Munchkin 6.5
Tumbas Terroríficas™

Un juego de Steve Jackson

Ilustrado por John Kovalic

Nuevo Tipo de Carta: Mazmorra

Las cartas de Mazmorra son de tamaño doble, para que quepa todo el texto y las ilustraciones, y para que sea IMPOSIBLE mezclarlas sin querer en un mazo de cartas de otro tipo.

Mientras que estén en juego, las cartas de Mazmorra afectan a TODOS los jugadores, a no ser que el Portal (ver más adelante) que os envió allí indique lo contrario.

Algunas Mazmorras te permitirán ganar Niveles por entrar, salir, o llevar a cabo ciertas acciones. Estas subidas de Nivel no pueden proporcionarte el Nivel necesario para ganar la partida, a no ser que la carta diga lo contrario.

Cuando se descarta una carta de Mazmorra, debes seguir sus instrucciones sobre los efectos que se revierten, el descarte de cartas, y demás.

Sí, puedes estar en más de una Mazmorra al mismo tiempo. Todas las cartas de Mazmorra que estén boca arriba en la mesa se consideran en juego. Las Mazmorras descartadas se ponen boca abajo junto al mazo de robo.

Mazmorras Contradictorias

En el caso de que dos Mazmorras se contradigan entre sí, prevalece la última que se ha jugado.

De Mazmorra en Mazmorra...

Cuando cambias de Mazmorra, no hay ningún momento de transición desde que sales de una Mazmorra y hasta que entras en otra. Esto significa que pasas instantáneamente de estar en una Mazmorra a estar en otra, y que si un efecto especial es legal en ambas Mazmorras, pero no en el ***Munchkin*** normal, éste no se pierde al pasar de una Mazmorra a la siguiente. *Ejemplo:* Un Guerrero que se encuentre en la **Mazmorra de la Épica Espontánea** puede llevar dos objetos Grandes, y normalmente debería descartarse de uno al salir de esta Mazmorra, pero si deja esa Mazmorra para entrar en la **Mazmorra de los Límites de Carga Cinemáticos**, que permite llevar un objeto Grande adicional, no tendrá que deshacerse de este objeto Grande al pasar de una Mazmorra a otra. Y si piensas que no es necesario que hagamos reglas para casos tan poco probables como éste, es que no has jugado lo suficiente a ***Munchkin***.

Regla Alternativa de Mazmorras

Si te gusta *mucho* una Mazmorra en particular, juega en ella y deja fuera todas las cartas de Portal… o establece, como regla casera, que la "Mazmorra base" no puede ser descartada, independientemente de lo que digan las cartas de Portal.

Preparación de las Mazmorras

Las cartas de Mazmorra forman su propio mazo. Empieza la partida con una carta de Mazmorra boca arriba sobre la mesa. Ésta es la Mazmorra en la que estáis. Para seleccionar esta Mazmorra, puedes:

1) Robar una del mazo, al azar
2) Dejar que la elija el jugador que ganó la última partida
3) Dejar que la elija el jugador que PERDIÓ la última partida
4) Llegar a un acuerdo con los demás jugadores.

Sea cual sea el método de selección, lo más probable es que la Mazmorra cambie a lo largo de la partida. Así que baraja el resto de cartas de Mazmorra y forma un mazo con ellas (boca abajo), listo para el momento en el que los munchkins atraviesen un Portal…

Cambiar de Mazmorra sin Portal

En cualquier momento de tu turno, puedes descartarte de 4 cartas de tu mano y "descubrir una salida". Roba una nueva Mazmorra. En ese momento podrás descartar una Mazmorra que ya esté en juego, aunque no estás obligado a hacerlo.

Nuevo Tipo de Carta: Portal

Los Portales son Puertas… Puertas muy especiales. Todas las cartas de Puerta en esta ampliación son Portales.

Cuando robas un Portal boca arriba, debes seguir inmediatamente sus instrucciones. Puedes entrar en una nueva Mazmorra, dejando la anterior o no… sí, puedes estar en más de una Mazmorra a la vez. Después de haber cumplido con las reglas del Portal, roba otra carta de Puerta boca arriba.

Cuando robas un Portal boca ABAJO, puedes elegir entre dos opciones:

1) Darle la vuelta inmediatamente y seguir sus instrucciones. Una vez que lo hayas hecho, roba otra carta de Puerta boca ABAJO.
2) Ponerla en tu mano. Puedes jugarla más tarde, pero sólo si (a) es tu turno, (b) no estás metido en un combate, y (c) no has jugado ya un Portal ese turno. Cuando lo juegues, debes seguir sus instrucciones y robar inmediatamente una Puerta boca ABAJO.

Recuerda: Cuando juegas un Portal, siempre robas otra Puerta para reemplazarlo. Si el Portal original se robó boca arriba, la Puerta de reemplazo también se roba boca arriba. Si el Portal original estaba boca abajo, también lo estará su reemplazo.

Preparación de los Portales

En esta expansión se incluyen dos copias de 8 modelos de Portal diferentes, lo que supone un total de 16 cartas de Portal. Si estás jugando con la caja básica de ***Munchkin*** y ninguna expansión más, te sugerimos que sólo incluyas 8 Portales, uno de cada tipo. De otro modo, estaríais cambiando de Mazmorra cada momento… aunque puedes usarlos todos si quieres, por supuesto.

Si estás jugando con una o más expansiones, ¡mete todos los Portales sin dudarlo!

Si tienes ya tantas expansiones que esas 16 cartas quedarían perdidas entre tantas Puertas, te sugerimos que barajes todas tus cartas de Puerta, cojas más o menos las 150 superiores, y añadas después los Portales a ese mazo. Recuerda separarlas después de la partida. Sí, podrías comprar más copias de ***Mazmorras Majaretas*** pero preferiríamos que te ahorrases ese dinero… para una pizza, o para cualquier otro juego de ***Munchkin***.

Las reglas épicas

Algunas Mazmorras hacen referencia a las "Reglas Épicas" de ***Munchkin***. Puedes descargarlas gratuitamente de la página dedicada a este juego en edgeent.com.

Mezclas

Estas cartas están pensadas para la fantasía clásica de ***Munchkin*** pero la mayoría de ellas funciona perfectamente con otras modalidades de este juego… léelas y quédate con las que te gusten. ¿Publicaremos "Mazmorras" para las otras líneas de ***Munchkin***? Hemos hecho ***Munchkin Cthulhu 4: Grutas Grilladas*** y estamos pensando en repetir con otras líneas. ¿Las compraríais? ¡Dejadnos saber vuestra opinión!

Munchkin en internet

Pásate por nuestra página de ***Munchkin*** y descarga ayudas de juego como nuestro FAQ, las reglas de Munchkin Épico o las reglas de la Camiseta Munchkin, para esos amigos incrédulos que no se fían de ti. También puedes pasarte por nuestro foro dedicado al juego para solucionar dudas, intercambiar ideas de cartas con otros jugadores, organizar partidas y munchkinear sin piedad.

Créditos

Diseñado por Steve Jackson
Ilustrado por John Kovalic
Ilustraciones adicionales: Katie Cook
Editor: Steve Jackson
Jefe de operaciones: Philip Reed
Jefe de producción: Samuel Mitschke
Editor ejecutivo: Miranda Horner
Editor de la línea Munchkin: Andrew Hackard
Ayudante de edición: Devin Lewis
Artista de producción: Gabby Ruenes
Ayudante de producción: Bridget Westerman
Gestor de proyecto: Darryll Silva
Corrector de preimpresión: Miranda Horner
Director de marketing: Rhea Friesen
Director de ventas: Ross Jepson
Pruebas de Juego: Dante Alaimo, Joe Alaimo, Vincenzo Alaimo, Joby Baby, Stacy Beckwith, Sophia Dever, Jessica Greigo, Kris Lawton, Sam Lauber, Sergio Moreno, Mitchio Porter, Greg Quinnell, Catharine Reynolds, Alexandria Thrash, Javan Wiener y Justin Zhang.
Traducción: Sara Rodríguez
Maquetación y diseño adicional: Edge Studio

Más información en
EDGEENT.COM

MUNCHKIN.GAME

Munchkin, Tumbas Terroríficas, los personajes Munchkin, Warehouse 23, la pirámide que todo lo ve y los nombres de todos los productos publicados por Steve Jackson Games Inc. son ® o TM de Steve Jackson Games Inc., o se usan bajo licencia. Los personajes de ***Dork Tower*** son © de John Kovalic. ***Munchkin 6.5: Tumbas Terroríficas*** tiene copyright © 2016 de Steve Jackson Games Inc. Todos los derechos reservados. Versión de reglas 1.52 (Abril 2014). Edición en español © 2019 Steve Jackson Games Incorporated. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Calle Petróleo 24, Polígono Industrial San José de Valderas, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en España. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.