

MUNCHKINOMICÓN™

Un juego de
Steve Jackson

Ilustrado por
John Kovalic

-Jareth, date prisa... el dragón se está acercando...

-Cálmate. Tengo el hechizo perfecto para esta situación.

Jareth sacó el Munchkinomicón de su mochila y pasó con cuidado las páginas. Encontró el hechizo que buscaba, pero al abrir triunfante el tomo, la cubierta tosió con fuerza y el Munchkinomicón salió volando por los aires, dejando un rastro de mocos por el pasillo.

-¡Jareth, elfo inútil! Será mejor que vayas...

Jareth sólo tuvo tiempo de dar un paso ante de que el Munchkinomicón empezase a gritar.

-¡Yuuuuju! ¡Señor dragón! Sé dónde puede encontrar unos aventureros jugositos...

Esta expansión contiene el mismísimo **Munchkinomicón** (una carta de objeto), 14 cartas que representan los Hechizos que contiene, así como otras 45 cartas de Puerta y Tesoro. Algunas de estas cartas se publicaron originalmente como parte de **Munchkin Dados**, y aparte de indicar un valor en Piezas de Oro al **Dado Recargado** y dar color a las cartas no hemos cambiado nada.

EL MUNCHKINOMICÓN

La carta del **Munchkinomicón** tiene dos caras. Una muestra una carta normal de Tesoro, mientras que la otra contiene un resumen de estas reglas, para que no sea necesario tenerlas sobre la mesa todo el tiempo. El **Munchkinomicón** empieza la partida en el primer lugar del mazo de Tesoros, para que así la coja el primer jugador en recibir un Tesoro. Debes jugar y equipar el **Munchkinomicón** en cuanto lo recibas. No puedes conservarlo en la mano, o ponerlo en la mesa pero no usarlo.

El **Munchkinomicón** es malvado y munchkinero, y cambiará de bando sin piedad alguna. Si está en juego, pasará inmediatamente a cualquiera que

- Muera. Eso de morir y volver inmediatamente a la vida impresiona mucho al **Munchkinomicón**. Si dos jugadores reviven al mismo tiempo, tira el dado: quien obtenga el resultado más alto se queda con el libro.
- Juegue una carta de Maldición, Trampa o Locura que consiga afectar a otro jugador.





- Sacrifique un Nivel. Puedes hacer esto en cualquier momento, incluso durante un combate, para atraer al *Munchkininomicón*.
- Sacrifique tres cartas. Puedes hacer esto en cualquier momento, incluso durante un combate, para atraer al *Munchkininomicón*.

LOS HECHIZOS

El *Munchkininomicón* proporciona a su propietario Hechizos, que siempre se roban boca abajo. Las cartas de Hechizo tienen un dorso especial y componen su propio mazo, con sus propios descartes. Si este mazo se acaba, forma uno nuevo barajando los descartes. Los Hechizos de tu manos *se tienen en cuenta* a la hora de determinar el número máximo de cartas que puedes tener en la mano y pueden regalarse como caridad. Los Hechizos no son objetos y no les afectarán las cartas o capacidades que afecten a estos.

USAR EL MUNCHKINOMICÓN

En cuanto robes el *Munchkininomicón* (ya sea del mazo de Tesoros o de otro jugador), te susurrará un Hechizo. Roba un Hechizo del mazo del *Munchkininomicón*. Puedes usar ese Hechizo inmediatamente o conservarlo en la mano para futuras maldades.

Si tienes el *Munchkininomicón* al inicio de tu turno, roba un Hechizo.

Si recibes el *Munchkininomicón* en un intercambio, no robes ningún Hechizo al hacerlo.

El *Munchkininomicón* tiene también un Bonus de combate de +5. Este Bonus es automático y no tienes que hacer nada para obtenerlo, y puede verse aumentado por una Mejora o reducido por una Maldición o una Trampa. El nuevo valor se conserva incluso si el *Munchkininomicón* pasa a otro jugador, pero se pierde si el libro vuelve al mazo de Tesoros.

EL MUNCHKINOMICÓN DE MUNCHKIN CTHULHU

La carta de Locura de Bibliofobia de *Munchkin Cthulhu* 3 no evita que poseas el *Munchkinomicón*. El libro te dice que todo va bien, que no hay nada que temer, y tú le crees.

Además de las Mejoras de objeto normales, puedes jugar cualquier Mejora de monstruo de +3 sobre el *Munchkinomicón*, como si fuera un Sectario, y ese Bonus permanecerá con el *Munchkinomicón* a no ser que vuelva al mazo de Tesoro.

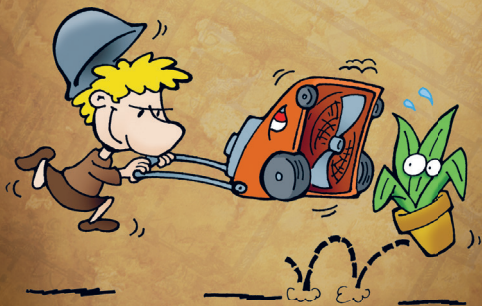
DESHACERSE DEL MUNCHKINOMICÓN

Puedes comerciar con el *Munchkinomicón* como con cualquier otro objeto. También puedes usar su valor en Piezas de Oro para ayudarte a subir un Nivel.

Si vendes el *Munchkinomicón*, o si te ves obligado a descartarlo por una Maldición, Trampa o Mal Rollo, vuelve al primer lugar del mazo de Tesoros. No puedes volver a robar el *Munchkinomicón* en el mismo turno en el que lo vendas o descartes. Si tienes que robar del mazo de Tesoros, aparta la carta del *Munchkinomicón*, roba tus Tesoros, y vuelve a ponerla después en el primer lugar del mazo.

OSCURO, ALTO Y MAESTRO

También se incluyen tres tipos de mejoras de Clase y Raza, cada una con tres copias. Oscuro y Alto son mejoras de Raza y Maestro es una mejora de Clase. Si sólo estás jugando con la caja básica, sugerimos añadir sólo una o dos de cada una de estas cartas. No se pueden usar varias cartas del mismo nombre, incluso si tienes más de una Raza o Clase con las que usarlas. Nada te detiene, sin embargo, si quieres que tu personaje sea Oscuro y Alto.



CRÉDITOS

Juego diseñado por Steve Jackson

Ilustrado por John Kovalic

Ilustración de Caen Rocas y Muere Todo el Mundo en *Munchkin Reloaded*: Randy Milholland

Diseño de cartas de *Marked for Death*: Steve Jackson y Andrew Hackard

Director artístico de *Marked for Death*: Will Schoonover

Director ejecutivo y genio diabólico tras *More Good Cards* para *Monster Enhancers*: Philip Reed

Zar de *Munchkin* : Andrew Hackard

Artistas de producción: Alex Fernandez para *Marked for Death*, *Monster Enhancers*, y *Munchkin Reloaded!*. Ben Williams para *Marked for Death* y *Monster Enhancers*, y Gabby Ruenes para *Munchkinomicon* y *Munchkin Reloaded!*.

Evaluación de preimpresión: Monica Stephens.

Creadora de la diabólica base de datos para *Munchkinomicon* y mejoras para *Monster Enhancers*: Monica Stephens

Gestor de impresión: Philip Reed para *Munchkinomicon* y *Monster Enhancers*.

Director de marketing: Paul Chapman

Director de ventas: Ross Jepson

Traductor: Darío Aguilar Pereira

Maquetación y diseño adicional: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Pruebas de juego : *Munchkinomicon* - Curtis Brayfield, Merinda Brayfield, Paul Chapman, Eric Dow, Jonathan Grabert, Richard Kerr, Matthew Krous, Devin Lewis, Fade Manley, Ryan McEathron, Kristopher Peterson, Randy Scheunemann, James Vicari, y Loren Wiseman.



EDGE

MUNCHKIN.SJGAMES.COM
EDGEENT.COM

Munchkin, *Munchkin Cthulhu*, *Munchkinomicon*, *Marked for Death*, *Monster Enhancers* y *Munchkin Reloaded!*, el personaje de Munchkin, Warehouse 23, e23, la pirámide que todo lo ve y los nombres de todos los productos publicados por Steve Jackson Games Incorporated son ™ o © de Steve Jackson Games Incorporated, o usados bajo licencia. *Munchkinomicon* es © 2011 de Steve Jackson Games Incorporated. Versión de reglas 1.0 (Febrero 2011). *Munchkin Marked for Death* es © 2010, 2015 de Steve Jackson Games Incorporated. Versión de reglas 1.2 (Septiembre 2015). *Munchkin Monster Enhancers* es © 2008, 2011 de Steve Jackson Games Incorporated. Versión de reglas 1.0 (Marzo 2011). *Munchkin Reloaded!* es © 2005, 2010 de Steve Jackson Games Incorporated. Versión de reglas 1.0 (Noviembre 2010). Edición en español © 2016 de Steve Jackson Games Inc. Los personajes de *Dork Tower* son © de John Kovalic. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. 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.