

MUNCHKIN[®]

Panic



INTRODUÇÃO

Os Monstros de Munchkin encontraram as Torres do Castle Panic e estão causando uma desordem só! O Vaso de Planta, o Troll da Internet e o Dragão de Plutônio enfrentarão seus Espadachins, Cavaleiros e Arqueiros, que se armaram com as Botas de Chutar a Bunda, o Chapéu de Bruxo do Poder, o Florete da Injustiça, etc. Mate um Monstro para ganhar seu Tesouro. Guarde o Monstro como Troféu e, se tiver a maior pontuação, você será declarado o Mestre do Munchkin!

OBJETIVO

Munchkin Panic é um jogo semicooperativo, com grau Munchkin (de competitividade) ajustável. O objetivo depende da forma como vão jogar, dentre estas 3:

- **Padrão** – Vocês devem trabalhar em equipe para garantir que pelo menos 1 Torre fique de pé após matarem todos os Monstros. Mas também terão que ser egoístas para juntar a maior quantidade de pontos em Troféus de Monstros.
- **Mais Munchkin** – Com a Miniexpansão Mais Munchkin, vocês não precisarão trabalhar em equipe para proteger as Torres. Para vencer, basta ter a maior quantidade de pontos em Troféus de Monstros (veja mais detalhes na p. 9).
- **Solitário** – Você também pode jogar sozinho, defendendo as Torres contra a horda de Monstros. Para vencer, deve restar pelo menos 1 Torre de pé (veja mais detalhes na p. 10).

COMPONENTES

- 1 Tabuleiro – Campo de batalha e onde fica o Castelo.
- 45 cartas de Castelo – Usadas para atacar os Monstros e defender o Castelo. Descritas nas pp. 5 e 6.
- 28 cartas de Tesouro – Usadas para melhorar ataques e realizar ações especiais. Veja mais detalhes nas pp. 6 e 7.



- 39 fichas de Monstro – Incluem Monstros e Maldições a que vocês devem sobreviver. Veja mais detalhes na p. 8.



- Bolsa dos Monstros – Onde ficam os Monstros até serem sorteados e colocados no tabuleiro.



- 6 Muralhas com suportes de plástico – Servem para manter os Monstros fora do Castelo... temporariamente.



- 6 Torres com suportes de plástico – O alvo dos Monstros. Deve restar pelo menos 1 Torre de pé para que vocês vençam o modo Padrão do jogo.



- 1 ficha do Tubo de Cola – Serve para grudar os Monstros onde estão ao jogar a carta Tubo de Cola.



- 2 fichas de Fortificação – Usadas para fortalecer uma Muralha ao jogar a carta Fortificar Muralha.



- 1 D6 do Munchkin – Este dado de seis faces é insano!



- 6 Cartas de referência – Usadas pelos jogadores como lembretes dos tipos de carta e das habilidades dos Personagens.



- Miniexpansão Mais Munchkin – Serve para aumentar o individualismo no jogo.

- 1 carta de Castelo (Especial)

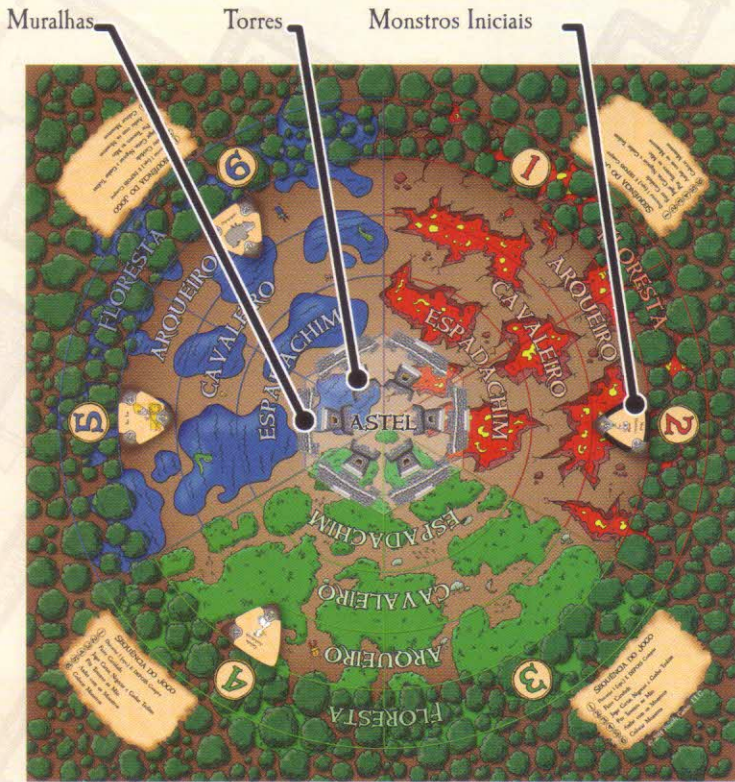
- 7 cartas de Tesouro (2 Armas, 5 Potencializadores de Monstro)

- 7 Cartas de Personagem



Veja mais detalhes na p. 9.

- 1 manual – Este que está na sua mão.



Bolsa dos Monstros



Cartas de Tesouro



Cartas de Castelo



Fichas de Fortificação



Ficha do Tubo de Cola



Tabuleiro

O tabuleiro é composto por uma série de anéis. O anel do centro é o anel do Castelo. Os anéis possuem nomes (Floresta, Arqueiro, Cavaleiro, Espadachim e Castelo) e são divididos em arcos, nas cores vermelho, verde e azul, numerados de 1 a 6.

A Floresta é onde os Monstros são colocados. Os Anéis dos Arqueiros, dos Cavaleiros e dos Espadachins são onde ocorre a maioria das lutas. O anel do Castelo é onde ficam as Torres que vocês devem defender.

PREPARAÇÃO

1. Construção do Castelo – Coloque os suportes de plástico nas Muralhas e nas Torres. Abra o tabuleiro e coloque 1 Torre em cada espaço de cor mais clara no anel do Castelo. Coloque 1 Muralha em cada linha entre os anéis do Castelo e dos Espadachins.

2. Posicionamento dos Monstros – Coloque as fichas de Monstro na bolsa dos Monstros. Sorteie 4 Monstros, jogue um dado para cada um e os coloque no arco correspondente do anel dos Arqueiros. Durante a partida, os Monstros aparecem na Floresta, mas não na preparação (afinal, o primeiro jogador precisa de alvos para atacar).

O número mais alto do Monstro deve apontar para o Castelo. Caso compre uma Maldição, coloque-a de volta na bolsa.

3. Distribuição das Cartas – Distribua as cartas fechadas. Só o jogador vê suas próprias cartas. Consulte a tabela abaixo para saber o número de cartas que cada jogador deve receber.

Nº de Jogadores	Cartas de Castelo	Cartas de Tesouro
1 ou 2	6	1
3, 4, ou 5	5	1
6	5	0

4. Preparação das Cartas, das Fichas e do Dado – Coloque o baralho do Castelo, o baralho de Tesouros, o dado, e as fichas de Fortificação e do Tubo de Cola ao lado do tabuleiro.

5. Definição do 1º Jogador – A pessoa que jogou Castle Panic ou Munchkin mais recentemente será o primeiro a jogar. Resolva empates jogando dados. Os turnos seguem no sentido horário, começando com o primeiro jogador.

SEQUÊNCIA DO JOGO

O turno de cada jogador consiste nestas 6 fases:

1. Descartar 1 (opc.) e depois Comprar
2. Fazer Caridade
3. Jogar Cartas, Negociar e Ganhar Troféus
4. Pôr Tesouro na Mão
5. Andar com os Monstros
6. Colocar Monstros



1. Descartar 1 (opc.) e depois Comprar

Você pode descartar 1 carta de Castelo (opcional) e, depois, comprar cartas de Castelo (fechadas) até ficar com a mão completa. O número de cartas de Castelo na mão depende do número de jogadores. Veja a tabela abaixo. Você pode ficar com mais cartas que esse número, mas, nesse caso, você não compra nenhuma carta nesta fase. Quando o baralho acabar, reembalhe os descartes.

Número de Jogadores	Número de Cartas de Castelo na Mão
1* ou 2	6
3-6	5

*Para as regras do jogo solitário, consulte a p. 10.

