Munchkin 8
Centauros de la Mazmorra™

Un juego de Steve Jackson
Ilustrado por John Kovalic

Esta ampliación introduce dos nuevas Razas en el juego: Centauros y Hombres Lagarto. También incluye más Escuderos y Monturas (¡y hasta Mejoras de Montura!), y como ya tienes tu copia de ***Munchkin 4 - ¡Qué Locura de Montura!*** y ***Munchkin 5 – Exploradores Explotadores***, ya sabes cómo funcionan.

En fin… si por alguna extraña razón no tienes ya una copia de estas ampliaciones (alguien tenía que haber), la hemos vuelto a incluir aquí.

También hemos añadido más Mejoras de Raza y Clase, que aparecieron originalmente en ***Munchkin Dados***, porque nos dijisteis que queríais más. ¡Tened cuidado con lo que deseáis!

Como siempre, esta ampliación está pensada para jugarse junto con el ***Munchkin*** original y una o más de las anteriores ampliaciones, pero como los Centauros usan las reglas de Montura, ***Munchkin 4*** y ***Munchkin 5*** son quizás las más adecuadas. Si no vas a usar todas las ampliaciones, puede que quieras quitar algunas cartas de Centauro y de Hombre Lagarto para que no supongan una aplastante mayoría racial en la partida.

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, Estación o Puerta 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 Piezas de Oro.

Un Escudero puede sacrificarse por ti. Si pierdes un combate, en vez de realizar la tirada para Huir, puedes descartar un Escudero, con todo lo que lleva encima. Escapas automáticamente de todos los monstruos del combate, incluso si en la carta de uno se indica que es imposible Huir de él. Si había alguien ayudándote en el combate, TÚ decides si ese adversario también escapa automáticamente, o si tiene que realizar su tirada de Huir para escapar.

Algunos Escuderos te proporcionan Manos adicionales, o te permiten equipar un Objeto Grande o Complejo adicional. 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 pueden equiparse con 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. En resumen:

- 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.

Escuderos y Bonus de Monstruos

Si, por ejemplo, tienes un Escudero Centauro y te enfrentas a un monstruo que combate con un +1 contra Centauros, éste también contará con ese Bonus contra ti, a no ser que descartes el Escudero inmediatamente. Y, por supuesto, un monstruo que sufre una penalización en sus combates contra los Centauros también sufrirá esa penalización cuando combata con cualquier munchkin con un Escudero Centauro. 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 esto se mencione específicamente. Ignora la Raza, Clase y sexo de tu Escudero cuando determines lo que un monstruo te hace a ti.

Escuderos y Sexo

Por si queda alguna duda, 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 cuáles Escuderos son del sexo masculino, cuáles son del sexo femenino, y cuáles (en otras ampliaciones) no tienen sexo. Los robots no tienen sexo, incluso si en la carta se los menciona con pronombres masculinos. Ralph el Perro Maravilla solía ser del sexo masculino, pero lo llevamos al veterinario. Si quieres cambiarle el sexo a un Escudero, necesitarás la **Poción de Cambio de Sexo** (de ***¡Qué Locura de Montura!***).

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 con un Objeto que no podría equipar normalmente (aunque ¿por qué no usar esta carta sobre ti mismo?).

Monturas

Hay pocas cosas más apreciadas por los munchkins que sus Monturas. 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 los 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 metidas en un bolsillo.

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. Si una Maldición o un Mal Rollo impone una penalización a tus intentos de Huir, esa penalización se aplica siempre, sean cuales sean las circunstancias. Si tu Montura te da un penalizador a Huir, puedes descartar la

Montura antes de realizar la tirada. No sufres el penalizador, pero la Montura 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. Sí la carta no indica ningún Bonus, la Montura no puede… ¿monstrificarse?, ¿monstruarse?, ¿enmonstruarse?... Bueno, eso. El Mal Rollo de cualquier Montura atacada como monstruo es "Pierde I Nivel".

Esta regla es maravillosa, ya que muchos de tus oponentes se olvidarán de ella hasta que tú la uses para ganar. Enséñales este papelito, y haz tu baile del recochineo preferido.

Créditos

Diseño de cartas de Andrew Hackard
Basado en ***Munchkin*** de Steve Jackson
Ilustraciones de John Kovalic
Jefe de operaciones: Philip Reed
Zar de *Munchkin*: Andrew Hackard
Escudera de *Munchkin*: Angie Kreuser
Jefe de producción: Samuel Mitschke
Artistas de producción: Alex Fernandez, Gabby Ruenes y Ben Williams
Pruebas de preimpresión y doma de la base de datos: Monica Stephens
Producción de imprenta: Liegh Hegedus
Director de marketing: Paul Chapman
Director de ventas: Ross Jepson
Traducción: Darío Aguilar Pereira
Maquetación: Edge Studio
Editor: Jose M. Rey

Pruebas de juego: Igor "Bone" Almeida, Ted Argo IV, Stacy Beckwith, Matt Benning, Trevor Croft, Richard Dodson, Eric Dow, Jonathan Grabert, Andrew Hall, Mike Hall, Jan Hendriks, Angie Kreuser, Devin Lewis, Michael Parker, Ryan Parker, Cameron Roberts, Nicholas Vacek, James Vicari y Erik Zane. Gracias en especial a todos los grupos de juegos fijos de Wonko y South Austin Game Night, y a todo el mundo que jugó a ***Munchkin 8*** en Mobicon y Comicpalooza, y como siempre, al Equipo de Expertos en ***Munchkin***.

Gracias más especiales aún para Michael Shore, que nos dio el título para esta ampliación.

Esta ampliación incluye las menciones de honor y el ganador del concurso de diseño de cartas de Munchkin de 2010. ¡Sentimos el retraso, amigos! El ganador fue Patrick Konshak, por la **Escudera Pitonisa**. Las menciones fueron concedidas a Erick Beck (**Chivo Escapatorio**), Jens Kleine (**Avatar**) y Nicholas Vacek (**Set Completo de Armadura**). Otras cartas fueron sugeridas por Eric Newman (**Niño Perdido (y Nunca Encontrado)**), Nicholas Vacek (**Rana Embrujada**) y John Videll (**Vikingo sin Cabeza**).

Munchkin, Centauros de la Mazmorra Warehouse 23, e23, la pirámide que todo lo ve y los nombres de todos los productos publicados por Steve Jackson Games Incorporated son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Steve Jackson Games Incorporated o se usan bajo licencia. El logotipo y los personajes de DORK TOWER son copyright © de John Kovalic. ***Munchkin 8 – Centauros de la Mazmorra*** es copyright © 2012 de Steve Jackson Games Incorporated. Versión de reglas 1.0 (marzo 2012). La edición en español es © 2012 Edge Entertainment. 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.

STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com

edge
WWW.EDGEENT.COM