MUNCHKIN® Gloom™

UN JUEGO DE KEITH BAKER
BASADO EN *MUNCHKIN*
DE STEVE JACKSON

Munchkin Gloom

Un juego de Keith Baker Basado en *Munchkin* de Steve Jackson

Descripción

En *Munchkin Gloom*, cada jugador tiene un grupo de cinco personajes y trata de que su grupo sea el más desgraciado mientras alegra a los grupos de los demás jugadores.

Los personajes se entristecen o alegran principalmente cuando se juegan cartas de Modificador sobre ellos. Cada carta de Modificador afecta a la puntuación de Autoestima del personaje sobre el que se juega. Los jugadores también juegan y descartan cartas de Evento para obtener efectos inmediatos.

A medida que progresa la partida, las historias de los personajes van terminando cuando sobre ellos se juegan cartas de Muerte prematura. Cuando un grupo entero haya sucumbido a muertes prematuras, la partida termina. En ese momento se calculan las puntuaciones de Autoestima, y gana la partida el jugador más desgraciado.

Preparación

1. Elegir un grupo: cada jugador elige uno de los grupos y coge las 5 cartas de Personaje que tengan el símbolo de ese grupo. Todas las cartas elegidas se colocan boca arriba sobre la mesa, frente a sus propietarios, donde los demás jugadores también puedan verlas y llegar a ellas. En partidas de 2 o 3 jugadores, conserva los 5 personajes. En partidas de 4 jugadores, cada jugador elige 1 personaje y lo descarta para evitar que la partida se alargue demasiado. Para jugar con 5 jugadores, crea un nuevo grupo de inadaptados con los personajes rechazados por los demás jugadores.

Símbolos de grupo

Heroes

Villanos

Popurri

Licuadoras

2. Repartir las cartas: deja aparte las cartas de Referencia y los personajes que no se vayan a usar. Baraja el resto de las cartas para formar un mazo. Reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador y pon el resto del mazo en el centro de la mesa. Durante la partida crearás una pila de descartes junto al mazo.

3. ¡Comienzo!: cada jugador cuenta brevemente lo mal que le ha ido el día hasta ese momento. El jugador con la historia más horrible jugará el primer turno. En caso de discrepancia sobre qué historia es la más desgraciada, la decisión final la tomará el dueño del juego.

Reglas rápidas para jugar un turno

Las reglas de esta sección te permitirán empezar a jugar a Munchkin Gloom de inmediato. Consulta el resto de reglas (comenzando por "La regla primordial") a medida que surjan dudas.

En tu turno realizarás 2 acciones. Una acción casi siempre se usa para jugar una carta desde tu mano, y el efecto resultante dependerá del tipo de carta que elijas. Por norma general, con algunas excepciones...

- Cartas de Evento: tienen un efecto inmediato y luego se descartan.
- Cartas de Modificador: se juegan sobre un personaje y permanecen allí. Alteran la puntuación de Autoestima del personaje, pueden tener efectos adicionales que se describen en la carta y pueden mostrar iconos de historia. Las cartas de Modificador pueden jugarse sobre cualquier personaje, no sólo sobre los tuyos, siempre y cuando dicho personaje no tenga ya una carta de Muerte prematura.
- Cartas de Muerte prematura: se juegan sobre un personaje para que pase de ser un *Munchkin* vivo sin ningún valor a convertirse en un valioso muerto. Sólo pueden jugarse cartas de Muerte prematura sobre personajes que tengan una puntuación de Autoestima negativa. *No pueden jugarse cartas de Muerte prematura como segunda acción del turno; siempre deben ser la primera.*

Tras realizar 2 acciones, el jugador termina su turno tras reponer su mano robando hasta tener 5 cartas. El turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

¡Y eso es todo! Se seguirán jugando turnos hasta que todo el grupo de un jugador tenga cartas de Muerte prematura y la partida termine. Consulta "Ganar la partida".

¡PERO ESO NO ES TODO!

Munchkin Gloom es mucho más divertido cuando los jugadores cuentan y prosiguen una historia con cada acción.

Al jugar cartas estás creando una macabra aventura de *Munchkin*. ¿Cómo acabó Fray Tock Abrasado por un ave? (¿Es que entiende al revés el concepto de cocinar? ¿O realizó aberrantes experimentos genéticos con dragones aviares? ¿Por qué Birló en los bolsillos Holly? (¿Estaba practicando prestidigitación? ¿Era un botín demasiado suculento? ¡Y su dueño no lo usaba!) *Tú decides*, ¡y luego se lo cuentas al resto de jugadores de una forma interesante!

La narración de *Munchkin Gloom* no sigue unas reglas formales, y tampoco hay respuestas mejores que otras, lo que no significa que no sea importante. Al contrario: ¡muchos jugadores de *Gloom* piensan que contar historias es lo mejor del juego!

LA REGLA PRIMORDIAL

Las cartas de *Munchkin Gloom* son transparentes en unas zonas y opacas en otras. A medida que avanza la partida, las cartas se apilarán unas sobre otras. Por ejemplo, las cartas de Modificador se colocan sobre cartas de Personaje (además de sobre cartas de Modificador anteriores durante la partida).

Cuando las cartas de Modificador se apilan, irán tapando distintos valores de Autoestima, efectos de cartas e iconos de historia, que serán sustituidos por otros o bien quedarán ocultos sin más. **La regla primordial de *Munchkin Gloom* es que sólo debes tener en cuenta lo que puedas ver.**

Si hay puntos de Autoestima tapados, no afectan a la puntuación de ese personaje. Si un icono de historia está tapado, el personaje deja de tenerlo. Si un efecto queda oculto, deja de funcionar.

ELEMENTOS DE LAS CARTAS

NOMBRE: cómo se llama la carta.

PUNTOS DE AUTOESTIMA: hasta 3 valores de puntos dentro de círculos. La puntuación de Autoestima de cada personaje es la suma de los puntos que puedan verse en su montón de cartas.

ICONOS DE HISTORIA: hasta 3 iconos que no tienen efecto por sí mismos, pero que suelen activar o interactuar con los efectos de otras cartas.

BESTIA

EN BLANCO

MUERTE

PATO

COPA

LUCRO

ROMANCE

NINGUNO

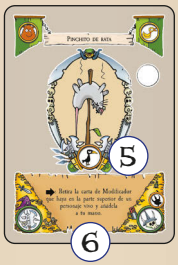
ICONO DE MAZO: el *Munchkin* con casco que aparece en todas las cartas indica que pertenecen a *Munchkin Gloom*, para ayudarte a distinguirlas del resto de versiones de *Gloom*.

ICONO DE GRUPO: un sol, una luna, un árbol o una licuadora que indican el grupo al que pertenece el personaje.

EFECTOS: reglas especiales que hacen lo que dicen. Hay 3 categorías de efectos: inmediatos, continuos y respuestas. Consulta "Categorías de efectos" para más información

TEXTO DE AMBIENTACIÓN: deliciosas o terribles historias y comentarios que ambientan la partida de forma entretenida. El texto de ambientación se distingue del texto de efectos porque está en cursiva.

ILUSTRACIÓN: una imagen cómica, agradable o perturbadora de agradable contemplación. Algunas ilustraciones permiten distinguir fácilmente las cartas según su tipo. Por ejemplo, las cartas de Modificador no tienen ilustraciones, así que es fácil saber que lo son. Otras imágenes permiten ver qué personajes están vivos y cuáles han muerto: todas las cartas de Muerte prematura tienen la misma imagen, por lo que cualquier personaje que tenga ese dibujo en la parte superior de su montón estará muerto.



1. NOMBRE
2. PUNTOS DE AUTOESTIMA
3. ICONOS DE HISTORIA
4. ICONO DE MAZO
5. ICONO DE GRUPO
6. EFECTOS (TEXTO NORMAL) Y TEXTO DE AMBIENTACIÓN (CURSIVA)

Cartas de Personaje

Las cartas de Personaje tienen nombre, imagen, icono de grupo y texto de ambientación. Las cartas de Personaje carecen de puntos de Autoestima innatos o de iconos de historia, ya que son los cimientos de tus historias sobre los que apilarás modificadores.

Cartas de Evento

Las cartas de Evento tienen nombre, efectos y una imagen central que muestra la acción, bajo la cual aparece el icono de un cuervo. Estas cartas de un solo uso se juegan desde tu mano, se resuelve su efecto y luego se descartan inmediatamente.

Cartas de Modificador

Las cartas de Modificador siempre tienen nombre y entre 1 y 3 valores de Autoestima. La mayoría de los modificadores tienen 1 o más iconos de historia, un efecto y un texto de ambientación, pero algunos carecerán de alguno de estos elementos.

Al jugar cartas de Modificador, traes infortunio a tus personajes y alegría a tus enemigos. Por lo general, querrás jugar modificadores con puntos negativos sobre tus propios personajes, y los que tienen puntos positivos sobre los de tus rivales, pero los efectos de las cartas pueden darte motivos para no seguir esta pauta.

Cuando juegues una carta de Modificador sobre un personaje, colócala sobre el personaje elegido, encima de cualesquiera modificadores ya jugados sobre ese personaje. **Sólo puedes jugar modificadores sobre personajes vivos** (es decir, personajes sin muertes prematuras) a menos que el efecto de una carta especifique algo distinto.

Los efectos de los modificadores recaen sobre el jugador que posee el personaje sobre el que se juegue el modificador, que no tiene que ser el mismo que jugó la carta. Así pues, si juegas una carta que dice "Roba 2 cartas" sobre el personaje de otro jugador, será dicho jugador quien robe las cartas.

Cartas de Muerte prematura

Las cartas de Muerte prematura tienen nombre, efectos y texto de ambientación, y todas comparten una ilustración común de un pato sobre una lápida. Una carta de Muerte prematura hace que un personaje pase de VIVO a MUERTO. Puedes jugar cartas de Muerte prematura sobre tus personajes o sobre los de los demás. Sin embargo, hay 2 restricciones:

- **No puedes jugar una carta de Muerte prematura como tu segunda acción del turno,** y
- **Sólo puedes jugar una carta de Muerte prematura sobre un personaje que tenga una puntuación de Autoestima negativa.** Es decir, la suma de todos los puntos de Autoestima visibles de ese personaje debe ser negativa *antes de que se apliquen los efectos de la muerte prematura*. Al fin y al cabo, esto es *Gloom*, ¡sólo pueden morir los héroes desgraciados!

Cuando a un personaje le llegue su Muerte prematura, déjalo aparte para indicar que está muerto. Algunas cartas de Evento pueden afectar a personajes muertos, pero no muchas.

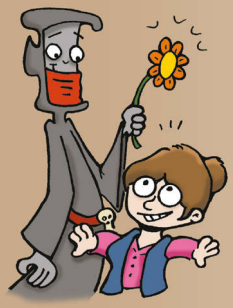
Tipos de cartas

Personaje

Modificador

Evento

Muerte prematura



ACCIONES ESPECIALES

Además de las acciones estándar con las que juegas cartas (jugar una carta de Modificador, de Evento o de Muerte prematura), los jugadores tienen otras 2 acciones especiales disponibles en su turno.

DESCARTAR TU MANO: si no te gustan tus cartas, puedes descartar toda tu mano. Pero ten en cuenta que no recibirás nuevas cartas hasta el final de tu turno, así que si descartas tu mano como tu primera acción, no tendrás cartas para jugar en tu segunda acción.

PASAR: siempre tienes la opción de no hacer nada.

ROBAR CARTAS

Algunos efectos cambian tu LÍMITE DE ROBO. Tu límite de robo es la cantidad de cartas que debes tener al final de tu turno tras reponer tu mano. Si tu límite de robo es 5 (que es la cantidad predeterminada), al final de tu turno robarás cartas hasta tener 5 en tu mano. Si por algún motivo tienes más cartas que tu límite de robo al final del turno, éste termina sin que tengas que robar ni descartar cartas.

Algunas cartas de Evento dicen: "Juega esta carta en cuanto la robes.". Si robas una de estas cartas al reponer tu mano, se resuelve al final de tu turno y no robas otra carta para sustituirla. ¡Cachis!

JUGADAS LIBRES

Algunas cartas de Modificador y de Evento te permiten jugar cartas adicionales como JUGADAS LIBRES. Las jugadas libres no cuentan para tu límite de 2 acciones. Si una carta te permite jugar una carta de Muerte prematura como jugada libre, puedes hacerlo tanto si la jugada libre sucedió en la primera acción de tu turno como si fue en la segunda.

CATEGORÍAS DE EFECTOS

Hay tres tipos distintos de efectos, identificados por los siguientes iconos.

EFECTOS INMEDIATOS: estos efectos se resuelven definitivamente en cuanto son jugados. Por ejemplo: "Roba 1 carta.".

EFECTOS CONTINUOS: estos efectos siguen afectando la partida mientras su texto sea visible. Cuando quede tapado por otra carta, el efecto termina. Por ejemplo: "Tu límite de robo aumenta en 1 carta.".

RESPUESTAS: estos efectos sólo pueden jugarse durante el turno de otro jugador como respuesta a una acción que acabe de realizar dicho jugador. Son las únicas cartas que pueden jugarse durante el turno de otro jugador. Por ejemplo: "Cancela una carta de Evento cuando ésta se juegue.".

GANAR LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente cuando todos los personajes de un grupo hayan muerto; es decir, cuando todos tengan cartas de Muerte prematura.

Cuando termine la partida, cada jugador suma las puntuaciones de Autoestima de sus personajes muertos. La puntuación de Autoestima de cada personaje es la suma de sus puntos visibles. ¡El jugador con el total más bajo, y por tanto con el grupo más desgraciado, gana la partida!

PARA PRINCIPIANTES

Para jugar una versión extremadamente simplificada de *Munchkin Gloom*, ignora el texto de efectos de todas las cartas. Puede ser una buena forma de aprender a jugar por primera vez o de jugar con niños pequeños.

EJEMPLO DE GRUPO DURANTE LA PARTIDA

La Autoestima de Hermana Serenidad es 0.

La Autoestima de Sir Matamucho es -40 (final).

La Autoestima de Nudillos es +15.

La Autoestima de Grambledore es -45.

La Autoestima de Chip-A-Dale es -15 (final).

CRÉDITOS

Concepto y diseño del juego: Keith Baker

Creador de *Munchkin*: Steve Jackson

Ilustraciones: John Kovalic

Producción: Jeff Tidball y Kyla McCorkle Tonding

Traducción: Sergio Hernández Garrido

Ilustraciones adicionales: Jaume Fabregat

Diseño: Kyla McCorkle Tonding

Localización: Edge Studio

Editor: John Nephew

Zar de *Munchkin* de Steve Jackson: Andrew Hackard

Pruebas de juego: Teos Abadia, Kenna Conklin, Ryan Conklin, Veronica Ewing, Jason Hobson, Jonathan H. Liu, Richard Malena, DeeAnn Sole, ¡y muchos más!

Agradecimientos: A Cam Banks, Jessica Banks, Bob Brynildson, Jerry Corrick, Michelle Nephew, Lisa Olson, Phil Reed y Travis Winter

Más información en

ASMODEE.ES

STEVE JACKSON GAMES

ATLAS GAMES

©2021 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Todos los derechos reservados. *Gloom* es una marca registrada de Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. *Munchkin*, los personajes de *Munchkin* y la pirámide que todo lo ve son marcas comerciales de Steve Jackson Games Incorporated y se usan bajo licencia. Los personajes de *Dork Tower* son copyright © de John Kovalic. Esta obra está protegida por derechos de autor internacionales y no puede ser reproducida total o parcialmente sin el consentimiento expreso del editor. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile — www.asmodee.es — www.asmodee.cl. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Bélgica. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.