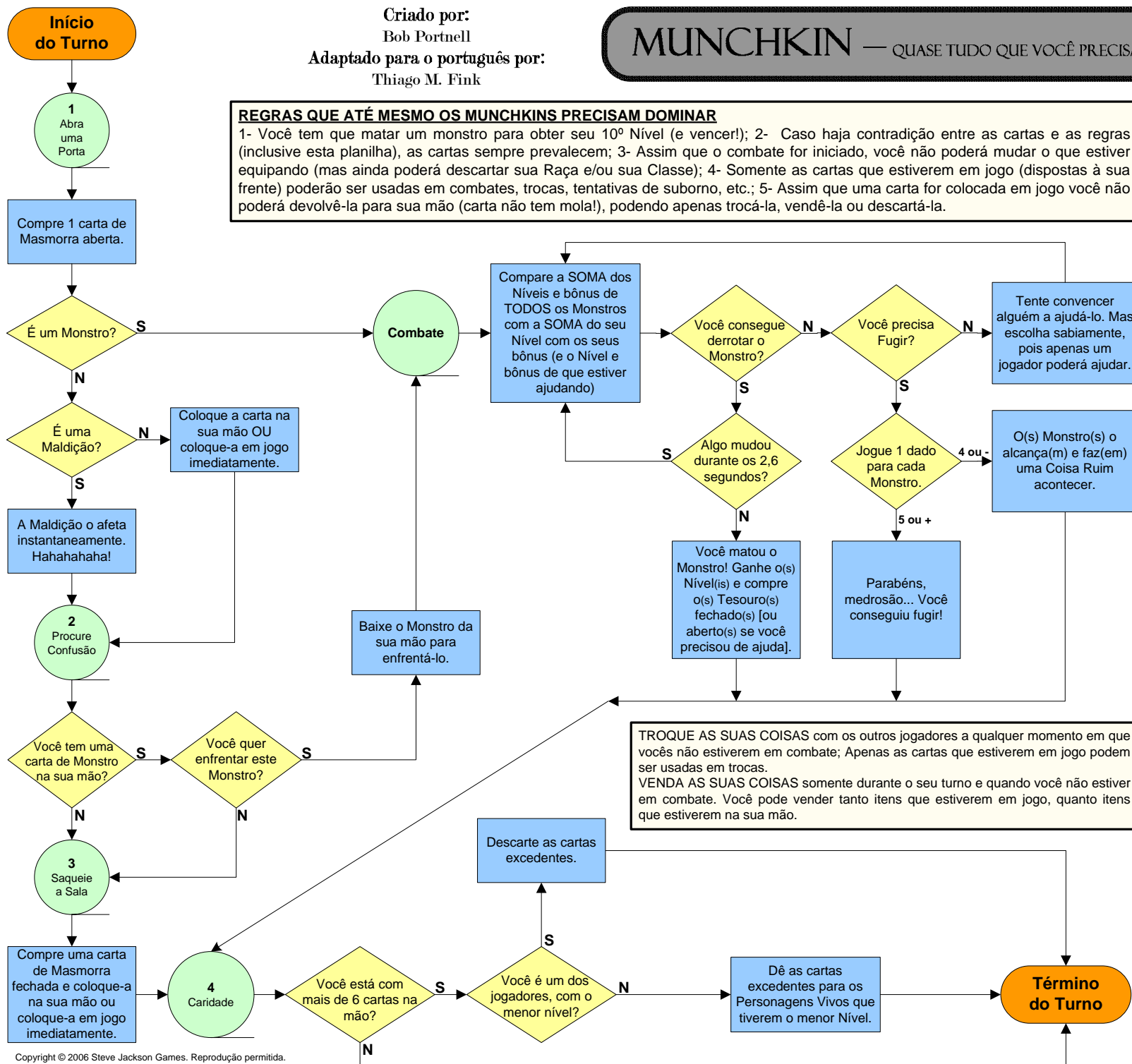


Criado por:  
Bob Portnell  
Adaptado para o português por:  
Thiago M. Fink

# MUNCHKIN — QUASE TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA JOGAR EM UMA ÚNICA PÁGINA!

## REGRAS QUE ATÉ MESMO OS MUNCHKINS PRECISAM DOMINAR

1- Você tem que matar um monstro para obter seu 10º Nível (e vencer!); 2- Caso haja contradição entre as cartas e as regras (inclusive esta planilha), as cartas sempre prevalecem; 3- Assim que o combate for iniciado, você não poderá mudar o que estiver equipando (mas ainda poderá descartar sua Raça e/ou sua Classe); 4- Somente as cartas que estiverem em jogo (dispostas à sua frente) poderão ser usadas em combates, trocas, tentativas de suborno, etc.; 5- Assim que uma carta for colocada em jogo você não poderá devolvê-la para sua mão (carta não tem mola!), podendo apenas trocá-la, vendê-la ou descartá-la.



## QUANDO JOGAR

**MALDIÇÕES:** A qualquer momento. Inclusive durante o combate!

**POÇÕES:** A qualquer momento durante o combate, independente de a poção estar na sua mão ou estar equipada.

**CARTAS DE TESOURO, RAÇA E CLASSE:** Baixe essas cartas conforme você as obtiver ou vindas de sua mão, mas somente no seu próprio turno.

## TUDO QUE VOCÊ PODE CARREGAR/EQUIPAR

- 1 Carapuça;
- 1 Calçado;
- 1 Armadura;
- 2 Itens de 1 mão;
- 1 Item de 2 mãos;
- 1 Item grande;
- 1 Mercenário.

Todos os itens que estiverem em jogo mas não puderem ser equipados devem ser girados em 90°.

## COISAS PARA FAZER QUANDO SE ESTÁ MORTO

- Mantenha seu Nível, sua(s) Raça(s) e sua(s) Classe(s);
- Revele as cartas da sua mão e coloque-as ao lado das cartas que você tiver em jogo;
- Seguindo a ordem dos Níveis (do maior para o menor), cada um dos jogadores vivos pega uma das suas cartas;
- Descarte todas as sobras;
- Você é revivido no início do turno do próximo jogador;
- Antes do início do seu próximo turno, compre 2 cartas de Tesouro e 2 cartas de Masmorra fechadas e coloque em jogo quantas delas você quiser.