

MUNCHKINTM C'THULHU

MATA A LOS MONSTRUOS • ROBA EL TESORO • APUÑALA A TUS AMIGOS Y **enloquece**



UN JUEGO DE STEVE JACKSON • ILUSTRADO POR JOHN KOVALIC

Las estrellas se han alineado...

... y los munchkins están derribando puertas que llevan a lugares donde el Hombre No Debería Ir. Son Investigadores, Machacamonstruos, Profesores y Sectarios... y están matando a los monstruos de los Mitos y llevándose sus cosas. Al fin y al cabo, cuando eres un munchkin, no importa si te vuelves loco, sólo importa GANAR.

Munchkin Cthulhu está basado en el **Munchkin** original, y puede combinarse con éste y con todos los demás juegos de la serie **Munchkin** (ver última página).

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

Preparación

Pueden jugar de 3 a 6 jugadores. Necesitaréis las cartas del juego, y 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 y un tentáculo 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.

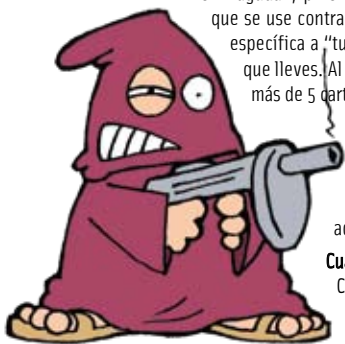
Gestión de las Cartas

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!

Las cartas de la Clase de Sectario tienen su propia pila de descartes. Mira **Sectarios**, más adelante.

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.

Creación de Personajes

Todo el mundo empieza como un Humano de Nivel 1 sin Clase (ja, ja, ja... y no, no nos cansaremos jamás de esa estúpida broma).

Mira tus cartas iniciales. Si tienes cualquier carta de **Clase** (**Investigador**, **Machacamonstruos**, **Profesor**, o **Sectario**), puedes (si quieres) jugar una carta de Clase colocándola frente a ti. Si tienes una carta de **Super Munchkin**, que te permite tener más de una Clase, también puedes jugarla.

Si tienes cualquier carta de **Objeto**, 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 10º gana... pero **debes** alcanzar el 10º Nivel matando un monstruo. Si dos jugadores matan a un monstruo juntos y alcanzan el Nivel 10º al mismo tiempo, ganan ambos.

Las dos formas de ganar especiales se describen en la sección **Más Aterradoras Reglas para Sectarios**, más abajo.

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 maldición (ver **Maldiciones**, 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 encontraste 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 mataste 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 encontraste con un monstruo pero huiste, no consigues tesoro.

Si no te encontraste con un monstruo, o te encontraste 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, 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 los lcores o el Chillido Dolorosamente Agudo) **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 los demás jugadores se entrometen añadiendo otros monstruos (como un Monstruo Errante o un monstruo "goth", por ejemplo) al combate, debes derrotar sus Niveles sumados. Si tienes las cartas adecuadas, puedes eliminar a un monstruo del combate y combatir al otro normalmente, 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 pedir-selo 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 Investigador, pero un miembro de esta Clase te ayuda en un combate contra un Shoggoth, este enemigo sufrirá un penalizador de -2 contra ti. Por otro lado, si te enfrentas a Los Hondos y te ayuda un Profesor, el Nivel del monstruo **aumenta** en 2 (a no ser que tú también seas un Profesor 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 objetos hacen más fácil (o más difícil) 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 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.

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.

Muerte

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

Saquear el Cuerpo: Coloca las cartas de tu mano junto a las cartas que tengas en juego. Las cartas de mejora que se jueguen sobre un Sectario se descartan

sin más si el Sectario muere. 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 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 dos características: Nivel y Clase. Por ejemplo, tu personaje podría describirse como "un Investigador de 9º Nivel con un Poncho a Prueba de Babas", un Tentáculo de Pega, y una Mochila Llena de Dinamita".

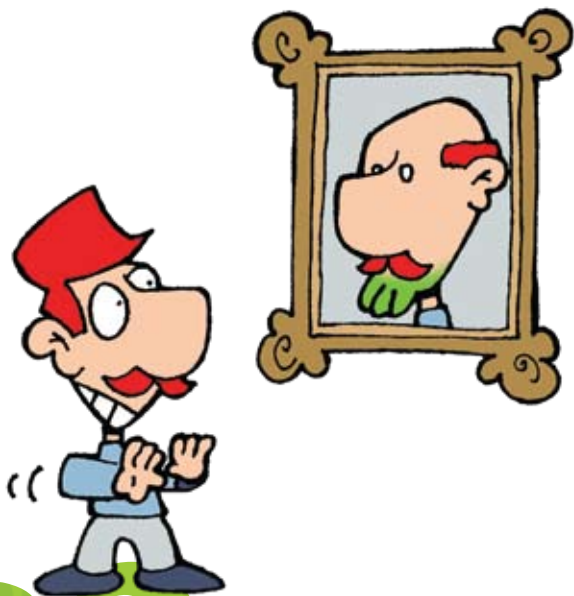
El sexo de tu personaje comienza siendo el tuyo propio.


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 Profesores, Investigadores, Machacamonstruos o Sectarios, si cuentan con la carta de Clase adecuada. Obtienes las habilidades especiales de una Clase en el momento en el que juegues la carta, y las pierdes en cuanto la pierdas o descartes.





Algunas de las capacidades de las Clases se alimentan de descartes. Puedes descartar cualquier carta, en juego o en tu mano, para alimentar una habilidad especial. Ten en cuenta que si NO tienes cartas en la mano, no puedes “descartar toda tu mano”.

Puedes descartar una carta de Clase en cualquier momento, incluso en mitad de un combate: “Ya no quiero seguir siendo un Profesor”. La excepción a esta regla es la Clase de Sectario, que **no puedes** descartar voluntariamente (ver Sectarios, más adelante).

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

Sectarios

¡No puedes descartar voluntariamente esta Clase! Puedes perderla por medio de ciertas cartas, jugadas por otros jugadores o por ti mismo, pero no puedes dejarla sin más diciendo “Ya no quiero seguir siendo un Sectario”. No es tan fácil dejar la secta...

Cuando te descartes de una carta de Sectario por cualquier razón, ponla en una pila aparte y no en la pila normal de descartes de Puerta. Este montón de cartas no se considera una “pila de descartes” a ningún otro efecto, ya que:

Si cualquier carta te dice “Te conviertes en un Sectario”, y hay una carta de Sectario descartada esperándote, debes cogerla. Si no hay carta de Sectario, te escapaste... de momento. Si ya eras un Sectario, no se produce ningún efecto adicional; no coges otra carta.

Hay seis cartas de Sectario en el mazo (más que de cualquier otra Clase), y varias cartas tienen un efecto especial sobre los Sectarios. ¡No te sorprendas si al final de la partida la mayoría o incluso todos los jugadores son Sectarios!

Más Aterradoras Reglas para Sectarios

Si sólo hay UN Sectario, **nada** puede hacerle perder su Clase, a excepción de una Intervención Divina... **que no se incluye en este juego** (si bien jugar una Intervención Divina cura **a todo el mundo** de su Sectarismo).

Si todos los jugadores menos uno se convierten en Sectarios, el jugador no converso gana un Nivel; **se puede** ganar de este modo la partida.

Si TODOS los jugadores se convierten en Sectarios, la partida termina, y el jugador (o jugadores) con el Nivel más alto es considerado el ganador.

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 Necronomicón sólo puede ser usado por un Profesor. Su Bonus sólo se tiene en cuenta para quien sea, en ese momento, un Profesor.

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 objetos 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

Cartas como "Inefablemente Horrible" o similares elevan el Nivel de los monstruos (y "En Un Sueño de Un Millón de Años" 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 Inefablemente Horrible, Mormullante y Tetradimensional se juegan juntas, **en cualquier orden**, te encontrarás con un monstruo mormullante e inefablemente horrible de cuatro dimensiones. Sin embargo, si hay varios monstruos en el combate, 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. Las cartas de objeto pueden indicar un valor en monedas o que se trata de un objeto "Sin Valor". Puedes jugarlos tan pronto como los consigas o en cualquier momento de tu propio turno.

Algunas cartas de Tesoro son "especiales" (como "Subes 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.



Maldiciones

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

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

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

Si una Maldición se aplica a algo que no tienes, ignórala. Por ejemplo, si sacas "Pierdes tu Cubrecabeza" y no tienes Cubrecabeza, no sucede nada; descarta la Maldición.

Clases

Estas cartas pueden jugarse sobre la mesa tan pronto como las consigas, o en cualquier momento de tu propio turno.

Super Munchkin

Estas cartas te permiten tener dos Clases simultáneamente.

Puedes jugar Super Munchkin en cualquier momento en el que tengas una Clase en juego y tengas una segunda carta de Clase para añadirse a la primera. Entonces tendrás dos Clases, estarás sujeto a todas las ventajas y desventajas de ambas. Pierdes Super Munchkin si pierdes cualquiera de tus cartas de Clase.

Más Cosas

Habrás momentos en los que te puede convenir jugar una Maldición o un monstruo sobre ti mismo, o *ayudar* a otro jugador 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.

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 Raza, Clase, Super Munchkin o Bastardo en el primer lugar de la pila de descartes, cualquier jugador puede descartarse de una carta de "Sube un Nivel" de su mano y co-gerla. 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.

También puedes regalar objetos sin recibir nada a cambio, para sobornar a otros jugadores ("¡Te daré mi Escopeta de Tres Cañones si no ayudas a Marcos a luchar contra El Gran Cthulhu!").

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

Entrometerse en el Combate

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

Usando una carta de un solo uso. Si tienes una carta de Icor, podrías ayudar a otro personaje, lanzándolo contra su enemigo. Por supuesto, puedes fallar *accidentalmente* en el lanzamiento, impactando a tu amigo con el Icor, que entonces contará **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.

Maldiciendo a los combatientes, si tienes una carta de Maldición.

Monstruos "Goth"

Los monstruos cuyo nombre terminan en "goth" tienen la capacidad de invocar a otros seres de su especie. Cuando uno de estos monstruos aparece en un combate, el jugador que lo jugó o lo robó puede jugar otro de estos monstruos de su mano para que se una al combate. Si no lo hace, se da al jugador sentado a su izquierda la oportunidad de añadir al combate un monstruo (y sólo uno) cuyo nombre acabe en "goth"; si este jugador no puede o no quiere jugar uno de estos monstruos, la oportunidad pasa al jugador sentado a su izquierda, y así sucesivamente hasta que se juegue un monstruo "goth" o todos los jugadores hayan pasado, momento en el que se retoma el combate.

Los monstruos "goth" que entren en combate gracias a este poder de invocación no pueden invocar a su vez a un tercer monstruo. Sin embargo, un "goth" que entre en combate por medio de una carta de Monstruo Errante, o por medio de cualquier otra carta o habilidad especial, **sí** puede invocar a un nuevo "goth", tal como se ha explicado.

¡Cthulhu Regresa!

El monstruo de Nivel 20 de este juego es El Gran Cthulhu. Sí, ya lo sacamos en **Star Munchkin**. ¿Qué queréis que os digamos? *Las estrellas estaban alineadas para su regreso*. Y os advertimos desde este momento: Volverá de nuevo.

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.

Combinar este Juego con otros Juegos de Munchkin

¡Adelante! Estamos seguros de que tu Investigador Semicyborg Semienano con Visión Fluoroscópica llevará el terror al corazón de cualquier monstruo, por horrendo que sea...

Baraja juntas todas las cartas de Tesoro. Baraja juntas todas las cartas de Puerta. Ahora tienes dos mazos grandes. Si tienes suficientes juegos de **Munchkin**, tendrás dos mazos MUY grandes.

Usa las reglas de Juego Rápido. Observa que estas reglas hacen referencia a tipos de cartas que no se incluyen en este juego, y no te agobies.

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. Sí, los Técnicos de **Star Munchkin** pueden "inutilizar" Maldiciones. Igualmente, los Créditos y las Piezas de Oro son lo mismo y pueden combinarse para comprar Niveles, pagar impuestos, etc.

Todos los personajes pueden tener Razas, Clases, Poderes y demás, a la vez. Los Escuderos, Sirvientes, 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.

Algunos monstruos de **Munchkin Cthulhu** están marcados como "Muertos Vivientes". No hay reglas para Muertos Vivientes en este juego, pero hemos dejado la referencia para que los Clérigos del **Munchkin** original puedan perseguir a estas abominaciones de ultratumba.

Créditos

Munchkin Cthulhu

Diseñado por Steve Jackson

Ilustrado por John Kovalic

Artista de producción: Alex Fernandez

Coordinación de producción: Monica Stephens

Dirección artística: Will Schoonover

Gestión de impresión: Monica Stephens

Dirección de ventas: Ross Jepson

Pruebas de juego: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Paul Chapman, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Birger Kramer, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Monica Stephens, Nicholas Vacek, Thomas Wiegel, Loren Wiseman, Shadlyn Wolfe, Erik Zane.

Gracias a Jan Hendriks, Fidel Lainez y Chris Oakley por las demenciales sugerencias para cartas incluidas en este juego.

Munchkin, Munchkin Cthulhu, la pirámide con el ojo que todo lo ve, y los nombres de todos los demás productos de Steve Jackson son marcas registradas de Steve Jackson Games Incorporated. Los personajes de **Dork Tower** tienen copyright © de John Kovalic.

Munchkin Cthulhu tiene copyright © 2007 de Steve Jackson Games. Versión de reglas 1.1 (agosto 2007).

Créditos de la edición en castellano:

Traducción: Darío Aguilar Pereira (excepto el chiste del "mosto").

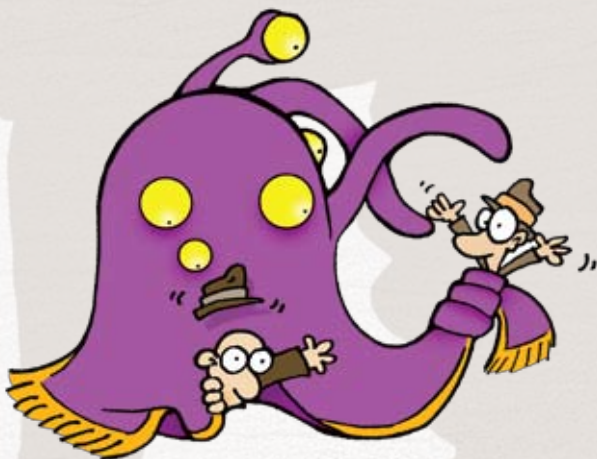
Maquetación (y el chiste del "mosto"): Jose Luis Herrera.

Edición: Jose M. Rey

Editado en castellano por Edge Entertainment.

Más munchkinismo en www.munchkin.edgeent.com





edge®

