

MUNCHKIN⁵

EL DÍA DEL ARQUERO

Esta expansión contiene dos tipos especiales de cartas. Si ya tenés *Munchkin 4 - Monturas de Poca Monta*, ya sabés usarlas (queremos creer). Si **NO** tenés *Munchkin 4*, deberías salir corriendo a comprarlo o payasos No-muertos vendrán por vos. Pero solo porque te queremos (y nos diste plata), acá van las reglas para:

- Mercenarios (ya viste algunos, pero acá hay algunos más)
- Monturas y Potenciadores de Monturas
- Potenciadores de Ítems



Esta expansión fue diseñada para ser utilizada con el *Munchkin* base e, idealmente, con una o más expansiones adicionales.

STEVE JACKSON GAMES



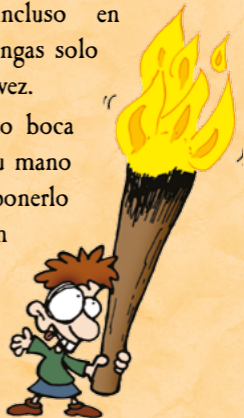
MERCENARIOS

Mercenarios, Compañeros, Aliados, Monjes, Camaradas y Secuaces son todos equivalentes, a los fines de estas reglas.

Los Mercenarios aparecen en los mazos de Puertas en algunas expansiones y de Tesoros en otras. En esta expansión hay dos Mercenarios, ambos en Puertas. Podés jugar un Mercenario en cualquier momento, incluso en combate, siempre y cuando tengas solo un Mercenario en juego a la vez.

Si robás un Mercenario boca arriba, podés conservarlo en tu mano si no podés (o no querés) ponerlo en juego. Podés descartar un Mercenario en cualquier momento.

Un Mercenario no es un Ítem salvo que tenga



precio. Solo podés intercambiar Mercenarios que tengan su valor en Monedas de Oro.

Un Mercenario puede sacrificarse por vos (aaawww...). Si perdés un Combate, en vez de tirar el dado para escapar, podés descartar un Mercenario y todo lo que esté cargando. Automáticamente, escapás de todos los Monstruos involucrados en la pelea, incluso si una carta de Monstruo dice que es imposible escapar. Si alguien te estaba ayudando en el Combate, VOS decidís si ese jugador automáticamente escapa también, o si debe tirar el dado para escapar.

Algunos Mercenarios te otorgan más Manos, o te permiten cargar otro Ítem Grande o Complejo. En este caso, se considera que el Mercenario



no tiene Ítems: simplemente incrementa tus propias habilidades. Si algo le sucede al Mercenario, tus Ítems no se ven afectados.

Otros Mercenarios (pero no los que vienen en esta expansión, jeje), pueden específicamente cargar y usar un Ítem por sí mismos. En algunos casos, un Mercenario puede usar un Ítem que vos no podés usar por vos mismo. Los Ítems que carga un Mercenario cuentan como tuyos y son afectados por Trampas, Maldiciones y Cosas Malas como si los estuvieras cargando vos. Si tu Mercenario tiene algún Ítem:

- Si tu Mercenario se sacrifica para salvarte, perdés todos los Ítems que estuviera cargando.
- Si tu Mercenario es asesinado, vos mismo saqueás el cadáver y conservás sus Ítems.



- Si perdés a tu Mercenario por una Trampa/ Maldición, por una Cosa Mala o por que pasa a ser leal a otro jugador, ¡sus Ítems se van con él!

Bonus de Mercenarios y Monstruos

Si, por ejemplo, tenés el **Mercenario Enano** (pero no lo tenés, salvo que tengas **Munchkin 4**) y te enfrentás a un **Monstruo** que consigue un bonus frente a Enanos,



el **Monstruo** consigue el bonus contra vos, a menos que descartes al **Mercenario**. Un **Monstruo** que tiene una penalización contra Enanos sufre esa penalización contra cualquier **munchkin** que tenga un **Mercenario Enano**. Lo mismo ocurre con cualquier **Monstruo** que tenga un bonus o una penalización contra cualquier raza, clase o género.



La Cosa Mala no afecta a los Mercenarios, a menos que específicamente los mencione.

Ignorá la raza, clase y género de tu Mercenario al determinar qué te hace un Monstruo a vos.

Mercenarios y Género

No, no nos metamos AHÍ.

El género de un Mercenario no importa, excepto para las reacciones de los Monstruos (explicado arriba) o a menos que quieras equiparlo con un Ítem que es solo para hombres o solo para mujeres. En estos casos, el Mercenario es del género (si lo tiene) que se muestra en su carta. Debería ser bastante obvio, incluso para tus compañeros de juego, cuáles son hombres, cuáles mujeres y cuáles no tienen género.

Los robots nunca tienen género, incluso si el texto de sus cartas usa pronombres masculinos. **Rafa el Perro Maravilla** solía ser hombre, pero lo llevamos al veterinario.



Si querés cambiar el género de un Mercenario, necesitás la Poción de Cambio de Género.

Mercenarios y Trampas

Una carta ¡Trampa! se puede usar para darte un Mercenario adicional, o permitir que un Mercenario cargue un Ítem que normalmente no podría (pero, ¿por qué no usar simplemente esa carta en vos mismo?). Ningún poder en el cielo o en la Tierra le permite cargar algo al **Mercenario Barato**.



MONTURAS

Muy preciada es para un munchkin (desde ahora) su majestuosa Montura. Porque, por supuesto, da bonus. Las Monturas se hallan en el mazo de Puertas.



Un jugador no puede tener más de una Montura, excepto si usa una carta ¡Trampa!

Las Monturas son Ítems y siguen las reglas de los Ítems. Todo lo que afecte a un Ítem puede afectar a una Montura.

A diferencia de otros Ítems, cuando tu personaje tiene una Montura, no precisa cargarla: las Monturas se cargan a sí mismas. Una Montura es “Grande”, pero no cuenta dentro del número de Ítems Grandes que

podés cargar (de hecho, algunas te permiten cargar más cosas Grandes). La designación “Grande” para las Monturas sirve para entender qué Trampas y Maldiciones las afectan y para impedir que los Ladrones se las roben.

Hay unos pocos Ítems que específicamente potencian a las Monturas. Las Monturas no pueden usar Ítems, a menos que la carta del Ítem específicamente diga que sí. Los Potenciadores de Ítems no afectan a los Ítems que potencian Monturas.

Si una Montura tiene un bonus o penalidad para Escapar, esto *reemplaza* al bonus del jinete (y si una Maldición o Cosa Mala te penaliza

por Escapar, esa penalización se aplica sí o sí). Si tu Montura te penaliza para





Escapar, podés
descartar la
Montura antes
de tirar el dado

para huir. No sufrís la penalización, pero la carta va a la pila de descarte. A tus hijos les decís que la Montura se fue a una quinta muy muy grande, y listo.

Tratando a las Monturas como Monstruos

El jugador que roba una Montura boca arriba puede elegir tratarla como un Monstruo. En ese caso, el Nivel de la misma es igual al doble del bonus de Combate que figura en la parte superior de la carta (si no tiene ningún bonus, una Montura no puede ser tratada como Monstruo). Venciendo a una Montura Monstruo obtenés un Tesoro y subís un Nivel. Los Potenciadores de Monstruo se pueden jugar en Monturas que están combatiendo como

Monstruos, y mantienen sus efectos normales. La Cosa Mala para cualquier Montura atacada como Monstruo es “Perdés un Nivel”.

Esta regla es genial porque muchos de tus oponentes se van a olvidar de que existe hasta que vos la uses para ganar. Mostrales este reglamento mientras los gozás con un bailecito sobrador.

POTENCIADORES DE ÍTEMS

Algunas cartas son Potenciadores de Ítems. Deben ser jugadas sobre un Ítem que ya tengas en juego; no pueden jugarse por sí solas. Agregan valor al bonus de combate del Ítem o le dan nuevas habilidades. Una vez que lo jugás, no podés mover un Potenciador de Ítem a otro Ítem.



Diseño del juego: Steve Jackson • Ilustraciones: John Kovalic

Artista invitada Shaenon K. Garity • Desarrollo: Giles Schildt

Presidente/Editor en jefe: Steve Jackson • Jefe ejecutivo: Philip Reed

Operadora jefa: Susan Bueno • Jefe creativo: Sam Mitschke • Editora ejecutiva: Miranda Horner

Editor Munchkin en línea: Andrew Hackard • Asistente editorial Munchkin: Devin Lewis

Coordinador de proyecto: Darryll Silva • Coordinadora de producción: Sabrina Gonzalez

Artistas: Alex Fernandez, Sabrina Gonzalez y Ben Williams • Control de calidad: Bridget Westerman

Coordinador de operaciones: Randy Scheunemann • Coordinador del proyecto: Darryll Silva

Revisión de preimpresión: Miranda Homer • Coordinador de operaciones: Randy Scheunemann

Directora de marketing: Rhea Friesen • Director de ventas: Ross Jepsen

Playtesters: Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Jan Hendriks, Freya Jackson, Birger Kämer, Randy Scheunemann,

Will Schoonover, Nicholas Vacek, Thomas Wegel, Loren Wiseman y Erik Zane.

Gracias a estos dementes fans de Munchkin cuyas sugerencias tomamos esta vez: Fredrik Björnman, Marek Cmrnáč, Gernert Davis, Andrew Geels, Peter Giles, Cory Haeflner, Aaron Hart, Miranda Jones, Robert Jones, Kendel Jarrod Koch, Birger Kämer, Benjamin Larsen, Timmy Loffredo, John Mannewitz, Steven Marsh, Scott X. McGill, Sonya Meade, Paul Moore, Chris Oakley, Mike Richardson, Keith Rupp, Michael Shen, Alex Slout y Klaus Westhoff.

Créditos de esta edición:

Producción editorial: Emmanuel García Rabell y Michel Fischman

Traducción: Santiago Szulman • Revisión: Mónica Piacentini • Adaptación gráfica: Magdalena Okecki