

En la Mesa y En la Mano:

P: Si te toca perder objetos, ¿pierdes los objetos que tienes en la mano o solo los que están jugados en la mesa?

R: Siempre los de la mesa. Son los únicos objetos que tienes. Si están en la mano, todavía no los estás llevando por tanto no puedes perderlos. Hay cartas que sí que afectan a las cartas de la mano (lo especifica en la propia carta).

Esas rodilleras guapas:

P: Si hago que alguien me ayude con las Rodilleras de Seducción, ¿puede apuñalarme, jugar cartas contra mí, etc, de forma que perdamos el combate y tengamos ambos que huir?

R: Por supuesto.

P: ¿Puedo usar la carta ¡Dame Eso! para coger las Rodilleras de Seducción y hacer que alguien me ayude en un combate?

R: Si la persona a la que obligas a que te ayude hace que ganes el combate (el requisito para usar ¡Dame Eso!) puedes hacerlo perfectamente. No esperes que después de esto alguien en la partida te tenga alguna simpatía.

P: Odio las jodidas Rodilleras de Seducción. Creo que desequilibran el juego. ¿Qué puedo hacer?

R: Pues tienes estas opciones:

- Roba las Rodilleras de Seducción de todos los sets de Munchkin que tengáis tú y tus amigos y COMETELAS. Si te pillan, pues invéntate algo.
- Si todo el mundo la odia, poneros de acuerdo antes de empezar para jugar sin ella. Haz lo mismo con cualquier carta que no te guste.
- Si el dueño de las Rodilleras coge mucha ventaja, simplemente castígale sin piedad. Apuñálalo en cada ataque, lánzale pociones, cómete su comida y bébete su cerveza cuando vaya al servicio. Tú mismo. Nadie puede aguantar contra el resto de jugadores unidos.

Ladrones que roban:

P: ¿Cuántas veces puede robar un Ladrón?

R: Tantas como cartas tenga para descartarse.

P: ¿Qué ocurre cuando un Ladrón de Nivel 1 falla al robar? ¿Se muere?

R: No le ocurre nada. No puedes bajar de Nivel 1.

P: ¿Puede un ladrón robar a alguien mientras está él en un combate?

R: No. Está algo liadillo como para ponerse a robar...

P: ¿Puede un Ladrón apuñalarse a sí mismo?

R: No. Eso sería muy Munchkin pero en la carta especifica "a otro jugador".

P: ¿Como funciona la Apuñaladora-Automática?

R: La Apuñaladora-Automática le permite a un personaje no-ladrón apuñalar como un ladrón durante el combate. Te descartas de una carta para darle a otro jugador un -2 (una vez por combatiente). Un personaje Ladrón, puede usar la Apuñaladora-Automática para sus apuñalamientos dando un -3 en lugar de un -2.

Intervención Divina y Otras Tontadas de Clérigos:

P: Acabo de robar Intervención Divina boca abajo. ¿Qué ocurre ahora?

R: Como la carta indica, da igual la forma en que se robe, todos los clérigos suben un nivel. Muestra la carta y, si tú eres un clérigo, descártala con alegría y regocijo. Si no eres un clérigo, descártala disgustado al ver la puta suerte que tienen estos jodidos bastardos.

P: ¿Qué ocurre si un jugador saca Intervención Divina en su mano inicial?

R: El jugador muestra la carta inmediatamente y todos los jugadores que puedan ser clérigos, pueden escoger serlo y subir un nivel. Después la carta se descarta.

P: Si un clérigo se enfrenta a varios Muertos Vivientes, ¿puede descartarse de 3 cartas por monstruo para un total de +9 contra cada uno?

R: ¡Eeeeeeeek! Suena muy Munchkin pero lo sentimos. Hay un máximo de 3 cartas por combate y no 3 cartas por monstruo...

Magos Astutos:

P: Para encantar un monstruo, un mago debe descartarse de toda su mano. ¿Puede hacerlo si no tiene cartas?

R: No. Si no tienes cartas, no tienes mano.

P: ¿Puede un mago descartarse de cartas para obtener bonus para huir después de la tirada de dado?

R: ¡No, flipao! ¡No! ¡No! ¡No!

P: ¿Puede un mago usar su Encantamiento si no está involucrado en el combate?

R: No. La carta dice que esto lo puedes hacer "en lugar de luchar contra el monstruo". No sirve para entrometerse en otros combates que no te afectan.

P: ¿Cómo funciona el Sofá Arcano?

R: El Sofá Arcano te da la opción de obtener todos los beneficios y las penalizaciones de un Mago junto con las de otra Clase (o Clases) que seas. Es como otra carta de Clase adicional. Si decides usarla, puedes utilizar objetos de "Solo Magos" puedes usar Conjuros de Volar o Encantamientos y además recibes las penalizaciones o bonus que dan algunos monstruos contra los Magos. De todas formas, debes decidir si lo estás usando al principio del combate (justo cuando abres una puerta y sale un monstruo o cuando Buscas Problemas) y, si decides usarlo, tienes un -1 a Huir.

Otras preguntas sobre Razas y clases:

P: Si tengo la carta de Bastardo junto con otra carta de raza, ¿mi otra raza es humano?

R: Sí.

P: ¿Puedo usar dos cartas de Bastardo para tener más de 2 razas o 2 cartas de Super Munchkin para tener más de 2 clases?

R: No. A menos que lo quieras hacer como "Regla casera", claro.

P: ¿Puedo usar Bastardo para tener dos cartas iguales de Raza o Super Munchkin para tener dos cartas iguales de Clase y obtener el doble de los beneficios?

R: Gaaah. No. (Mi padre era un elfo y mi madre era... ¡un elfo!) Cada jugador debe tener una sola copia de una Raza o Clase en juego En otras palabras: Si eres un Semi-Orco y

tienes otra carta de Orco, no puedes jugarla a no ser que descartes la carta de Orco que hay actualmente en juego.

P: Cuando estás usando Super Munchkin o Bastardo , ¿puedes descartar una de tus razas o clases y reemplazarla con otra o simplemente no reemplazarla (solo descartarla)?

R: Puedes cambiar de un Bastardo Enano-Elfo a un Bastardo Semi-Enano o, si tienes una carta de Mediano, a in Bastardo Enano-Mediano. Esto no te hace perder la carta de Bastardo. Super Munchkin sigue las mismas normas. Siempre tienes que tener dos clases / razas. Si no puedes reemplazar una Raza / Clase legalmente con otra inmediatamente, entonces se descartaría Bastardo / Super Munchkin

P: ¿Qué pasa si llevo puestas las Orejas Postizas y la Barba Postiza?

R: Los monstruos te tratan como si fueras un Semi-Elfo-Semi-Enano.

Maldiciones:

P: Si una Maldición se puede aplicar a más de un objeto, ¿quién decide a cuál objeto se aplica?

R: Depende de lo que ponga en la carta. Si en la carta pone algo como "Escoge un objeto pequeño y descártalo" y no pone otra cosa como "Deja que Víctor escoja uno de tus objetos pequeños y descártalo, jua, jua" pues eres tú mismo (el afectado) el que escoge el objeto a descartar. Algunas cartas especifican quién (p.ej. el jugador de tu derecha) y cómo (p.ej. al azar) se escoge el objeto

P: ¿Puede un Orco usar su poder para quitar una maldición más tarde? ¿Qué ocurre si tiene un Pollo en la Cabeza cuando él se vuelve Orco? ¿Podría romper la maldición en ese momento?

R: No. Si un Orco no usa su poder en el momento el que se come una maldición, se lleva todo el efecto y no se la puede quitar más tarde.

P: ¿Qué significa "cada uno de los demás jugadores" en la maldición de Generosidad?.

R: Significa "cada jugador que no sea la víctima de la maldición". La intención de la carta es que la víctima le de todos sus objetos al resto de jugadores.

Pociones y Cosillas:

P: Las cartas como "Agua Mineral de Marca" en las que no pone "Pociones" pero PARECEN pociones, ¿se consideran pociones o no?

R: Sí. Si es un líquido dentro de un contenedor, se puede considerar como una poción.

P: ¿Qué ocurre con el resto de objetos en los que pone "solo pueden usarse una vez"? ¿Funcionan como las pociones?

R: Todos esos objetos pueden ser jugados desde la mano como las pociones a menos que la carta diga otra cosa.

P: ¿Puedo tirarle una Poción de Amistad a un monstruo si fallo la tirada de huir?

R: ¡No! El combate acabó cuando fallaste al matar al monstruo.

Complejidades del Combate (El Caos de la Guerra):

P: ¿Qué es exactamente un "arma" y qué es una "armadura"?

R: Jugando con mucho rigor y exactitud podemos etiquetar todas las espadas como

“Armas” y todas las armaduras como “Armaduras” y esto es así. Intenta usar el sentido común aunque esto sea Munchkin. Los Pinchos de una Armadura con Pinchos no son un “arma”. Un Escudo no es ni “arma” ni “armadura” ni tampoco lo es un Título Realmente Impresionante. Sin embargo todos son objetos.

P: ¿Qué ocurre si un monstruo se trae a un Amiguito o si tú te sacas un Doppelganger, y alguien te apuñala o juega pociones a uno de los dos bandos?

R: Un Amiguito es una copia exacta del monstruo. Un Doppelganger es una copia exacta del jugador. Cualquier cosa que cambie el nivel del monstruo / jugador, cambia el nivel del Amiguito / Doppelganger (aunque si el monstruo es completamente suprimido, por ejemplo, Polimorfizado, su Amiguito no es afectado porque es un monstruo distinto).

P: Algunas cartas como Lámpara Maravillosa, Ilusión y Poción de Polimorfización, te permiten deshacerte de UN monstruo. ¿Su Amiguito permanece? En otras palabras, ¿Amiguito es una mejora del monstruo como Enfurecido o es otro distinto como un Monstruo Errante?

R: Un Amiguito funciona como un Monstruo Errante. Ahora hay dos monstruos y tú te tienes que deshacer de cada uno individualmente. Si juegas una de las cartas que has mencionado para expulsar a un monstruo ANTES de que alguien juegue el Amiguito, entonces, al no haber monstruo, la carta de Amiguito no podría ser jugada.

P: Cuando estás enfrentado a varios monstruos, ¿puedes matar a uno y huir del otro?

R: No. Si tienes cartas que suprimen un monstruo por completo (Poción de Polimorfización), puedes hacerlo y enfrentarte contra los otros monstruos (debes ganar ese combate para poder llevarte todo el tesoro de ambos... no puedes encantar un monstruo, coger su tesoro y luego intentar luchar contra su compañero. No puedes luchar contra uno y huir del otro. Luchan contra ti juntos.

P: Cuando estás enfrentado a varios monstruos, ¿puede un Mago descartarse de toda la mano para encantar a uno, coger su tesoro, descartarse de esa nueva mano y encantar a otro monstruo y así hasta acabar con todos?

R: No. Cuando te enfrentas a varios monstruos no se coge tesoro hasta que todos sean derrotados. Si Polimorfizas a uno, encantas a otro y huyes del último, no coges nada de tesoro.

P: Vale, a ver que te parece esto: Hay un combate de 2 jugadores contra un monstruo. Un Monstruo Errante viene e ignora (o es amistoso) a un jugador pero no al otro (por ejemplo una Amazona viene y uno de los dos jugadores que se estaban pegando es mujer) O...

R: Cuando un jugador ayuda a otro, los monstruos no luchan contra los jugadores por separado... así que si un jugador es mujer, la Amazona Errante le daría un tesoro y se iría sin luchar. Por ejemplo el Golem de (los que se fuma la) Piedra es un bicho muy malo como Monstruo Errante ya que las víctimas pueden simplemente ignorarle.

P: ¿Qué pasa si el Cenador Salvaje aparece como Monstruo Errante y actualmente hay un jugador ayudando a otro a combatir al monstruo?

R: Esta es la excepción. El que está ayudando debe retirarse y dejar solo al jugador al que ayudó para que se enfrente al Cenador Salvaje y el resto de monstruos (el Cenador es muy maléfico y salvaje).

P: Si alguien cambia su raza o clase durante el combate (por una maldición, por ejemplo), ¿cambian sus bonus de combate?

R: Sí. Si tú dejas de ser un Elfo durante un combate, no puedes obtener los bonus de los objetos de "Solo para Elfos", por ejemplo. Nunca puedes obtener los beneficios de dos razas o clases en un combate a no ser que tengas una carta que te lo permita (Bastardo, Super Munchkin, etc...). Los poderes obtenidos por descartes son una excepción. Si un Guerrero se había descartado ya de una carta para obtener un +1 y deja de ser un Guerrero, él mantiene ese +1 pero no se puede seguir descartando de cartas para obtener más bonus. Esta regla se puede usar para que el jugador obtenga ventaja en determinadas situaciones, je, je...

P: Si usas una carta "de un solo uso" que te da un Bonus durante un combate y alguien intenta que desaparezca con una maldición o robándola, ¿obtienes el Bonus?

R: Un Ladrón no puede robar nada durante un combate. Una maldición sí puede destruir un objeto cuando vayas a intentar usarlo.

P: Si un Munchkin de nivel 1 se encuentra con el Dragón de Plutonio, el dragón no le persigue. ¿El Munchkin se puede quedar el tesoro?

R: Nonononono. El Munchkin puede escoger enfrentarse al dragón y, si no le derrota, DEBE huir del dragón. El dragón no le persigue y el Munchkin sobrevive ipero no coge el tesoro!

P: Si una carta de "afecta a tu siguiente combate" como Cambio de Sexo, se juega durante un combate, ¿se considera que la carta afecta a ESE combate o al siguiente?

R: Si el combate está todavía sin resolver (y parece obvio que está sin resolver porque la gente está jugándose cartas en él) entonces ESE combate es "el siguiente"

P: ¿Exactamente, cuándo se muere y cuánto tiempo estás muerto?

R: Mueres cuando un Mal Rollo te dice que estás muerto. Si estabas huyendo de otros monstruos a la vez, estás exento de sus Malos Rollos porque ya estás muerto. Permaneces muerto hasta que el turno del siguiente jugador comienza. Tu nuevo personaje aparece en ese momento y puede unirse normalmente a los combates. Sin embargo no podrás obtener cartas hasta la fase de Caridad de otro jugador o hasta que comience tu siguiente turno.

P: ¿Estoy obligado a huir? ¿Qué pasa si quiero morirme?

R: Aunque tú quieras morirte, tu personaje no. Siempre tienes que INTENTAR huir. Si quieres morir, haz una mala tirada.

P: ¿Puedo usar cartas de Sube 1 Nivel en otro jugador para lograr que un monstruo que en principio ignora al jugador, al final acabe luchando contra él y le persiga?

R: No es la idea original de ese tipo de cartas pero es tan Munchkin y tan ruin que nos gusta tanto que no podemos decirte que no, jurl, jurl. Súbele los niveles que quieras...

P: ¿Se aplica también la regla de los 2,6 segundos cuando se derrota a un monstruo o solo cuando se mata a un monstruo?

R: Se aplica con cualquier forma de derrotar a un monstruo. Tanto si lo matas como si solo lo derrotas, el resto de jugadores tienen 2,6 segundos para jugar cartas que te revienten.

Etcétera:

P: El Escudero te permite llevar y usar un objeto grande extra. ¿Te permite también tener armas usando más de 2 manos?

R: No. Él puede llevarte algo pero no puede usarlo por ti. Si no acabaríamos en la estúpida situación en la que el Escudero lleva tu armadura y sin embargo la armadura te protege a ti. A ver como te lo comes...

P: ¿Y la Maquinaria de Asedio?

R: La Maquinaria de Asedio nos dice que rompe la regla del Escudero sobre objetos llevados y no usados por ti. Si tienes un Escudero y la Maquinaria de Asedio, puedes todavía llevar otro gran objeto y tienes tus manos libres para usar otros objetos que las requieran.

P: ¿Se supone que las Noviampiras son Muertos Vivientes?

R: No, pero lo parecen....

P: La carta de Noviampiras dice que solo tu nivel cuenta en el combate, ni tus objetos, ni tus bonus. ¿Puedes usar un objeto para evitar el combate por completo como la Lámpara Maravillosa?

R: Sí.

P: ¿El sexo inicial de un personaje es el mismo que el del jugador o se puede escoger?

R: Lo suyo es que sea el mismo que el del jugador pero puedes poner una regla casera si quieres.

P: En las cartas de El Rey Tut y la Viuda de Andres Queleto... pone "Personajes de niveles superiores [a 3] pierden 2 niveles incluso si logran escapar." ¿Significa que pierdes dos niveles incluso si derrotas a estos monstruos?

R: No. Si no puedes vencerlos, entonces te ves obligado a huir y es cuando pierdes los dos niveles aunque escapes. Por supuesto si te cogen reducen tu nivel a 1.

P: ¿Puedes vender objetos por un total inferior a 1000 monedas de oro solo para quitarlos de en medio?

R: No. Si los objetos no llegan a 1000 monedas de oro, no puedes venderlos.

P: Si tienes la carta de Eso Es Trampa en un objeto, ¿puedes cambiarla a otro?

R: No. Si el objeto al que le pones Eso Es Trampa se convierte en un objeto legal para ti, pues mala suerte. No puedes transferir Eso Es Trampa a ningún otro objeto.

P: ¿Puedo usar Eso Es Trampa para coger un objeto de otro jugador o de la pila de descartes?

R: No y no. Eso Es Trampa te permite llevar y usar objetos que normalmente no podrías debido a tu clase, raza y demás cosas. Un segundo casco, un segundo objeto grande (para no-enanos) un objeto de 2 manos cuando tienes las dos manos ocupadas, el Arco con Lacitos para no-elfos... El objeto le tienes que conseguir de forma legal y no utilizando Eso Es Trampa para conseguirlo.

P: ¿Por qué el Orco no tiene algún bonus contra los 3782 Orcos?

R: Lejos de poner una regla en una carta de raza que se refiera solo a una carta de monstruo decidimos que los Orcos son tan hostiles contra un solo Orco jugador como

contra cualquier jugador no Orco.

P: El Dado Cargado dice que puedo cambiar la tirada por cualquier número que escoja. ¿Puedo coger 1000000 y hacer que mi mediano tenga éxito al huir incluso con un pollo en la cabeza y luchando contra un monstruo y su amiguito?

R: Bien... quisimos decir cualquier número posible en 1D6. Nos has supermunchkinado. Te has columpiado y este tipo de abusos van completamente con el espíritu del juego, y eso nos gusta mucho... ahora, chaval, coge un número entre el 1 y el 6, anda...

P: Las reglas dicen que las cartas pueden descartarse o comerciarse. ¿Cuándo las descarto?

R: Depende del tipo de carta. Primero debe ser una carta tuya (no de otro, no seas cachondo) y debe estar en juego. Las cartas de Raza y Clase pueden descartarse en cualquier momento incluso para potenciar una habilidad que requiera descartarse de cartas (pero no una habilidad de una Raza o Clase de la que te vayas a descartar, claro). Esto incluye Bastardo y Super Munchkin. Las Maldiciones que permanecen en la mesa no se pueden descartar. Los objetos son las únicas cartas con las que puedes comerciar y solo pueden descartarse de estas formas:

- Como parte de una venta (por al menos 1000 monedas de oro)
- Para potenciar una habilidad especial de Clase o Raza u otra carta.
- Para completar los requisitos de un Mal Rollo o Maldición / Trampa.
- Si llevas más de un gran objeto DEBES descartarlo (porque tu escudero está muerto o has dejado de ser enano).