar un objeto Grande adicional; si llevas ese

objeto Grande adicional y dejas de ser Épico en cualquier momento, debes descartar un objeto Grande a tu elección.

MUNCHKIN DADOS

Alto: *Eres de Gran Ayuda.* Simplemente te gusta la gente y siempre estás dispuesto a echar una mano a quien la necesita. Si alguien te pide que le ayudes en un combate, no sólo usas tu Nivel y Bonus, sino que también tiras un dado y sumas el resultado. Si el monstruo es derrotado puedes coger la carta superior de cualquiera de las pilas de descarte como recompensa.

Oscuro: *Eres Tan Péfido.* Si pensaban que antes eras malo... Como loquesea Oscuro Épico, has dominado el arte de manipular a los demás para que actúen en beneficio de tus viles deseos. Si pides ayuda durante un combate y no te la prestan, tira un dado: si el resultado es 5 ó 6, haces que el monstruo con el que estabas luchando pase a enfrentarse ahora a quien te negó su ayuda. Se resuelve normalmente el combate contra ese jugador, y después continúa tu turno. Si el monstruo es derrotado, ganas su Tesoro y también el Nivel. El pobre idiota que se negó a ayudarte no gana nada.

Maestro: *Cómo Molas.* Tu maestría inspira a quienes te siguen, haciéndoles elevarse por encima de su simple condición cuando están en tu magistral presencia (¡Sí, Maestro!). Uno de los modificadores de monstruo jugadas sobre cada uno de tus Escuderos, elegido cuando se juega la carta, usa el Bonus impreso y no la regla estándar de “Una carta de modificador +5 da al Escudero I Nivel adicional”.

CONSEJOS PARA PARTIDAS ÉPICAS

No te mueras. La muerte es un verdadero inconveniente para los Munchkins Épicos ya que arrasa con todos sus juguetitos, y sin ellos es mucho más difícil conseguir Niveles.

Ayuda a los monstruos. Juega mejoras sobre tus propios monstruos antes de luchar con ellos. A Niveles Épicos puedes acumular suficientes Bonus como para derrotar al Gran Cthulhu y a su clon, tú solo, ¡y ganar la partida subiendo cuatro Niveles de golpe es realmente munchkin!

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

Concepto original y descuartizamiento de reglas de Paul Chapman

Actualizado por Steve Jackson y Philip Reed

Editado y desarrollado por Steve Jackson

Pruebas de juego e ideas perversas de Michelle Barrett, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Giles Schildt, Mia Sherman, Monica Stephens y Erik Zane

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Maquetado por Edge Studio

Traducido por Darío Aguilar Pereira

Editado por Edge Entertainment

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

