

SUPER MUNCHKIN™

¡MUNCHKINS AL RESCATE!

¡Mira! ¡Ahí están, volando sobre las calles de Munchkin City! ¡Los defensores de la verdad, la justicia, y la subida de niveles! ¡Son los Super Munchkins!

Super Munchkin está basado en el *Munchkin* original, y puede combinarse con éste y con *Star Munchkin* (ver última página).

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

En este juego, los enemigos son en su mayoría supervillanos, pero las reglas siguen haciendo referencia a "monstruos", para conservar la coherencia con los anteriores juegos de esta línea. Si ves que ayuda, puedes decir "¡Toma eso, monstruo del mal!" al derrotarlos. Las reglas también hablan de "matar" a los monstruos, pero tú puedes hacerte a la idea de que sólo les estás dando una heroica paliza, y llevándolos después a la cárcel. Por otra parte, sois unos munchkins, así que podéis matar cosas. Sin problema.

PREPARACIÓN

Pueden jugar de 3 a 6 jugadores, e incluso más si se usan varios mazos de cartas, aunque eso hace el juego un poco más lento. Necesitaréis 10 contadores (monedas, fichas de póquer, lo que sea – o cualquier chisme que cuente hasta 10) para cada jugador.

Separa las cartas en un mazo de Puerta (cartas con una puerta en el reverso) y un mazo de Tesoro (cartas con un montón de tesoros en el reverso). Baraja ambos mazos. Reparte dos cartas de cada mazo a cada jugador.

GESTIÓN DE LAS CARTAS

Mantén una pila de descartes (con las cartas boca arriba) para cada mazo. Cuando se agote un mazo, vuelve a barajar sus descartes. Si un mazo se queda sin cartas y no hay descartes, ¡nadie puede robar una carta de ese tipo!

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" en lugar de a los objetos que lleves. Al final de tu turno, no puedes tener más de 5 cartas en la mano.

Objetos llevados: Puedes jugar frente a ti las cartas de Tesoro para convertirlas en "objetos llevados". Ver **Objetos**, más adelante.

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

No puedes devolver las cartas en juego a tu mano; si quieres librarte de ellas tendrás que descartarlas o intercambiarlas. Al igual que sucede con casi cualquier otro párrafo de estas reglas, todo lo establecido anteriormente puede verse anulado por los efectos especiales de algunas cartas.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Todo el mundo empieza como un Humano de Nivel 1 sin Poderes y sin Clase (ja, ja, ja... y vosotros que creáis que ya nos habríamos cansado de repetir la misma broma a estas alturas).

Mira tus cuatro cartas iniciales. Si tienes cualquier carta de **Clase (Mutante, Exótico, Tecnificado, Místico)** o cualquier carta de **Poder** de Rango 1, puedes (si quieres) jugar una de cada tipo colocándola frente a ti. Si tienes una carta que te permite tener más de una Clase, júégala también. Y si tienes cualquier carta de **Objeto, Compinche u Origen** también puedes jugarla. Si tienes alguna duda sobre si deberías o no jugar una carta, puedes seguir leyendo o puedes huir hacia delante y hacerlo sin más.

COMIENZO Y FIN DEL JUEGO

Decide, de forma amistosa (je, je, je), quién juega en primer lugar.

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

El primer jugador que alcance el Nivel 10 gana... pero **debes** alcanzar el 10 Nivel matando un monstruo. Si dos jugadores matan a un monstruo juntos y alcanzan el Nivel 10 al mismo tiempo, ganan ambos.

FASES DEL TURNO

1) Abrir una puerta: Roba una carta del mazo de Puerta y muéstrala boca arriba. Si es un monstruo, debes luchar contra él. Ver **Combate**. Para poder seguir adelante, debes resolver del todo el combate. Si matas al monstruo, subes un Nivel o, en el caso de un monstruo grande, dos Niveles, aunque eso estará indicado en la propia carta.

Si la carta es una Trampa (ver **Trampas**, más adelante), 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 matas al monstruo, roba el número de cartas de Tesoro mostrados en la carta del monstruo. Róbalas boca abajo si has matado al monstruo solo, o boca arriba si alguien te ayudó.

Si te encuentras con un monstruo pero huiste, no consigues tesoro.

Si no te encuentras con un monstruo, o te encuentras con uno amistoso, puedes registrar la habitación. Roba otra carta del mazo de **Puerta, boca abajo**, y ponla en tu mano.

4) Caridad: Si tienes más de cinco cartas, entrega las cartas sobrantes al jugador de menor Nivel. Si varios jugadores tienen ese mismo Nivel, repártelas entre ellos de la forma más equitativa posible. 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 las cartas sobrantes.

Ahora le toca al siguiente jugador...



COMBATE

Para luchar con un monstruo, mira el Nivel en la parte superior de su carta. Si tu Nivel, más los Bonus de cualquier objeto que lleves, de tus Poderes, Compinches, etc, suman más que el Nivel del monstruo, lo matas. Algunas cartas de monstruo tienen capacidades especiales que afectan al combate (un Bonus contra una Clase, por ejemplo), así que asegúrate de comprobarlo antes de resolver el combate.

También puedes utilizar cartas de un solo uso (como Fallo Técnico en el Supertraje o Violación del Copyright) **desde tu mano** durante el combate. Una carta es de un solo uso si en ella pone "Sólo puede usarse una vez" o si te proporciona una subida de Nivel. No puedes comerciar con objetos cuando está teniendo lugar un combate.

Si otros monstruos (como un Monstruo Errante, por ejemplo) se unen al combate, debes derrotar sus Niveles sumados. Si tienes las cartas adecuadas, puedes eliminar a un monstruo del combate y combatir al otro con normalidad, pero no puedes elegir luchar contra uno y huir de los demás. Si eliminas

a uno de ellos con una carta pero después huyes de los demás, no recibes ningún tesoro

Si matas o derrotas de cualquier otro modo a un monstruo, subes automáticamente un Nivel (o dos Niveles en el caso de los monstruos más peligrosos). Si estabas combatiendo contra varias cartas de monstruo (ver **Entrometerse**) subes un Nivel por cada monstruo muerto. Pero si derrotas un monstruo sin matarlo, DE NINGUNA MANERA subes un Nivel.

Descarta la carta (o cartas) de monstruo y roba el tesoro (ver más adelante). 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 o derrotes de cualquier otro modo a un monstruo, debes esperar un tiempo razonable (definido como unos 2,6 segundos) a que los demás hablen. Después de eso, habrás matado al monstruo de verdad, habrás subido un Nivel de verdad, y habrás cogido el tesoro; los demás pueden discutir y seguir lloriqueando todo lo que quieran.

Si no puedes derrotar al monstruo tienes dos opciones: Pedir ayuda o huir.

PEDIR AYUDA

Puedes pedir a cualquier otro jugador que te ayude. Si rehúsa, puedes pedirselo a otro y así sucesivamente hasta que todos hayan declinado tu invitación o alguien te ayude. Sólo puede ayudarte un jugador.

Puedes sobornar a alguien para que te ayude. De hecho, es muy probable que tengas que hacerlo. Puedes ofrecer cualquier objeto 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 qué hacéis.

Cuando alguien te ayude, sumas su Nivel y Bonus a los tuyos.

Las capacidades especiales y las vulnerabilidades del monstruo también se aplican a quien te ayuda, y viceversa. Por ejemplo, si no eres un Exótico, pero un miembro de esta Clase te ayuda en un combate contra La Amenaza Fantasma, este enemigo sufrirá un penalizador de -3 contra ti. Por otro lado, si te enfrentas a El Hombre de Nieve y te ayuda un Mutante, el Nivel del monstruo aumenta en 3 (a no ser que tú también seas un Mutante y que el Nivel del enemigo **ya se haya aumentado previamente**... no lo aumentes dos veces).

Si alguien te ayuda y ganáis el combate, el monstruo es liquidado. Descártalo, roba las cartas de Tesoro correspondientes (ver más adelante) 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.

Si nadie te ayuda... o si alguien trata de ayudarte y tus otros 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 Puerta). Y no siempre puedes escapar...

Tira el dado. Sólo consigues escapar con un 5 o más. Algunos Poderes y objetos hacen más fácil huir. Y algunos monstruos son rápidos y hacen que tengas penalizadores en tu huída.

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 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 cuanto te atrape.

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.

MUERTE

Si **mueres** pierdes todas tus cosas. Mantienes tu(s) Clase(s), Poder(es) y Nivel, así que tu nuevo personaje tendrá el mismo aspecto el antiguo.

Saquear el Cuerpo: Coloca las cartas de tu mano junto a las cartas que tengas en juego. Empezando por el jugador de Nivel **más alto** cada jugador escoge una carta... en caso de empate, tirad el dado. Si tu cadáver se queda sin cartas, mala suerte. Después de que todo el mundo se quede con una carta, las restantes se descartan.

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 **dos cartas de cada mazo**, boca abajo, y jugando cualquier carta de Clase, Poder u objeto que quieras, igual que al principio del juego.

TESORO

Cuando matas un monstruo, 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".

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Básicamente, cada personaje es una colección de armas, armadura y cacharros, con tres características: Nivel, Clase y Poder. Por ejemplo, tu personaje podría describirse como "un Mutante de 9 Nivel con Escote de Aturdimiento, el Cinturón Multiusos, y el Supertraje en Spray".

El sexo de tu personaje comienza siendo el tuyo propio.

Nivel: Mide en general lo buen jugador y lo machote que eres (aunque los monstruos también tienen Niveles). Lleva la cuenta de tu Nivel colocando contadores frente a ti. El Nivel varía entre 1 y 10. Ganarás y perderás Niveles constantemente durante la partida.

Subes un Nivel cuando matas un monstruo o cuando una carta lo indique. 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 juegan contra ti el número de cartas suficiente.

Clase: Los personajes pueden ser Mutantes, Exóticos, Tecnificados o Místicos, con la carta de Clase adecuada. Si no tienes una carta de Clase frente a ti, eres un triste humano.

Los humanos no tienen capacidades especiales. Las demás Clases tienen diferentes capacidades, tal como se muestra en las cartas. Obtienes las capacidades de una Clase en el momento en el que juegues la carta, y las pierdes en cuanto la pierda o descartes.

Puedes descartar una carta de Clase en cualquier momento, incluso en mitad de un combate: "Ya no quiero seguir siendo un Místico". Al descartar una carta de Raza, te vuelves a convertir en humano.

No puedes pertenecer a más de una Clase a menos que juegues la carta Super Munchkin.

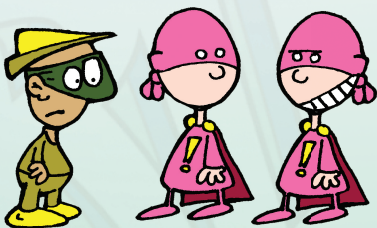
Poderes: Hay 20 superpoderes. Obtienes sus ventajas en el momento en el que juegues la correspondiente carta frente a ti, y las pierdes en cuanto la pierdas o descartes.

Algunos Poderes están limitados en cuanto las Clases que pueden poseerlos o no, del mismo modo que los objetos.

Cada Poder tiene un Rango de 1, 2 ó 3. Puedes tener cualquier número de Poderes, siempre que el total de Rangos que sumen no excedan tu Nivel.

Los Poderes se rigen por reglas parecidas a las de las Clases. No puedes intercambiarlos con otros jugadores, pero puedes jugar un Poder desde tu mano en cualquier momento en el que puedas usarlo según las reglas. No puedes jugar Poderes que no puedes usar. Pero puedes descartarte de Poderes en cualquier momento, y reemplazarlos con Poderes de tu mano.

Si tu Nivel desciende por debajo del total de Rangos de tus Poderes, debes descartarte de algunos Poderes para que el Rango total de estos vuelva a ser



igual o inferior a tu Nivel. Los Orígenes suponen una excepción a esta regla, ya que pueden incrementar el número de Poderes que puedes usar.

Cuando mueres, conservas todos los Poderes que tienes en juego, del mismo modo que conservas tu Clase.

Algunos Poderes requieren descartes. Puedes descartarte de cualquier carta, ya esté en juego o en tu mano, para usar un Poder. Ten en cuenta que si no tienes NINGUNA carta en tu mano, no puedes "descartarte de toda la mano".

METAPODERES

Cada una de estas capacidades puede ser conferida por varias cartas diferentes.

Vuelo: +1 a Huir. Este Metapoder no es acumulable, lo que significa que sólo ganas un +1 a Huir aunque tengas varios objetos de Vuelo.

Base de Operaciones Secreta: Puedes tener una carta adicional en la mano por cada Base de Operaciones Secreta que tengas.

Identidad Secreta: Reduce las posibilidades de que un enemigo te conduzca a una Trampa. Cuando te encuentres con una Trampa por cualquier razón, tira un dado. Si el resultado es 1-3, escapas, y si es 4-6, la Trampa tiene efecto. Si sacas un 6, además, *también* pierdes tu carta de Identidad Secreta. Sólo puedes hacer una tirada de Identidad Secreta por cada Trampa.

Robo: Puedes descartarte de una carta para intentar robarle a otro jugador un objeto pequeño que lleve encima. Tira un dado: Si el resultado es de 4 o más, tienes éxito en tu intento, pero si es inferior a 4 te dan una somanta de palos y pierdes 1 Nivel. Se pueden acumular varias capacidades de Robo, incluida la proporcionada por la Clase de Ladrón de *Munchkin*. Si posees dos de estas capacidades, tienes éxito con 3 o más, si posees tres, tienes éxito con 2 o más, y así sucesivamente. No puedes usar Robo durante el combate.

ORÍGENES

Puedes tener cualquier número de cartas de Origen.

Si mueres, debes descartarte de todas tus cartas de Origen. Si el total sumado de Rangos de tus Poderes superan ahora tu Nivel, debes descartarte de algunos Poderes para que el Rango total de estos vuelva a ser igual o inferior a tu Nivel.

OBJETOS

Cada carta de objeto tiene un nombre, un poder, y un valor en piezas de oro.

Para que una carta de objeto de tu mano tenga efecto tienes que jugarla; en ese momento pasas a "llevar encima" el objeto. Puedes llevar cualquier número de objetos.

Algunos objetos tienen restricciones especiales para su uso. Por ejemplo el Megacasco sólo puede ser usado por un Mutante. Su Bonus sólo se tiene en cuenta para quien sea, en ese momento, un Mutante.

Asimismo, sólo puedes usar un Cubrecabeza, una Armadura, un Calzado y dos objetos de "mano" (o uno de "dos manos"), a menos que tengas una carta o una habilidad especial que te permita llevar más, o que hagas trampas y nadie te pille. Si llevas encima dos cascos, por ejemplo, sólo puedes beneficiarte de los efectos de uno de ellos.

Deberías indicar los objetos que no puedes usar o que no estés usando girando esas cartas. NO puedes cambiar de casco (por ejemplo) durante un combate o mientras huyes.

Vender objetos: Durante tu turno puedes vender objetos por valor de 1.000 piezas de oro y subir inmediatamente un Nivel. Si vendes (por ejemplo) objetos por valor de 1.100 piezas de oro, nadie te dará el cambio. Pero si te las apañas para reunir objetos por un valor de 2.000 piezas de oro, subirás dos Niveles de golpe, etc. Puedes vender tanto los objetos de tu mano como los que ya lleves encima.

No puedes vender, comerciar con, o robar objetos DURANTE un combate. Una vez levantas una carta de monstruo, debes terminar la lucha con las cartas que tengas.

CUÁNDO SE JUEGAN LAS CARTAS

Las instrucciones impresas en las cartas tienen prioridad sobre las reglas generales. Sin embargo, ninguna carta puede reducir a un personaje o monstruo a Nivel 0 o inferior y ningún personaje puede alcanzar el Nivel 10 si no es matando un monstruo.

MONSTRUOS

Si se sacan boca arriba durante la fase de "Abrir la Puerta", se enfrentan automáticamente a la persona que los ha sacado. Se debe luchar contra ellos inmediatamente.

Si se obtienen de cualquier otra manera, 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

Unas cuantas cartas elevan el Nivel de los monstruos (y una lo reduce). "Monstruo Errante" permite que uno de tus rivales te mande otro monstruo para que se una a un combate. Todas estas cartas pueden jugarse durante cualquier combate.

Todas las mejoras se suman. Si hay dos o más monstruos diferentes en juego, debido a una carta de "Monstruo Errante", el jugador que juegue la mejora debe escoger a cuál de ellos se aplica.

TESOROS: PONERLOS EN JUEGO

La mayoría de cartas de Tesoro representan objetos. Puedes jugarlos tan pronto como los consigas o en cualquier momento de tu propio turno.

Algunas cartas de Tesoro son “especiales” (como “Sube un Nivel”). Puedes usar estas cartas en cualquier momento, a menos que la carta indique lo contrario. Sigue sus instrucciones y luego descártalas.

TESOROS: USARLOS

Cualquier carta de un solo uso (“Sólo puede usarse una vez”) puede jugarse durante cualquier combate, tanto si la tienes en tu mano como si ya la tienes en la mesa.

Los demás objetos no pueden usarse a menos que ya estén en juego. Si es tu turno, puedes jugarlos y usarlos de inmediato. Si estás ayudando a alguien o luchando fuera de turno por alguna razón, no puedes jugar nuevos objetos que tengas en tu mano.

TRAMPAS

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. Reducir las capacidades de alguien justo cuando piensa que ha matado a un monstruo es muy divertido.

Una Trampa afecta inmediatamente a su víctima (si puede) y se descarta.

Excepciones: Si una carta te da una penalización “a tu siguiente combate” y no estás en combate cuando la recibes, debes conservar esta carta en mesa hasta tu siguiente combate, para que no lo olvides.

Si una Trampa puede aplicarse a más de un objeto, la víctima decide qué objeto se pierde o cambia.

Si una Trampa se aplica a algo que no tienes, ignórala. Por ejemplo, si sacas “Trampa: Terror Invisible” y no tienes Clases, no sucede nada; descarta la Trampa.

CLASES Y PODERES

Estas cartas pueden jugarse tan pronto como las consigas, o en cualquier momento de tu propio turno, siempre que se cumplan las restricciones de número de Clases (sólo una, a no ser que seas un Super Munchkin) y de Poderes.

SUPER MUNCHKIN

Estas cartas te permiten tener dos Clases simultáneamente.

Puedes jugar Super Munchkin en cualquier momento, siempre que tengas una Clase en juego y tengas una segunda carta de Clase para añadirse a la primera. Pierdes Super Munchkin si pierdes cualquiera de tus cartas de Clase.

COMPINCHES

Si robas un Compinche, ya sea boca arriba o boca abajo, puedes usarlo inmediatamente o conservarlo en tu mano para usarlo más adelante. Puedes

jugarlo en cualquier momento, incluso en mitad de un combate, siempre que no tengas más de un Compinche en juego en cualquier momento. Puedes descartarte de un Compinche en cualquier momento. Sólo puedes intercambiar con otros jugadores Compinches que tengan un valor en Piezas de Oro; los demás Compinches no son "objetos".

Un Compinche puede sacrificarse por ti. Si pierdes un combate, en vez de hacer una tirada para huir, puedes descartarte de un Compinche. Escapas automáticamente de todos los monstruos involucrados en el combate, incluso si la carta de monstruo dice que es imposible huir. Si alguien te estaba ayudando en el combate, eres TÚ quien decides si esa persona también escapa automáticamente, o si debe realizar su tirada para hacerlo.

MÁS COSAS

Habrán momentos en los que te puede convenir jugar una Trampa o un monstruo sobre ti mismo, o *ayudara* otros jugadores de forma que le cueste tesoro. Eso es muy munchkin. Hazlo.

COMERCIAR

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 irá inmediatamente a la mesa; 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 Detector de Maldad si no ayudas a Paco a luchar contra Dr. Aliento Mortal!").

Puedes mostrar tu mano a los demás jugadores si te apetece. ¡Como si pudiéramos impedirte!

ENTROMETERSE EN EL COMBATE

Puedes entrometerte en el combate de otros jugadores de varias formas:

Usando una carta de un solo uso. Si tienes el Super Suero, por ejemplo, puedes ayudar a otro personaje, jugándolo sobre él. Por supuesto, puedes fallar *accidentalmente* al lanzarle el Suero, que acaba en manos del monstruo, y entonces se utilizará *contra* el jugador.

Jugando una carta para mejorar a un monstruo. Ver *Mejoras de Monstruos*, más arriba. Puedes jugar estas cartas tanto en tus propios combates como en combates ajenos.

Jugando un Monstruo Errante. Así envías un monstruo de tu mano a unirse a cualquier combate.

Entramando a los combatientes, si tienes una carta de Trampa.

CONTRADICCIONES DE LA REGLAS O DISCUSIONES

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.

JUEGO RÁPIDO

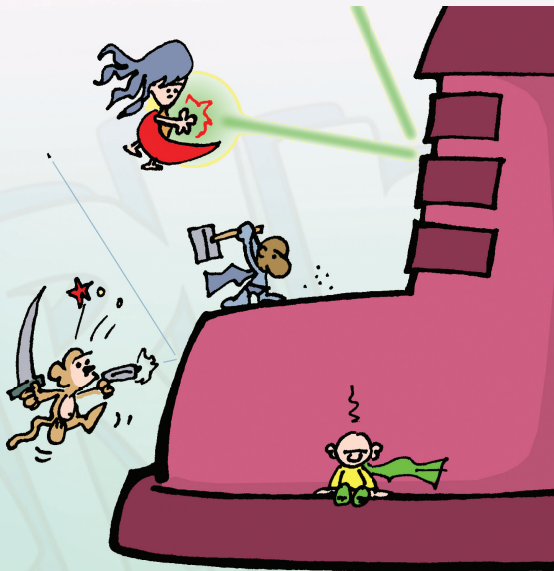
¿Quieres que tus partidas sean aún más rápidas? Haz que el juego se comience con cuatro cartas de cada mazo, y que se reciban también cuatro cartas de cada mazo cuando se regrese de la muerte.

Si en cualquier momento hay una carta de Clase, Super Munchkin o Poder en el primer lugar de la pila de descartes, cualquier jugador puede descartarse de una carta de "Sube un Nivel" de su mano y cogerla. Si hay varios jugadores que quieren la misma carta, el conflicto se resuelve con una tirada de dado. El ganador consigue la carta, y el perdedor conserva su carta de Nivel.

COMBINAR ESTE JUEGO CON OTROS MUNCHKIN

¿Por qué no? ¡Adelante! Te damos permiso para que tu Clérigo Cazador de Recompensas Mutante vuele en ropa interior por toda la mazmorra de esa perversa fortaleza espacial en forma de bola...

Usa las reglas de Juego Rápido. Baraja juntas todas las cartas de Tesoro de ambos juegos. Baraja juntas las cartas de Puerta, Dungeon y Estación y trátalas como el mismo tipo de carta; cualquier referencia a una de ellas incluye a las otras. ¿Qué por qué no las llamamos todas "Puertas" desde un principio? Bueno, nunca te acostarás sin saber una cosa más...



Las Trampas y las Maldiciones también se tratan como si fuesen el mismo tipo de carta. Cualquier referencia a una Trampa se considera también una referencia a las Maldiciones, y viceversa.

Todos los personajes pueden tener Razas, Clases y Poderes.

Los Escuderos, Sirvientas, Compinches y demás carne de cañón de los diversos juegos de **Munchkin** se reciben exactamente el mismo trato, y se ven afectados por las mismas cartas.

Los jugadores de **Star Munchkin** recordarán que en ese juego se presentaba una **Raza** llamada "Mutante". Este juego, **Super Munchkin**, tiene una **Clase** llamada "Mutante". Son dos cosas totalmente diferentes, así que ten cuidado y no las confundas. Sí, si combinas estos dos juegos puedes jugar con un **Mutante Mutante**. Sin embargo, aunque un Mutante (Raza) es completamente diferente de un Mutante (Clase), los monstruos son incapaces de reconocer la diferencia; cualquier enemigo que tenga reglas específicas que afecten a cualquier tipo Mutante, afectará del mismo modo al otro tipo de Mutante, y si eres un Mutante Mutante, ¡este efecto se dobla!

Por otra parte, los jugadores de **Munchkin** recordarán una Clase llamada **Mago**. Esta Clase no tiene relación alguna con la Clase de **Místico** de este juego. Pero ninguna, ninguna, ninguna.

SUPER MUNCHKIN

**DERROTA A LOS SUPERVILLANOS • HAZTE CON LOS SUPERCACHARROS
APUÑALA A TUS SUPERAMIGOS**

Diseñado por Steve Jackson · Ilustrado por John Kovalic

Desarrollo de juego: Giles Schildt

Coordinación de producción: Monica Stephens

Artistas de producción: Justin De Witt, Alex Fernandez y Monica Stephens

Dirección artística: Steve Jackson y Wil Upchurch

Gestión de la impresión: Monique Chapman

Pruebas de juego: Ken Burnside, Monique Chapman, Paul Chapman, Nathaniel Eliot, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Birger Kraemer, Monica Stephens, Wil Upchurch, Loren Wiseman, Erik Zane, Bree Zastrow

En la subasta benéfica de Warpcon 2005, que tuvo lugar en Cork y a la que asistió como invitado John Kovalic, tres fans compraron el derecho a aparecer en cartas de **Super Munchkin**. Gracias a Stephen Bradley (Carisma), Brian Kenny (Mr. Ubicuo) y Howard Samuel (Capitán Corrosión) por sus abundantes y generosas donaciones a las organizaciones benéficas dedicadas los niños de Irlanda. También subastamos tres en eBay para comprarnos un pepino de ordenador; se lo agradecemos a David Louttit (Super Munchkin), y Comickaze (Barón Boro). El tercer comprador desapareció después de hacer su pago, y esperamos que vuelva a aparecer algún día para que podamos incluirlo en alguna ampliación...

Super Munchkin, Munchkin, Star Munchkin, y la pirámide con el ojo que todo lo ve son marcas registradas de Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Los personajes de **Dork Tower** aparecen por cortesía de John Kovalic. Versión 1.1.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

Traducción: Darío Aguilar Pereira · Maquetación: Jose Luis Herrera · Edición: Jose M. Rey

Editado en castellano por Edge Entertainment. www.edgeent.com

Más supermunchkinismo en www.supermunchkin.edgeent.com