

MUNCHKIN[®] ZOMBIES

MATE OS
VIVOS!

COMA SEUS
CÉREBROS!

CÉÉÉÉREBROOOOS!!!



CRIADO POR
STEVE JACKSON



ILUSTRADO POR
JOHN KOVALIC

CÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉREBROS!!!!

Os **Munchkins** estão mortos, mas isso não tem como detê-los! São zumbis e sobem de nível devorando saborosos CÉÉÉÉREBROS!

Munchkin Zombies baseia-se no Munchkin original e pode ser combinado a este jogo ou a qualquer outro set de **Munchkin** (veja a última página).

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

Neste jogo, os inimigos são, em sua maioria, pessoas normais que simplesmente tentam não ser devoradas, mas as regras vão chamá-las de “monstros” para manter a coerência com jogos anteriores. Vocês são zumbis e não sabem de nada.

Os inimigos que não são pessoas são zumbis rebeldes. Seus cérebros também são saborosos.

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 Portas (cartas com uma porta no verso) e outro de Tesouro (cartas com – adivinhem o quê? – 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 reembaralhar 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 seu Mojo e seus Poderes (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.

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 ou em forums.sjgames.com.



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 1, embora cartas possam reduzir a Força de Combate de um jogador ou monstro abaixo de 1.
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.

CRIAÇÃO DO SEU PERSONAGEM

Todos os jogadores começam o jogo com um Zumbi de Nível 1, sem Mojo nenhum (é um filme de zumbis, por isso os jogadores não têm nenhuma classe).

Dê uma olhada em suas oito cartas iniciais. Se você tiver qualquer carta de Mojo, você pode (se quiser) colocar uma “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 de uma maneira amigável (hehehehe).

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. Chutar uma Porta: Compre uma carta do deck de Portas 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 Portas (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 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 pegará as cartas de Tesouro por derrotar o monstro.

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

Cartas de Uso Único podem ser jogadas 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.

Algumas cartas de Porta 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 Uso Único utilizada, 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, aplica-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 com uma carta, 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

INTERFERINDO EM COMBATES

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

Jogando uma Carta de Uso Único: Você pode ajudar outro jogador jogando uma carta de Uso Único contra seu inimigo. Mas é óbvio que você pode “acidentalmente” atingir seu amigo com essa carta 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.

Jogando uma Maldição: sobre eles, se você tiver uma carta de Maldição.

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 você não é um **Zumbi Vodú**, mas um **Zumbi Vodú** ajudar você contra a **Freira**, a Força de Combate do monstro será diminuída em -2. Se você estiver enfrentando o **Auditor Fiscal** e um **Zumbi Vodú** ajudar você, a Força de Combate do monstro será aumentada em +5.

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

FUGINDO DE UM COMBATE

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.

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 ou habilidades podem facilitar ou dificultar sua fuga. Alguns monstros



são Rápidos, outros são Lentos, e darão uma penalidade ou bônus 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 já tiver fugido 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(s) monstro(s).

CONTADOR DE NÍVEL:

não é trapacear, é usar as regras a seu favor!

Se você tiver um iPhone, 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 deixarão seus amigos com inveja...puro espírito Munchkin!



A MORTE

Se você morrer, você perde todas as suas coisas. Você mantém seu(s) Mojo(s), seu(s) Poder(es), seu Nível e qualquer Maldição que estivesse te afetando na hora de sua morte. Se você tiver a carta **Duplo Mojo**, você deverá mantê-la também. Seu novo personagem será igualzinho ao seu personagem antigo.

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 Mojo, Poder 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.

EXEMPLO DE COMBATE, COM NÚMEROS E TUDO MAIS

Carol é uma **Zumbi Atômica** de Nível 4 com **Garras Reluzentes** (que dá a ela +3 em sua Força de Combate). Ela abre uma porta e acha um **Entregador de Pizza**, um monstro de Nível 6. A Força de Combate de Carol é 7, enquanto a do monstro é 6, então Carol está ganhando.

Carol: Quero pizza! Com CÉÉÉÉÉÉREBROS!

Pedro: Pizza vai te deixar gorda. Só estou fazendo isso pra te ajudar.

Pedro joga **Com Uma Espingarda**, dando ao **Entregador de Pizza** +5 nesse combate. Agora é Carol quem está perdendo, 11 a 7.

Carol: Zumbi maaaaau. Mim lembrar disto o quanto mim... puder.

Pedro joga com um zumbi de Nível 5 sem nenhum poder especial, mas ele tem **Um Braço e uma Perna** de valor +5, e sua Força de Combate agora é 10. Com os 7 de Carol, suas Forças de Combate combinadas somam 17, o suficiente para derrotar os 11 do **Entregador de Pizza**.

Pedro: Desculpe. CÉÉÉÉÉÉREBROS! Te ajudo?

Carol: Você me atrapalha e agora quer me ajudar? (Carol lê a carta do **Entregador de Pizza** e entende o motivo.)

Carol: Ei, quem me ajudar a devorar esse Mané sobe de Nível, e não vou oferecer nenhum Tesouro. Quem quer me ajudar de graça?

Douglas: Mim. Mim forte. Mim ajudar de graça!

O Nível de Douglas é 3, mas ele tem **Outro Zumbi** e a **Casa de Passarinho** em cima de sua cabeça. Cada um confere +4 a sua Força de Combate. Então ele tem 11.

Carol: Douglas tem o menor Nível de todos, então vou fechar negócio a menos que alguém tenha uma oferta melhor. Ninguém? Muito bem, Douglas, negócio fechado. Vamos nessa antes que mais alguém sacaneie a gente nessa parada.

Ninguém diz nada e, apesar da espingarda, o **Entregador de Pizza** é derrotado. Carol sobe +1 Nível e conquista os Tesouros do **Entregador de Pizza** – duas cartas de Tesouro do **Entregador de Pizza** mais uma extra porque estava **Com Uma Espingarda**. Como ela recebeu ajuda, todos os jogadores olham as cartas de Tesouro. Douglas não recebe nenhum Tesouro, mas sobe +1 Nível porque é a regra especial da carta do **Entregador de Pizza**. E o jogo continua...

CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS

Cada personagem é basicamente um apanhado de armas, armaduras e itens mágicos, com três características: Nível, Mojo e Poderes. Por exemplo, você pode descrever seu personagem como um “**Zumbi Atômico Furtivo Veloz** de Nível 9 com **Garras Reluzentes** e um **Carrinho de Supermercado**”.

Nível: 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 1. No entanto, sua Força de Combate pode ser negativa. Alguém pode lançar uma Maldição em você ou você pode sofrer qualquer outro tipo de penalidade.

Mojo: O “Mojo” é a fonte das habilidades especiais de cada zumbi. Os personagens podem ser Zumbis Atômicos, Zumbis Infectados ou Zumbis Vodus. Se você não tiver nenhuma carta de Mojo à sua frente, você não passa de um zumbi comum e entediante.

Cada Mojo possui habilidades diferentes (leia nas cartas). Você ganha as habilidades de um Mojo 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 Mojo 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 Mojo para descobrir quando essas habilidades podem ser utilizadas.

Você pode descartar sua carta de Mojo a qualquer momento, mesmo em combate: “Cansei de ser um Zumbi Infectado.” Quando você descarta uma carta de Mojo, você volta a ser um simples zumbi novamente até que jogue outra carta de Mojo.

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

Poderes: São 6 habilidades horríveis de mortos vivos (em 15 cartas, porque cada habilidade aparece várias vezes). Você ganha as vantagens indicadas no momento em que colocar essa carta “em jogo” à sua frente, e perde essas vantagens na hora em que descartar essa carta.

Cada Poder em **Munchkin Zombies** possui um Grau, que pode ser 2, 3 ou 4. Você pode ter quantos Poderes quiser, desde que o total de seus Graus não seja maior que seu Nível. Não há Poderes de Grau 1 neste jogo, portanto os zumbis não podem ter Poderes no início da partida.

Os Poderes são como os Mojos. Você não pode trocá-los com outros jogadores, mas pode colocar um Poder da sua mão “em jogo” a qualquer momento desde que as regras permitam fazer isso. Você não pode colocar Poderes “em jogo” se as regras não permitem fazer isso, mas você pode descartar Poderes a qualquer momento e substituí-los por Poderes da sua mão.

Se seu Nível ficar abaixo do total de Graus de seus Poderes, você deverá descartar um ou mais Poderes até que o total de seus Graus fique novamente igual ou abaixo do seu Nível.

Duplicar as cartas de Poder não oferece nenhum benefício adicional.

Se você morrer, você mantém todos os seus Poderes que estão “em jogo” e mantém também seu Mojo.

Alguns Poderes farão você descartar cartas para serem utilizados. Você pode descartar qualquer uma de suas cartas, “em jogo” ou em sua mão, para ativar ou aumentar esse Poder.

OS ITENS

Cada carta de Item tem um nome, um tamanho e seu valor em Peças de Ouro. Cada Item é bom para alguma coisa. Ele pode te dar um bônus de combate, ou uma habilidade especial, ou os dois.

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).

Se algo permitir que você tenha mais de um Item Grande (por exemplo, o Poder **Forte**) 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.

Da mesma forma, você pode usar apenas um Item em sua cabeça, 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 duas armaduras, por exemplo, apenas aquela 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 Mojo e/ou de Poder. 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 meu **Guarda Chuva** se você NÃO ajudar o Felipe a combater aquele **Herói de Filme de Ação**”.

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 Chutar 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.

HORDAS DE ZUMBIS!

Vários monstros deste jogo são zumbis solitários. Todos estão marcados como **Mortos Vivos**. Qualquer monstro Morto Vivo pode se unir a qualquer outro monstro Morto Vivo que estiver envolvido em um combate, sem ter que utilizar uma carta de **Monstro Errante**.

Se você estiver combinando **Munchkin Zombies** a outros sets de Munchkin, os Mortos Vivos desses sets também podem se juntar à horda! (Os Clérigos do **Munchkin** original recebem bônus contra os monstros Mortos Vivos, até mesmo se os Clérigos também forem Zumbis.)

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.

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).



MUNCHKIN T'AMANHO FAMÍLIA (com queijo extra pra ficar gostoso)

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:

♥ **Combinar diferentes linhas de Munchkin.** 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 Porta 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 Chutar uma Porta normalmente. Se você Saquear uma Sala, compre uma carta de Tesouro e não de Porta.

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.

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 seu Mojo, seus Poderes, 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 um Poder ou uma carta que permita você utilizar mais de um.

Você não recebe nenhum benefício das cartas de Itens que foram viradas lateralmente.

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 Chutar 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. Fique com essas cartas até se livrar

da Maldição ou a punição tiver efeito. 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 utilizar as habilidades de Mojo ou os Poderes. 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, a **Maldição Traseiro Dianteiro** faz com que você perca a Armadura que estava usando. Se você não estava usando nenhuma Armadura, nada acontece, e você simplesmente descarta a Maldição.

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!

MOJOS E PODERES

Essas cartas podem ser colocadas “em jogo” no momento em que forem adquiridas, ou a qualquer momento durante o seu turno. Isso também se aplica ao **Duplo Mojo**, mas você já deve ter um Mojo para poder jogar esta carta.



Criado por
Steve Jackson

Ilustrado por
John Kovalic

Artista Convidado de “Petiscos Sobre Rodas”
Alex Fernandez

CÉREBRO do Banco de Dados e Pré-impressão
Monica Stephens

Chefe de Operações/Impressão
Philip Reed

Czar Munchkin
Andrew Hackard

Barão Munchkin
Leonard Balseira

Gerente de Produção
Samuel Mitschke

Artista de Produção
Alex Fernandez

Chefe de Pré-Impressão
Monica Stephens and Leonard Balseira

Diretor de Vendas
Ross Jepson

Playtest

Curt Brayfield, Merinda Brayfield, Eric Dow, Jonathan Grabert, Richard Kerr, Ilya Khorosh, Aaron Nessim, Kristopher Peterson, Will Schoonover, James Vicari e Loren Wiseman
Nosso agradecimento às pessoas que estiveram na PAX Prime 2010 e na Con*Stellation 2010 por suas sugestões incríveis!

Tradução

Michelle Trippo Martins Goulart

Revisão

Yuri Fang e Igor Toscano

Galápagos Jogos

Thiago Brito, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

Mais zumbis e munchkins em:

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

WWW.EDGEENT.COM

WWW.SJGAMES.COM

Munchkin, Munchkin Zombies. Warehouse 23, e23, a pirâmide que todos veem 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 Dork Tower são © John Kovalic. **Munchkin Zombies** tem copyright © 2011, 2012 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Versão 1.02 das regras (Fevereiro 2012). A edição em português é © 2013. A edição em português é uma parceria entre Edge Entertainment e Galápagos Jogos. Todos os direitos reservados.





www.worldofmunchkin.com



www.galapagosjogos.com.br

edge

WWW.EDGEENT.COM