

MATE OS MONSTROS · ROUBE TESOUROS · APUNHALE SEUS AMIGOS

MUNCHKIN®



Um jogo de
Steve Jackson

Regras do Jogo

Ilustrado por
John Kovalic

MUNCHKIN é um jogo que contém a essência da “Experiência Dungeon”...sem todos aqueles papéis e livros gigantes do RPG convencional.

Esse jogo contém 168 cartas, um dado de 6 faces e esse livreto de regras sensacional.

PREPARAÇÃO

Podem jogar de 3 a 6 jogadores. Você precisará de 10 marcadores (moedas, fichas de poker, qualquer coisa— ou algum dispositivo super avançado que conte até 10) para cada jogador.

Separe as cartas em 2 decks: um de Dungeon (cartas com uma porta no verso) e outro de Tesouro (cartas com — adivinhem o que? — um tesouro no verso). Embaralhe os decks separadamente. Distribua 4 cartas de cada deck para cada um dos jogadores. Essas cartas vão para a mão de cada jogador.



DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS

Mantenha duas pilhas de descarte (com as cartas reveladas) separadas para cada um dos decks. Não é permitido vasculhar as pilhas de descarte a não ser que você tenha uma carta que diga o contrário!

Quando uma pilha de compras se esgotar, basta reembalar as cartas descartadas daquele deck e construir a nova pilha de compras. Se, em algum momento, não houver cartas nem na pilha de descartes nem na pilha de compras de um dos decks, nenhum jogador pode comprar cartas daquele tipo, afinal seria impossível.

Em jogo: Essas são as cartas que mostram sua Raça e Classe (se existirem) além dos Itens que você está carregando. Existem outras cartas, como algumas Maldições, que também permanecem na mesa depois de serem jogadas.

Sua mão: Cartas em sua mão não estão “em jogo”. Elas não te ajudam, mas também não podem ser roubadas, a não ser que uma carta diga especificamente o contrário. No final de seu turno, você deve respeitar o limite máximo de 5 cartas em sua mão.

Quando as cartas podem ser utilizadas: Cada tipo de carta pode ser utilizado em um momento específico (veja mais abaixo).

Cartas “em jogo” não podem ser retornadas para sua mão — elas devem ser descartadas (somente por algum efeito, e não por você não gostar mais dela) ou trocadas se você quiser se livrar de uma delas.

CONTRADIÇÕES ENTRE CARTAS E REGRAS

Esse livreto de regras fornece as regras gerais. Cartas podem adicionar regras especiais. Assim, na maioria dos casos, quando uma carta for contraditória a uma regra do livreto, siga o que a carta diz. **NO ENTANTO**, ignore qualquer efeito de uma carta que parece contradizer as regras listadas abaixo, a não ser que a carta diga explicitamente que está se sobrepondo a essas regras.

- 1 - Nada pode reduzir um jogador abaixo do Nível I, embora cartas possam reduzir a Força de Combate de um jogador ou monstro abaixo de I.
- 2 - Você sobe de nível depois de um combate apenas se você matar um monstro.
- 3 - Você não pode coletar recompensas por derrotar um monstro (ie, Tesouros, Níveis) no meio de um combate. Você deve finalizar o combate antes de ganhar qualquer recompensa.
- 4 - Você deve matar um monstro para atingir o Nível 10.

Qualquer outra dúvida deve ser resolvida mediante forte discussão entre os jogadores, sendo que o dono do jogo tem a última palavra. Você também pode ler o documento com as perguntas mais frequentes e erratas do jogo, ou perguntar qualquer dúvida em nosso fórum de MUNCHKIN (a não ser que seja mais divertido discutir), em www.galapagosjogos.com.br/munchkin ou em forums.sjgames.com.

criação do seu personagem

Todos os jogadores começam o jogo com um Humano de Nível I, sem classe nenhuma (hehehehe).

Dê uma olhada em suas oito cartas iniciais. Se você tiver qualquer carta de Raça ou Classe, você pode (se quiser) colocar uma de cada tipo “em jogo”, revelando a(s) carta(s) e colocando-a(s) na mesa à sua frente. Se você tiver qualquer Item que possa ser utilizado (ver mais adiante), você também pode colocá-lo “em jogo”. Se você tiver qualquer dúvida sobre se deve ou não jogar uma carta, você pode continuar lendo as regras ou ignorá-las e sair jogando (mas garanto que depois você vai voltar pra ler estas regras...).

início e término do jogo

Decida quem começa o jogo da seguinte maneira: jogue o dado e discuta sobre o resultado, o significado dessa frase, e a confusão que a ausência de palavras pode efeito.

O jogo se dá em turnos, cada um com diversas fases (veja logo abaixo). Quando o primeiro jogador termina seu turno, ele passa a vez ao jogador da esquerda e assim por diante.

O primeiro jogador a atingir o Nível 10 é o vencedor...mas você deve atingir o Nível 10 matando um monstro, a não ser que uma carta especificamente permita que você ganhe de outra maneira.

FASES DO TURNO DO JOGADOR

No início do seu turno você pode jogar cartas, escolher quais os Itens que estarão “em uso” e quais serão “carregados”, trocar itens com outro jogador e vender Itens para subir de Nível. Quando suas cartas estiverem arrumadas do jeito que você quer, vá para a Fase 1.

(1) **Abrir uma Porta:** compre uma carta do deck de Dungeon e revele-a no centro da mesa. Se for um monstro, você deverá lutar contra ele. **Veja COMBATE.** Resolva o combate completamente antes de continuar. Se você matar o monstro, suba +1 Nível (ou +2 para monstros especialmente desagradáveis!) e pegue o número apropriado de cartas de Tesouro.

Se a carta for uma Maldição – veja **MALDIÇÕES**, mais abaixo – ela deve ser aplicada imediatamente a você (se possível) e descartada posteriormente.

Se você comprar qualquer outra carta, a escolha é sua: colocar em sua mão ou “em jogo” imediatamente.

- (2) **Procurar Encrenca:** Se você **NÃO** tiver comprado uma carta de monstro quando abriu a porta, você tem a opção de jogar um monstro que esteja na sua mão (se você tiver um) e combatê-lo, da mesma maneira como se você o tivesse encontrado quando abriu a porta. Não seja tolo de jogar um monstro que você não é capaz de combater, a não ser que você esteja contando com algum tipo de ajuda!
- (3) **Saquear a Sala:** Se você **NÃO** achou um monstro quando abriu a porta e resolveu **NÃO** Procurar Encrenca, então o mínimo que você pode fazer é Saquear a Sala...compre uma segunda carta do deck de Dungeon (sem revelá-la aos outros jogadores) e coloque-a em sua mão.

Você não pode Saquear a Sala se já houver encontrado um Monstro nesse turno, mesmo que você tenha fugido dele como uma franguinha.

- (4) **Caridade:** Se você tiver mais de cinco cartas em sua mão nesse momento, você deve colocar “em jogo” quantas cartas forem necessárias para que se respeite esse limite de cinco cartas. Outra opção é dar as cartas em excesso ao jogador que possua o menor Nível. Se houver mais de um jogador empatado com o menor Nível, divida as cartas da maneira mais igualitária possível (você decide quem fica com as sobras...). Se você for o jogador com o menor Nível, mesmo que empatado, simplesmente descarte as cartas excedentes e procure melhorar no jogo o mais rápido possível, pois a coisa está feia pro seu lado!

O turno do jogador é finalizado e passa-se ao turno do próximo jogador.

COMBATE

Para lutar com um monstro, compare a sua Força de Combate com a dele. Força de Combate é o total da soma do seu Nível mais qualquer modificador – positivo ou negativo – conferido por Itens e outras cartas. Se a Força de Combate do monstro for igual ou maior que a sua você perde o combate e deve Fugir – veja

mais a frente. Se o total da sua Força de Combate for maior que a do monstro, você matou o monstro e deve subir +1 Nível (ou +2, quando for o caso). Você também deverá pegar o número de cartas de Tesouro indicado na carta do monstro.

Algumas vezes, uma carta ou o poder de uma Raça ou Classe, permitirá que você se livre de um monstro sem precisar matá-lo. Isso conta como uma vitória sua, mas não faz com que você suba seu nível. Outras vezes, dependendo da carta, você nem sequer pagará as cartas de Tesouro por derrotar o monstro.

Algumas cartas de monstro possuem poderes especiais que afetam o combate – um bônus contra uma Raça ou Classe, por exemplo. Confira sempre esses poderes especiais.

Itens de Uso Único, como poções, podem ser jogados diretamente de sua mão durante um combate. Você também pode usar Itens de Uso Único que já estejam “em jogo”. Itens de Uso Único possuem a frase “Uso Único.” (surpreendente, não?) e devem ser descartados após o combate, você vencendo ou não o monstro.

INTERFERINDO EM COMBATES

Você pode interferir no combate de outros jogadores de diversas maneiras:

- *Jogando um Item de Uso Único:* Você pode ajudar outro jogador jogando uma poção contra seu inimigo. Mas é óbvio que você pode “acidentalmente” atingir seu amigo com essa poção e o prejuízo será dele dessa vez.
- *Jogando uma carta para alterar um monstro:* Essas cartas (normalmente) tornam o monstro mais forte...e também dão mais Tesouros a ele. Você pode jogar essas cartas tanto durante seus próprios combates como em combates de seus amigos.
- *Jogando um Monstro Errante* juntamente com um monstro de sua mão para que este se junte ao combate.
- *Apunhalando um jogador pelas costas* em combate, se você for um Ladrão.
- *Jogando uma Maldição* sobre eles, se você tiver uma carta de Maldição.

Algumas cartas de Dungeon também podem ser usadas em combates, como os Ampliadores de Monstros – veja mais a frente.

Enquanto você estiver em combate, não é permitido vender, roubar, equipar-se, desequipar-se, trocar Itens ou jogar Itens de sua mão (exceto Itens de Uso Único). Uma vez revelada uma carta de monstro, você deve resolver o combate equipado com os Itens que estiverem “em jogo”, além de Itens de Uso Único que você resolva utilizar.

Descarte a carta de monstro, incluindo qualquer carta de Ampliação e de Itens de Uso Único utilizadas, e compre as cartas de Tesouro indicadas. Mas atenção: outro jogador poderá jogar uma carta hostil em você ou usar um poder especial, mesmo quando você já tinha como certa a vitória. Quando você mata um monstro, deve-se esperar um tempo razoável (de exatamente 2.6 segundos), para que qualquer pessoa possa se pronunciar. Depois disso, você realmente matou o monstro e realmente poderá subir de Nível e ganhar seus Tesouros, embora seus adversários ainda possam continuar chorando e reclamando de sua vitória.

COMBATENDO MAIS DE UM MONSTRO

Algumas cartas (como a carta Monstro Errante) permitem que seus rivais enviem outros monstros para se juntarem ao combate. Você, então, deverá derrotar todas as Forças de Combate combinadas dos monstros (é só somar). Qualquer habilidade especial, como combater apenas com seu Nível, aplicam-se a todo o combate. Se você tiver as cartas certas, você poderá eliminar um monstro do combate e combater o(s) outro(s) normalmente, mas você não pode escolher combater um monstro e fugir dos demais. Se você eliminar um monstro, seja com uma carta ou com o poder de sua Raça ou Classe, mas depois fugir dos outros, você não ganhará nenhum Tesouro obviamente. Afinal você é um grande covarde!

PEDIR AJUDA

Se você não conseguir vencer um combate com as próprias forças, você pode pedir a ajuda de qualquer outro jogador. Se ele se recusar, você pode pedir a ajuda aos outros até que todos se recusem ou algum deles aceite entrar no combate com você. Apenas um jogador pode ajudá-lo. Vocês devem, então, somar suas Forças de Combate. Lembre-se: Qualquer jogador poderá jogar cartas que afetem seu combate!



Você pode subornar alguém para te ajudar. Na verdade, você, provavelmente, terá de fazer isso. Você pode oferecer ao seu ajudante qualquer Item (inclusive mais de um) que você esteja carregando no momento ou pode optar por oferecer qualquer número de cartas de Tesouro que o monstro possua. Se você oferecer parte do Tesouro do monstro, vocês devem combinar quem pegará as cartas primeiro, ou não também, tanto faz.

As habilidades especiais ou vulnerabilidades do monstro também se aplicam ao ajudante e vice versa. Por exemplo, se um Guerreiro ajudar você, caso suas Forças de Combate somadas sejam igual à Força de Combate do monstro, você vencerá o combate, e ele poderá usar sua Fúria Berserker, descartando cartas para adicionar à sua Força de Combate (mas apenas uma vez por combate, não uma vez por monstro). Se você estiver enfrentando o **Paga pau de Vampiro** e um Clérigo ajudar você, ele poderá afastá-lo automaticamente. Mas se você estiver enfrentando a **Gosma Grudenta** e um Elfo ajudar você, a Força de Combate do monstro será aumentada em +4 (a menos que você também seja um Elfo e a Força de Combate do monstro já tenha sido aumentada).

Se algum jogador ajudá-lo com sucesso, o monstro é massacrado. Descarte-o, compre as cartas de Tesouro (veja abaixo), e siga qualquer instrução especial na carta do monstro. Suba +1 Nível para cada monstro eliminado. Seu ajudante não sobe de Nível... não ser que ele seja um Elfo (isso também faria com que ele ganhasse +1 Nível por cada monstro massacrado).

Você deve comprar as cartas de Tesouro, mesmo se foi a habilidade especial de seu ajudante que tenha derrotado o monstro.

EXEMPLO DE COMBATE, COM NÚMEROS E TUDO MAIS

Eric é um Guerreiro de Nível 4 com uma **Serra Elétrica de Mutilação Sangrenta** (que dá a ele +3 em sua Força de Combate). Ele abre uma porta e acha um **Troll da Internet**, um monstro de Nível 10. Eric tem uma Força de Combate de 7 enquanto a do monstro soma 10, então Eric está perdendo.

Eric: Eu achei que ia conseguir segurar essa carta, mas...

Ele joga um **Míssil Mágico**, dando a ele +5 nesse combate. Agora sua Força de Combate total é de 12, sendo superior ao 10 do **Troll da Internet**.

Eric: Há! Troll da Internet vai se ferrar!

Paula: Calma lá...agora o monstro está Em Fúria!

Paula joga a carta **Em Fúria**, adicionando +5 à Força de Combate do **Troll da Internet**. Agora Eric está perdendo 15 x 12.

Eric: Maldita seja!

*Paula: Precisa de ajuda Eric? (Paula é uma Elfa Nível 2 com **Botas de Chutar a Bunda**, fazendo com que sua Força de Combate seja de valor 4. Se combinada com os 12 de Eric, suas Forças de Combate combinadas somam 16, suficiente para derrotar os 15 do **Troll da Internet**).*

Eric: E fazer você subir de Nível por ser uma Elfa? Nem a pau! Vou usar minha Fúria Berserker.

Eric usa seu poder de Guerreiro e descarta três cartas: **Ladrão**, um **Monstro Errante** de sua mão e uma **Água Mineral de Marca** (usada apenas para ajudar um Elfo) de seus itens "carregados". Cada uma confere +1 a sua Força de Combate.

Paula: A Água Mineral de Marca nãoãããã...

Eric: Com esse +3, agora estamos empatados no combate em 15. Como sou um Guerreiro, eu ganho os combates mesmo no empate...portanto eu vou matar esse Troll da Internet, a não ser que mais alguém resolva me sacanear nessa parada. Mais alguém?

Ninguém diz nada e, então, Eric sobe +1 Nível e conquista os **Tesouros do Troll da Internet**—três cartas de Tesouro do Troll da Internet mais uma extra, pois ele estava **Em Fúria**. E o jogo continua, com Paula um pouco mais irritada...

Se ninguém te ajudar...ou se alguém tentar te ajudar, mas os outros jogadores interferirem de maneira que mesmo com a ajuda recebida você ainda não consiga vencer o combate...você deverá Fugir.

FUGINDO DE UM COMBATE

Se você Fugir de um combate, você não sobe de Nível e também não recebe Tesouro algum. Você não tem nem a chance de Saquear a Sala. E mesmo fugindo, isso não garante que você saia ileso do combate.

Rode um dado. Você consegue escapar apenas com um resultado de 5 ou mais. Alguns Itens Mágicos podem facilitar ou dificultar sua fuga. Alguns monstros são Rápidos e darão uma penalidade no resultado alcançado no dado.

Se você conseguir escapar, descarte o monstro. Você não recebe nenhum Tesouro. Na maioria das vezes, nada de ruim acontecerá...mas leia a carta do monstro. Alguns monstros podem atingir você mesmo quando estiver fugindo deles.

Se o monstro pegar você, ele fará uma Coisa Ruim contra você (afinal ele é muito malvado), como descrito em sua carta. Essa Coisa Ruim pode ser perder um Item, descer um ou mais Níveis, ou até mesmo a Morte!

Se dois jogadores estiverem cooperando em um combate e mesmo assim não conseguirem derrotar o(s) monstro(s), ambos devem Fugir. Cada um roda o dado separadamente. Ambos podem ser pegos na fuga.

Se você estiver fugindo de mais de um monstro, você deve rodar o dado separadamente para escapar de cada um deles, em qualquer ordem que você escolher. Você sofrerá, imediatamente, as Coisas Ruins (se existirem) de cada um dos monstros que te pegar.

Descarte o monstro.



CONTADOR DE NÍVEL NÃO É TRAPACEAR, É USAR AS REGRAS A SEU FAVOR!

Se você tiver um iPhone, iPod touch, iPad ou um Android, você poderá usar o nosso app para smartphone para ajudar a marcar seu Nível. Basta procurar por "level counter" ou clicar no link na página da Steve Jackson Games levelcounter.sjgames.com. Mais do que um simples contador de Nível, o app lhe dará vantagens adicionais no jogo que deixará seus amigos com inveja...puro espírito Munchkin!

A MORTE

Se você morrer, você perde todas as suas coisas. Você mantém sua(s) Classe(s), Raça(s), Nível e qualquer Maldição que estivesse te afetando na hora de sua morte. Seu novo personagem será igualzinho ao seu personagem antigo. Se você tiver as cartas Mestiço ou Super Munchkin, você deverá mantê-las também.

Saquear o cadáver: Abra as cartas de sua mão ao lado de suas cartas que já estavam "em jogo". Começando com o jogador com o maior Nível, todos os jogadores escolhem uma carta...no caso de empate nos Níveis rode um dado. Se acabarem as cartas antes de todos pegarem alguma, paciência. Após todos pegarem uma carta (se possível), o restante é descartado.

Personagens mortos não podem receber cartas em nenhuma situação, nem na Caridade, e não podem subir de Nível.

Seu novo personagem surgirá quando o próximo jogador começar seu turno. Você já poderá, inclusive, ajudar seus amigos em combate, mas lembre-se que você não terá nenhuma carta em sua mão.

No seu próximo turno, comece comprando quatro cartas de cada deck e coloque-as em sua mão. Jogue qualquer Raça, Classe ou Item que você quiser, da mesma maneira como você fez quando começou o jogo. Então, comece seu turno normalmente.



OS TESOUROS

Quando você derrota um monstro, seja matando ou usando uma carta para eliminá-lo, você pegará seu(s) Tesouro(s). Cada monstro tem um número de Tesouros, mostrado na parte inferior de sua carta. Compre o número de cartas de Tesouro indicado na carta do monstro. Se você derrotou o monstro sozinho, nenhum outro jogador verá quais Tesouros você está comprando. Mas se alguém tiver ajudado você no combate, todas as cartas de Tesouro daquele monstro deverão ser reveladas para que todos possam ver.

Cartas de Tesouro podem ser colocadas “em jogo” imediatamente após irem para sua mão. Cartas de Item podem ser colocadas à sua frente. Cartas “Suba +1 Nível” podem ser utilizadas imediatamente. Aliás, você pode jogar uma carta “Suba +1 Nível” a qualquer momento e em qualquer jogador.

CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS

Cada personagem é basicamente um apanhado de armas, armaduras e itens mágicos, com três características: Nível, Raça e Classe. Por exemplo, você pode descrever seu personagem como um “Elfo Mago de Nível 8 com Botas de Chutar a Bunda, um Bastão de Napalm e Joelheiras da Sedução”.

Seu personagem começa tendo o mesmo sexo que o seu (na dúvida, pergunte aos seus amigos).

Nível: Essa é a medida que geralmente indica o quão bonito, forte e musculoso você é. Quando essas regras (ou uma carta) fizerem referência ao seu Nível, é desse número que estamos falando.

Você sobe de Nível quando mata um monstro, ou quando uma carta diz que você pode subir. É possível também vender Itens para subir de Nível (veja Itens).

Você desce de Nível quando uma carta fizer você descer. Seu Nível nunca pode descer abaixo de I. No entanto, sua Força de Combate pode ser negativa. Alguém pode lançar uma Maldição em você, te apunhalar pelas costas ou você sofrer qualquer outro tipo de penalidade.

Raça: Os personagens podem ser Humanos, Elfos, Anões ou Halflings. Se você não tiver nenhuma carta de Raça à sua frente você é um Humano.

Humanos não tem habilidades especiais. Cada uma das outras Raças possui habilidades especiais diferentes (leia nas cartas). Você ganha as habilidades de uma Raça no momento em que colocar essa carta “em jogo” à sua frente, e perde essas habilidades na hora em que descartar essa carta.

Algumas habilidades de Raças são ativadas ou aumentadas pelo descarte de cartas. Você pode descartar qualquer uma de suas cartas, “em jogo” ou em sua mão, para ativar ou aumentar essa habilidade especial.

Você pode descartar sua carta de Raça a qualquer momento, mesmo em combate: “Cansei de ser um Elfo”. Quando você descarta uma carta de Raça, você volta a ser um Humano novamente.

Você não pode pertencer a mais de uma Raça simultaneamente durante o jogo, a não ser que você jogue a carta **Mestiço**. Você não pode ter duas cópias de uma mesma carta de Raça “em jogo” ao mesmo tempo.

Classe: Os personagens podem ser Guerreiros, Magos, Ladrões ou Clérigos. Se você não tiver uma carta de Classe à sua frente, você não tem classe. Sim, eu sei, nós já fizemos essa piada.

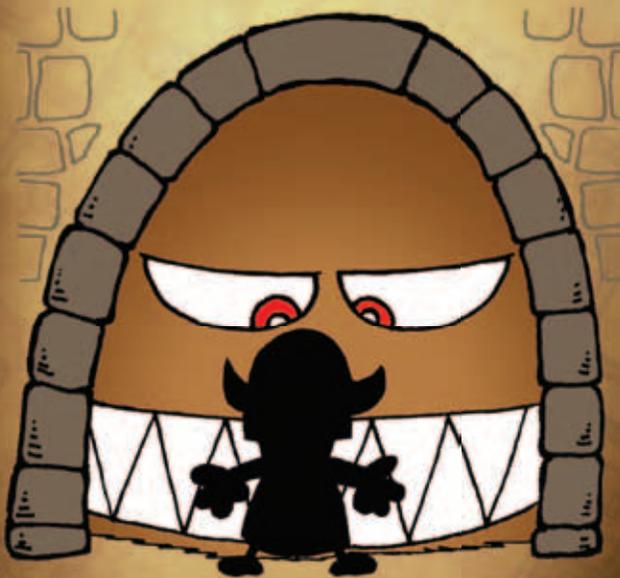
Cada Classe tem habilidades diferentes descritas em suas cartas. Você ganha as habilidades de uma Classe no momento em que colocar essa carta “em jogo” à sua frente, e perde essas habilidades na hora em que descartar essa carta.

Algumas habilidades de Classe são ativadas ou aumentadas pelo descarte de cartas. Você pode descartar qualquer uma de suas cartas, “em jogo” ou em sua mão, para ativar ou aumentar essa habilidade especial.

Veja as cartas de Classe para descobrir quando essas habilidades podem ser utilizadas. Note que um Ladrão não pode assaltar ninguém enquanto ele ou seu alvo estiverem em um combate – e assim que um monstro é revelado o combate é considerado iniciado! Você pode descartar uma carta de Classe a qualquer momento do jogo, mesmo em um combate: “Cansei de ser um Mago”.

Quando você descarta uma carta de Classe você permanece sem classe até jogar outra carta de Classe.

Você não pode pertencer a mais de uma Classe simultaneamente durante o jogo, a não ser que você jogue a carta **Super Munchkin**. Você não pode ter duas cópias de uma mesma carta de Classe “em jogo” ao mesmo tempo.



OS ITENS

Cada carta de Item tem um nome, um poder, um tamanho e seu valor em Peças de Ouro.

Uma carta de Item em sua mão não vale nada até você colocá-la “em jogo”; nesse momento ela é considerada “carregada”. Você pode carregar infinitos Itens Pequenos, mas apenas um Item Grande (qualquer Item não considerado Grande é um Item Pequeno). Você não pode simplesmente descartar um Item Grande para carregar outro; você deve vendê-lo, trocá-lo, perdê-lo para uma Maldição ou uma Coisa Ruim, ou ainda descartá-lo para aumentar o poder de uma habilidade de Classe ou Raça.

Se algo permitir que você tenha mais de um Item Grande (por exemplo, se você for um Anão) e você perder essa habilidade, você deve corrigir o problema imediatamente ou ficar com apenas um Item Grande, descartando todos os outros Itens Grandes. Se for o seu turno e você não estiver em combate, você poderá vender os Itens Grandes em excesso (contanto que esses Itens somem ao menos 1.000 Peças de Ouro). Caso contrário você deve dá-los ao jogador com menor Nível que possa carregá-los! Se algum Item Grande ainda sobrar, descarte-os.

Todos os personagens podem carregar qualquer um dos Itens, mas alguns Itens possuem restrições de uso: por exemplo, a **Maça Afiada** pode ser manejada apenas por um Clérigo. Seu bônus só conta para o personagem que for, naquele momento, um Clérigo.

Da mesma forma, você pode usar apenas um elmo, uma armadura, um par de calçados e dois Itens de “1 Mão” (ou um Item de “2 mãos”)...a não ser que você tenha uma carta que faça você ignorar esses limites. Se você estiver carregando dois elmos, por exemplo, apenas aquele que estiver “em uso” irá te ajudar.

Você deve indicar os Itens que não estiverem “em uso” simplesmente virando as cartas lateralmente. Você não poderá mudar seus Itens “em uso” e “carregados” durante um combate e nem quando resolver Fugir. Você não pode descartar cartas de Item só porque você decidiu que sim. Você pode vender Itens para ganhar Nível ou dar esse Item a algum jogador que queira esse Item. Você também pode descartar os Itens para ativar ou melhorar algumas habilidades de Classe e/ou de Raça. Além disso, uma Maldição pode forçá-lo a descartar um Item.

Troca: Você pode trocar Itens (e apenas Itens) com outros jogadores. Você pode trocar apenas Itens que estejam “em jogo” – não Itens que estejam em sua mão. Você pode trocá-los a qualquer momento, exceto quando estiver em combate – na verdade o melhor momento para trocar um Item é durante o turno de outro jogador. Qualquer Item recebido em uma troca deve ser colocado “em jogo”; você não pode vender esse Item até que seja seu próximo turno.

Você também pode sair distribuindo Itens aos outros jogadores para suborná-los e convencê-los a fazer algo de seu interesse: “Eu te dou uma **Armadura Flamejante** se você **NÃO** ajudar o Luiz a combater aquele dragão”.

Você pode mostrar as cartas da sua mão para outros jogadores (como se tivesse algum modo de impedir isso...).

Vender Itens para Subir de Nível: Durante seu turno, você pode descartar Itens que somem ao menos 1.000 Peças de Ouro e, imediatamente, subir +1 Nível. Se você descartar, por exemplo, 1.100 Peças de Ouro, você não recebe troco. Mas se você conseguir vender Itens que somem 2.000 Peças de Ouro, você poderá subir +2 Níveis. Ou seja, é acumulativo. Você pode vender tanto Itens em sua mão como itens que esteja carregando. Atenção: Você não pode chegar no Nível 10 por ter realizado uma venda de Itens.

QUANDO JOGAR AS CARTAS

Um rápido guia de referência...

Monstros

Se revelados na fase de Abrir uma Porta, eles, imediatamente, atacam o jogador que o revelou.

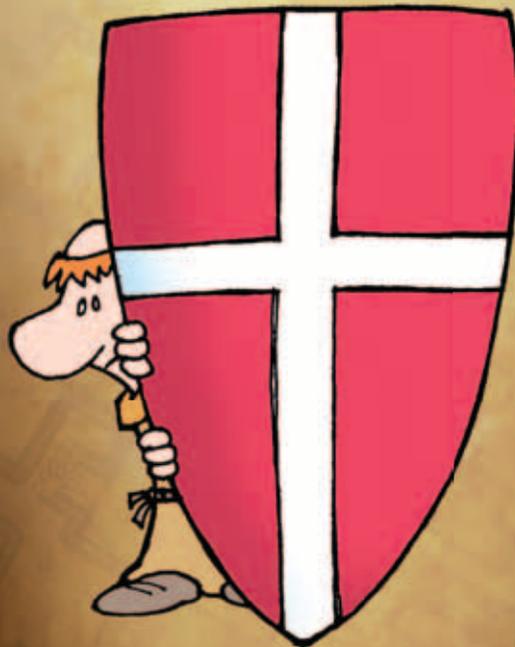
Se adquiridos de qualquer outra maneira, eles irão para sua mão e podem ser revelados se você Procurar Encrenca ou se você jogar em outro jogador juntamente com a carta **Monstro Errante**.

Cada carta de monstro é única, mesmo se o nome da carta estiver no plural.

Ampliadores de Monstros

Certas cartas, chamadas de Ampliadores de Monstros, aumentam ou diminuem a Força de Combate de um monstro (isso mesmo, você pode ter um Ampliador negativo). Ampliadores de Monstros podem ser jogados por qualquer jogador em qualquer combate.

Todos os Ampliadores de um mesmo monstro são somados juntos. Se existirem vários monstros em combate, a pessoa que jogar cada Ampliador deve escolher qual dos monstros sofrerá o efeito da carta. **Exceção:** Qualquer coisa que amplie um monstro também amplia seu **Amiguinho**...se **Ancião**, **Em Fúria** e **Amiguinho** forem jogados em um único monstro, em qualquer ordem, você enfrentará um monstro **Ancião Em Fúria** e seu **Amiguinho Ancião Em Fúria**. Boa sorte...



Mortos vivos

Muitos monstros nesse set do jogo são descritos como Mortos vivos. Você pode jogar qualquer monstro Morto vivo de sua mão em um combate para ajudar outro monstro Morto vivo, sem precisar usar a carta Monstro Errante.

Se você tiver uma carta que pode ser usada para transformar um monstro em Morto vivo, você pode jogá-la junto com um monstro “vivo” para usar essa habilidade.

Colocando Itens em jogo

Qualquer carta de Item pode ser colocada “em jogo” assim que você pegá-la, ou em qualquer momento durante seu turno que não seja em combate (a não ser que a própria carta diga o contrário).

Usando Itens

Qualquer Item de Uso Único pode ser utilizado durante qualquer combate, estando o Item “em jogo” ou na sua mão. (Alguns Itens de Uso Único, como o **Anel do Desejo**, também podem ser utilizados fora do combate).

Outros Itens devem permanecer à sua frente, quando forem colocados “em jogo”. Você pode carregar Itens que não possam ser utilizados por você no momento (por causa de sua Raça, Classe, ou porque você já está com um Item daquele tipo “em uso”). Vire essas cartas lateralmente. Esses Itens estão sendo “carregados”, mas não estão “em uso”. **Exceção:** Você pode ter apenas um Item Grande “em jogo” a não ser que você tenha uma Classe ou carta que permita você utilizar mais de um.

Outros Tesouros

Outras cartas de Tesouro (como “Suba +1 Nível”) são especiais. Você pode jogá-las a qualquer momento, a não ser que a própria carta diga o contrário. Siga as instruções das cartas e, em seguida, descarte-as, a não ser que tenham um bônus de permanência, como um Item.

Maldições

Se compradas e reveladas na fase de Abrir uma Porta, as cartas de Maldição são aplicadas à pessoa que comprou a carta.

Se compradas em qualquer outro momento do jogo, sem serem reveladas, as cartas de Maldição podem ser jogadas em QUALQUER jogador a QUALQUER momento. Qualquer momento, fui claro? Reduzir a habilidade de alguém no momento em que essa pessoa achou que teria matado um monstro é algo que não tem preço.

Normalmente, uma Maldição afeta sua vítima imediatamente (se puder) e é descartada. No entanto, algumas Maldições podem gerar uma punição em um momento posterior do jogo ou ter um efeito contínuo. Se alguém jogar em você uma Maldição que contenha “No seu próximo combate”, e você estiver em um combate, a Maldição vale já para esse combate! (Cartas de Maldição que você mantém como um lembrete para futuras ocasiões não podem ser descartadas para ativar ou aumentar um poder de Classe ou Raça. Boa tentativa, espertão!).

Se uma Maldição se aplicar a mais de um Item, a vítima escolhe qual Item será descartado ou amaldiçoado.

Se uma Maldição se aplicar a algo que você não tenha, ignore seu efeito. Por exemplo, se a Maldição “Perca sua armadura” cair sobre você e você não tiver nenhuma, nada acontece e a Maldição é descartada.

Haverá momentos na partida em que será apropriado jogar uma Maldição ou um Monstro em você mesmo, ou “ajudar” outro jogador de maneira que isso custe Tesouros a ele. Isso é muito Munchkin. Faça isso!

Classes e Raças

Essas cartas podem ser colocadas “em jogo” no momento em que forem adquiridas, ou a qualquer momento durante o seu turno. O mesmo é verdade para **Super Munchkin** e **Mestiço**, mas você precisa ter, antes de utilizar essas cartas, uma Classe (para conseguir jogar **Super Munchkin**) ou uma Raça (para conseguir jogar **Mestiço**).

MUNCHKIN TAMANHO FAMÍLIA

Estudos comprovaram que 8,4 de 9,7 jogadores de Munchkin não conseguem parar de jogar esse jogo. Aqui vão algumas ideias para levar seu Munchkinismo a níveis ainda maiores – ou piores:

Combinando dois Sets de Munchkin e jogando com Expansões. “A Galápagos já lançou expansões e Sets diferentes?”. Talvez no momento em que você esteja lendo isso sim, talvez não. Sei lá. Entre na página da Galápagos e procure por mais diversão para seu Munchkin!

Suba o desafio a um nível ÉPICO! Se para você, chegar ao Nível 10 não é desafiador o bastante, saiba que você não está sozinho. Para vocês, nós criamos Munchkin ÉPICO, uma nova regra que dará a suas cartas de Munchkin toda a grandeza e brutalidade necessárias para se chegar ao mítico Nível 20. Faça o download na página exclusiva de Munchkin no site da Galápagos Jogos (não é difícil de encontrar, eu prometo). É totalmente gratuito (e não prejudica o meio ambiente)!

REGRAS PARA UM JOGO MAIS RÁPIDO

Para um jogo mais rápido, você pode adicionar uma “Fase 0” chamada “Escutar atrás da Porta”. No início do seu turno, compre uma carta de Dungeon e olhe-a secretamente. Decida se vai revelá-la ou ficar com ela em sua mão. Depois arrume as cartas e faça a Fase de Abrir uma Porta normalmente. Se você Saquear uma Sala, compre uma carta de Tesouro e não de Dungeon.

Você também pode permitir vitórias múltiplas – se um jogador atingir o Nível 10 em uma luta onde foi ajudado por outro jogador, esse ajudante também ganha o jogo, não importando o Nível em que estava.

MITE OS MONSTROS - ROUBE TESOUROS - APUNHALE SEUS AMIGOS

MUNCHKIN

Criado por Steve Jackson

Ilustrado por John Kovalic

Ajudante de Desenvolvimento: Monica Stephens

Chefe de Operações / Chefe de Impressão: Philip Reed

Munchkin Czar: Andrew Hackard

Munchkin Hirling: Angie Kreuser

Diretor Artístico: Will Schoonover

Diretor de Produção: Samuel Mitschke

Artista de Produção: Alex Fernandez

Pré-impressão: Monica Stephens

Diretor de Marketing: Monica Valentinelli

Diretor de Vendas: Ross Jepson

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

Tradução: Renato Sasdelli e Yuri Fang

Layout: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Yuri Fang, David Preti & Renato Sasdelli

Nosso mais sincero agradecimento às centenas, milhares ou quem sabe até milhões de munchkins que jogaram, contaram aos seus amigos e sugeriram novas cartas desde a primeira impressão de *Munchkin*. Amamos e temos medo de todos vocês!!

Munchkin, Warehouse 23, e23, a pirâmide que todos vêem e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas de Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença.

Os personagens de **DRY TWEET** são © John Kovalic. *Munchkin* tem copyright © 2001, 2002, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011, 2012 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Versão 1.6 das regras (Dezembro 2011). A edição em português é uma parceria entre © 2012 Edge Entertainment e Galápagos Jogos. Todos os direitos reservados.

ATENÇÃO: NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS DE ATÉ 3 ANOS. POR CONTER PARTES PEQUENAS QUE PODEM SER ENGOLIDAS.





STEVE
JACKSON
GAMES

www.sjgames.com

edge

WWW.EDGEENT.COM



galápagos
jogos

www.galapagosjogos.com.br