Munchkin® 7
Trampas a Dos Manos™

Estas cartas han sido diseñadas para añadirse a los mazos que combinen dos o más líneas de ***Munchkin***, y hacer que tus aventuras de superhéroes sectarios de ultratumba que van al espacio exterior para saquear sus mazmorras resulten más fluidas… o *fluidillas*, por lo menos. No es un juego independiente.

Además, el 7 es un número bonito

Esta expansión reemplaza ***Munchkin 7: Orgullo Munchkin*** (con lo que nos gustaba ese nombre). Pues sí, fuerzas más allá de nuestro control nos han obligado a añadirle un buen número de nuevas cartas adicionales a esta caja, así que no queríamos dejarle el mismo nombre… ni tampoco llamarle ***Munchkin 8*** (que ya está en camino). La anterior edición tenía 56 cartas, mientras que ésta tiene 112. Avisamos para que nadie se frustre pidiendo en su tienda ***Orgullo Munchkin***, cuando esas cartas están aquí.

Construcción de Mazos

Munchkin 7: Trampas a Dos Manos puede usarse con cualquier combinación de cartas de ***Munchkin***. Sin embargo, se diseñó para incluirse en un mazo que mezcle al menos dos líneas diferentes, con sus respectivas Razas y Clases. Si se añade sin más a un mazo de un solo juego básico, las nuevas cartas serán mucho más poderosas que las antiguas. Encontrarse con una carta de esta expansión en una partida debe ser una pequeña sorpresa, no algo constante. Os aconsejamos que incluyáis siempre todas las nuevas cartas de Tesoro, pero sólo parte de las cartas de Dungeon de ***M7:TADM***, si las vais a añadir a un mazo de cartas pequeño.

- Un solo juego básico (por ejemplo, la primera caja del ***Munchkin*** original): Usa sólo un tercio de las cartas de Dungeon de ***M7:TADM***.
- Un solo juego básico con al menos una expansión: Usa sólo la mitad de cartas de Dungeon de ***M7:TADM***.
- Dos juegos básicos: Usa unos dos tercios de las cartas de Dungeon de ***M7:TADM***.
- Al menos dos juegos básicos y una expansión, o tres o más juegos básicos: Usa todas las cartas de Dungeon de ***M7:TADM***.

Nota: Si ninguno de los juegos básicos que se están usando tiene Razas, retira las cartas **Antigua Edición**, **Bastardo**, **Superbastardo** y **Quimera**. Si ninguno de los juegos básicos que se están usando tiene Clases, retira las cartas **Antigua Edición**, **Súper Munchkin**, **Ultra Munchkin** y **Súper Súper Munchkin**.

Mazos Descomunales

Si tienes todos los juegos de ***Munchkin***, o la mayoría de ellos, lo más probable es que tu pila de cartas resulte difícil de manejar. Hay al menos tres cosas que puedes hacer al respecto:

1. Dividir por la mitad cada mazo, creando dos mazos, y dejar que los jugadores roben del mazo que les parezca más conveniente.
2. Dividir por la mitad cada mazo y apartar una de esas mitades; lo más probable es que la partida termine antes, y si no es así, sólo tienes que poner sobre la mesa la mitad que apartaste.
3. Mantener juntas, en mazos diferentes, las cartas de cada juego, de modo que haya sobre la mesa un mazo de cartas de Dungeon de ***Munchkin***, otro para cartas de Estación de ***Star Munchkin***, etc. Se permite a los jugadores robar de los mazos que quieran. Esto suele hacer el juego más rápido, pero le resta mezclas extrañas.

Cartas y Reglas

Cualquier carta o regla de cualquier juego que haga referencia a **¡Eso Es Trampa!** también afectará a **Trampas a Manos Llenas** y **Haz Trampas como Si no Hubiera un Mañana**.

Cualquier carta o regla de cualquier juego que haga referencia a **Monstruo Errante** también afectará a **Rodeado** y **Concentración del 15-M(onstruo)**.

Todas las restricciones al uso de los **Bastardos** también se aplican a **Superbastardo** y **Quimera**. Debes tener al menos una Raza para poder jugar una de estas cartas, y si pierdes todas tus Razas también pierdes la carta que te permitía tener varias. Sólo puedes tener una de estas cartas en juego en cualquier momento. Si tienes una de estas cartas en juego, puedes descartarla y reemplazarla con otra de tu mano o que acabes de robar.

Del mismo modo, las restricciones al uso de **Súper Munchkin** también se aplican a **Ultra Munchkin** y **Súper Súper Munchkin**. Debes tener al menos una Clase para poder jugar una de estas cartas, y si pierdes todas tus Clases también pierdes la carta que te permitía tener varias. Sólo puedes tener una de estas cartas en juego en cualquier momento. Si tienes una de estas cartas en juego, puedes descartarla y reemplazarla con otra de tu mano o que acabes de robar.

Si le sucede algo a una carta de multiRaza o multiClase que tengas en juego, y tienes otra del mismo tipo en la mano, puedes jugarla inmediatamente; no tienes que descartarte de las Razas o Clases que te permitan la nueva carta.

Recuerda siempre: Sean cuales sean las desgracias que les sucedan, el Nivel y Tesoros de un monstruo, así como el Nivel de un personaje, no pueden reducirse por debajo de 1 (la fuerza de combate, sin embargo, *sí* que puede reducirse por debajo de 1).

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.

Mejoras de Mejora

Las "Mejoras de Mejora" son un nuevo tipo de carta, que sólo pueden jugarse sobre cartas de Mejora que hayan sido jugadas sobre monstruos. Por ejemplo, no podrías jugar **Inauditamente** sobre un monstruo cualquiera, porque no tiene nada que le haga inaudito. Pero si ya fuese de **Inconmensurable**, por ejemplo, podrías hacerle **Inauditamente Inconmensurable**.

Otras Cuestiones de Reglas

Si bien todas las líneas de ***Munchkin*** son compatibles, no todas usan exactamente los mismos tipos de cartas. A continuación comentamos unas cuantas cosas que deberías saber si vas a combinar diferentes juegos de ***Munchkin***.

Maldiciones y Trampas

Las Maldiciones y las Trampas son el mismo tipo de carta a efectos de reglas, y cualquier carta que afecte a unas afecta a las otras. Específicamente, un **Anillo de los Deseos** puede anular una Maldición o una Trampa, diga lo que diga la carta en cuestión.

Escuderos y Compinches

Estos dos tipos de carta se consideran idénticas, así que sólo puedes tener una de ellas en juego, se llame como se llame la carta, a no ser que cuentes con una carta o capacidad que te permita tener más. Puedes descartarte de cualquier carta de este tipo para Huir automáticamente de todos los monstruos de un combate, a no ser que *ninguno* de los juegos utilizados en la partida tenga esa regla.

Mutantes y Poderes

Hay una Raza Mutante en ***Star Munchkin*** y una Clase Mutante en ***Super Munchkin***. Los monstruos son demasiado tontos para advertir la diferencia y, al fin y al cabo, si uno es Mutante, es Mutante, y eso se nota. Cualquier Mutante puede usar todos los Objetos que sólo pueden ser usados por Mutantes. Del mismo modo, los Poderes de ***Super Munchkin*** y ***Munchkin Zombies*** son el mismo tipo de carta y su Rango total no puede ser superior al Nivel del personaje.

Otras Reglas

Cualquier regla que dependa del nombre o características de un monstruo se aplican sin tener en cuenta la línea de juego a la que pertenezca.

- Si mezclas ***Munchkin Zombies*** con otros juegos, los monstruos Muertos Vivientes de éstos pueden unirse a la Horda.

- El **Gran Cthulhu** de ***Star Munchkin*** y el **Gran Cthulhu** de ***Munchkin Cthulhu*** son el mismo monstruo, aunque tienen diferentes características y pueden aparecer juntos en el mismo combate (no pienses demasiado en ello si no quieres perder tu cordura mental). Y por si eso no fuese suficiente, el **Gran Kazulu** de ***Munchkin Cthulhu 3: La Cripta Innombrable*** también es el mismo monstruo (aunque con un acento raro).

Munchkin Épico

¿Acaban demasiado pronto tus aventuras de ***Munchkin***? Ahí estás tú, con dos Razas, dos Clases, tres manos llenas de objetos devastadores, Poderes, Escuderos, Compinches… y la partida se acaba.

Pues regocíjate, porque ***Munchkin Épico*** ya está aquí. Bueno, no aquí, *aquí*: puedes descargarlo de forma gratuita desde nuestra página web, en www.edgeent.com. Si no estás usando las reglas de ***Munchkin Épico***, retira de la partida **Aprendiz de Munchkin Épico**, o recuerda robar una nueva carta cuando aparezca.

Créditos

Diseño: Steve Jackson
Ilustraciones: John Kovalic
Jefe de operaciones: Philip Reed
Zar de *Munchkin*: Andrew Hackard
Escudero de *Munchkin*: Devin Lewis
Maquetación: Edge Studio
Traducción: Darío Aguilar Pereira
Gestor de producción: Samuel Mitschke
Artistas de producción: Ben Williams, Sabrina Gonzalez y Monica Stephens
Pruebas de preimpresión: Monica Stephens y Devin Lewis
Producción de imprenta: Philip Reed
Camarera de la base de datos: Monica Stephens
Director de Marketing: Leonard Balsera
Director de ventas: Ross Jepson
Editor: Jose M. Rey

Gracias de nuevo a Erik Zane y Jan Hendriks, y a la gente que estuvo en 2004 en nuestra Fiesta de Oficina Flotante Permanente de Munchkin: Michaela Barrett, Andrew Hackard, Fade Manley, Mia Sherman, Monica Stephens, Giles Schildt y Loren Wiseman.

Más información en
EDGEENT.COM

MUNCHKIN.SJGAMES.COM

Munchkin, Trampas a Dos Manos, 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. Los personajes de ***Dork Tower*** son copyright de John Kovalic. ***Munchkin 7: Trampas a Dos Manos*** es © 2004, 2005, 2007, 2011, 2013, 2014 de Steve Jackson Games Incorporated. Edición en español © 2016 de Steve Jackson Games Inc. Todos los derechos reservados. Versión de reglas 1.81 (Febrero 2014). 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.