

MUNCHKIN[®] 4

¡QUE LOCURA DE MONTURA!

UN JUEGO DE STEVE JACKSON
ILUSTRADO POR JOHN KOVALIC

Esta ampliación pone especial énfasis en dos tipos de cartas en particular:

- **Escuderos** (has visto unos cuantos, pero aquí hay más)
- **Monturas** (un nuevo tipo de carta)

Esta ampliación está pensada para jugarse junto con el *Munchkin* original y una o más de las anteriores ampliaciones. Si no usas ninguna otra ampliación, vas a encontrarte con *un montón* de Escuderos y Monturas. Aunque tampoco es que eso sea nada malo, porque son muy, muy, muy *munchkineros*.

ESCUDEROS

Los Escuderos (y Sirvientas) de *Munchkin* y los Compinches (de *Star Munchkin* y *Super Munchkin*), son iguales en lo que a estas reglas respecta.

Los Escuderos se encuentran en mazos de Dungeon o Estación en algunas ampliaciones, y en mazos de Tesoro en otras (aquí están en las cartas de Dungeon). Puedes jugar un Escudero cuando quieras, incluso en un combate, siempre que sólo tengas un único Escudero en juego en cualquier momento. Si robas una carta de Escudero boca arriba, puedes ponerla en tu mano si no puedes (o quieres) ponerla en juego. Puedes descartar un Escudero en cualquier momento.

Los Escuderos *no* son Objetos, a no ser que se indique un precio en la carta. Sólo puedes comerciar con Escuderos que tienen un Precio en Oro. Un Escudero puede sacrificarse por ti. Si pierdes un combate, en vez de hacer una tirada para Huir, puedes descartar un Escudero con todo lo que lleva. Escapas automáticamente de todos los monstruos del combate, incluso si una carta de monstruo dice que es imposible Huir. Si te ayudaba alguien en el combate, TÚ decides si esa persona también escapa automáticamente o debe realizar su tirada para Huir.

Algunos Escuderos te proporcionan Manos adicionales, o te permiten equipar un objeto Grande o Complejo más. En estos casos, el Escudero no tiene realmente ningún objeto... sólo incrementa tus capacidades. Si le pasa algo al Escudero, tus objetos no se ven afectados por ello.

Otros Escuderos, como el "Escudero Elfo" de esta ampliación, pueden equiparse un objeto y usarlo por sí mismos; en algunos casos, un Escudero puede usar un objeto que tú no podrías usar. Los objetos que lleve equipados tu Escudero cuentan como si fuesen tuyos y se ven afectados por las Trampas, las Maldiciones y los Malos Rollos como si fueses tú quien los llevase equipados.

- Si tu Escudero se sacrifica para salvarte, cualquier objeto que lleve equipado se perderá.
- Si tu Escudero es asesinado, puedes saquear su cuerpo y conservar los objetos.
- Si tu Escudero te deja por una Trampa/Maldición, un Mal Rollo, o un cambio de lealtad, los objetos se van con él.

Usar Modificadores de Monstruo con Escuderos

Puedes jugar cualquier modificador de monstruo sobre un Escudero. Pon el modificador junto al Escudero para que éste se convierta, por ejemplo, en Venerable.

Sin embargo, estos modificadores no tienen tanto efecto sobre los Escuderos. Una carta de modificador +5 da al Escudero 1 Nivel adicional en cualquier batalla, mientras que un +10 le da 2 Niveles.

Los modificadores negativos no pueden aplicarse a los Escuderos, a no ser que ya cuenten con modificadores positivos. En este caso, el modificador negativo contrarresta un modificador positivo equivalente. Esto es, si un rival hace Venerable a su Escudero, (bonus +2), podrías jugar Cría sobre él en cualquier momento (incluso en mitad de un combate), para convertirlo en una Venerable Cría de Escudero con un bonus +1.

Escuderos y Bonus de Monstruos

Si, por ejemplo, tienes un Escudero Enano y te enfrentas a un monstruo que combate con un +1 contra Enanos, éste también contará con ese bonus contra ti, a no ser que descartes el Escudero. Un monstruo que sufre una penalización en sus combates contra los Enanos también sufrirá esa penalización cuando combata con cualquier munchkin con un Escudero Enano. Esto mismo también se aplica a cualquier monstruo que tenga bonus o penalizadores contra cualquier raza, clase o sexo.

El Mal Rollo no afecta a los Escuderos, a no ser que se mencione específicamente. Ignora la raza, clase y sexo de tu Escudero cuando determines lo que un monstruo te está haciendo a ti.

Escuderos y Sexo

No, no hablamos de ESO.

El sexo de un Escudero no es relevante, a excepción de las reacciones de los monstruos (tal como se explica más arriba), o de que quieras darle un objeto que requiera un sexo específico. En ese caso, el Escudero es del sexo que se muestre en su ilustración (si se muestra). Debería ser bastante obvio, incluso para los jugadores de *Munchkin*, determinar cuales son del sexo masculino, cuales son del sexo femenino, y cuales no tienen sexo.

Los robots no tienen sexo, incluso si en la carta se los menciona con pronombres masculinos.

Si quieres cambiarle el sexo a un Escudero, necesitarás la Poción de Cambio de Sexo.

Escuderos y ¡Eso Es Trampa!

Se puede usar una carta de ¡Eso Es Trampa! para tener un Escudero adicional, o para que un Escudero pueda equiparse un objeto que no podría equiparse normalmente (aunque ¿por qué no usar esta carta sobre ti mismo?). No hay poder humano o divino que permita a un Escudero de Bajo Presupuesto equiparse un objeto.

POR UN PUÑADO DE MUNCHKINS...

¡*Munchkins* hay para todos los gustos! Fantasía, ciencia-ficción, superhéroes, Cthulhu y zombies... ¡y todas son compatibles!

Para más información y munchkineo puedes dirigirte a la página web de Edge Entertainment dedicada a *Munchkin* así como al foro oficial del juego en www.edgeent.com.

Y si eres un Munchkin poliglota y sabes inglés no dejes escapar la oportunidad de visitar la página de www.worldofmunchkin.com para consultar las actualizaciones, FAQ, etc.

MONTURAS

Hay pocas cosas más apreciadas por los munchkins que sus Monturas (por lo menos desde ahora). Esto se debe, claro está, a que les dan bonus. Las Monturas se encuentran en los mazos de Dungeon.

No se puede tener más de una Montura, a no ser que se esté usando una carta de ¡Eso Es Trampa!

Las Monturas son objetos, y siguen las reglas normales de objetos. Cualquier cosa que afecte a un objeto puede afectar a una Montura.

Las Monturas se equipan a sí mismas. Las Monturas se consideran "Grandes", pero no cuentan para el límite de objetos Grandes que puedes equipar (de hecho, algunas te permiten equipar más objetos Grandes). La calificación de las Monturas como "Grandes" sirve para determinar qué Trampas y Maldiciones les afectan, y para que los Ladrones no puedan llevárselas en metidas en un bolsillo.

Las Monturas pueden verse mejoradas por modificadores de monstruo, exactamente del mismo modo que los Escuderos. Si se lucha contra una Montura como si fuera un monstruo (ver más abajo), las mejoras de monstruo funcionan normalmente.

También hay unos cuantos objetos que mejoran específicamente a las Monturas. Las Monturas no pueden usar objetos, a no ser que la carta de objeto lo indique, y las "mejoras de objeto" no afectan a los objetos de Montura.

Si una Montura tiene un bonus o un penalizador a Huir, éste sustituye el modificador de su jinete. Los Elfos tienen normalmente un bonus a las tiradas de Huir, pero sufren un penalizador si están cabalgando una Tortuga. Si tu Montura te da un penalizador a Huir, puedes descartar la Montura antes de realizar la tirada. No sufres el penalizador, pero la carta va a la pila de descartes.

Tratar Monturas como Monstruos

Un jugador que roba una Montura boca arriba, puede elegir tratarla como si fuera un monstruo. En este caso, su Nivel es igual al doble del bonus de combate indicado en la parte superior de la carta, y derrotarlo proporciona I Tesoro y I Nivel. El Mal Rollo de cualquier Montura atacada como monstruo es "Pierde I Nivel".

MEJORAS DE OBJETO

Algunas cartas son Mejoras de objeto, y deben jugarse sobre un objeto que ya tengas en juego (no pueden jugarse por sí solas). Aumentan el Bonus de combate del objeto o le proporcionan nuevas capacidades. No puedes mover una Mejora a un nuevo objeto una vez que la has jugado.

CRÉDITOS

Diseño: Steve Jackson

Ilustraciones: John Kovalic

Artista invitado: Shaenon K. Garrity

Desarrollo: Giles Schildt

Ayudante de desarrollo y Sugerencias Malvadas: Monica Stephens

Gestor de impresión: Philip Reed

Zar de *Munchkin*: Andrew Hackard

Escudero de *Munchkin*: Devin Lewis

Artistas de producción: Alex Fernandez, Sabrina Gonzalez y Ben Williams

Jefe de producción: Samuel Mitschke

Corrector de preimpresión: Devin Lewis

Director de marketing: Leonard Balsera

Director de ventas: Ross Jepson

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Pruebas de Juego: Fox Barrett, Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Jan Hendricks (a quien además se le ocurrió el título), Birger Krämer, Wil Upchurch, Thomas Weigel, Loren Wiseman y Erik Zane

Agradecimientos por sus Sugerencias de Cartas: Drew Beharelle, Drew Folta, Cory Haeffner, Herb, Andrew Koehn, Patrick Konshak, J. Aaron McComb, Bobby Myers, Jacob Nelson y Burr Settles



EDGE

Más información en
EDGEENT.COM

MUNCHKIN.SJGAMES.COM

Munchkin, ¡Qué locura de montura! 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 TM de Steve Jackson Games Incorporated, o usados bajo licencia. Los personajes de *Dark Tower* son copyright ® de John Kovalic. *Munchkin 4: ¡Qué locura de montura!* es copyright © 2006, 2010, 2011, 2013 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos los derechos reservados. Versión de reglas 1.6 (Enero 2013). Edición en español © 2015 de Steve Jackson Games Incorporated. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en España.