

# **MANUAL DE MUNCHKIN**

Traducción: Isidora Bravo (isidora.bravo@gmail.com)

## **Comienzo:**

Se puede jugar de a 3 a 6 jugadores. Necesitarás este mazo y 10 tokens (monedas, fichas de póker, o cualquier cosa que sirva para contar hasta 10) para cada jugador. También necesitarás un dado de 6 caras.

Divide el mazo entre las cartas de calabozo (con una puerta detrás) y las cartas de tesoro (con un tesoro atrás) Revuelve los dos mazos. Reparte 2 cartas de cada mazo a cada jugador.

## **Manejo de las Cartas:**

Mantén separadas las pilas de descarte cara arriba para los dos mazos. Cuando uno de los mazos se acaba, vuelvan a revolver sus cartas descartadas. Si se acaba un mazo y no hay cartas descartadas, nadie puede robar cartas de ese tipo.

Tu mano: Las cartas en tu mano no están en juego. No te ayudan, pero no pueden ser robadas a no ser que aparezca una carta que afecte específicamente a las cartas de tu mano en vez de a los ítems que llevas. Al final de tu turno, no puedes tener más de 5 cartas en tu mano, a no ser que seas un enano, entonces puedes llevar 6.

Los ítem que llevas: las cartas del tesoro pueden ser jugadas frente a ti para convertirse en ítems que llevas. Ver Ítems más abajo

Cuando las cartas pueden ser jugadas: cada carta puede ser jugada en un momento específico, ver más abajo.

*Las cartas en juego no pueden ser devueltas a tu mano, deben ser descartadas o cambiadas si quieres deshacerte de ellas.*

## **Creación de personaje:**

Todos parten como Humano de nivel 1 sin clase.

Mira tus cuatro cartas iniciales. Si tienes alguna carta de Raza o Clase, puedes (si es que quieres) jugar una de cada tipo posicionándolas frente a ti. Si tienes cartas de Ítems, las puedes jugar posicionándolas frente a ti. Si tienes alguna duda sobre si jugar una carta o no, lee más abajo o simplemente jugarla barzamente.

## **Cómo empezar y terminar el juego:**

Decidan quien juega primero tirando el dado y discutiendo sobre el resultado y sobre el significado de esta oración y sobre si alguna de las palabras parece carecer de efecto alguno.

El juego sigue en turnos, cada cual con distintas fases (ver abajo).

Cuando el primer jugador termina su turno, le toca al jugador de su izquierda y así.

El primer jugador en alcanzar el nivel 10 gana... Pero DEBE llegar al nivel 10 matando un monstruo. Si dos jugadores matan a un monstruo juntos y alcanzan el nivel 10 al mismo tiempo, los dos ganan.

### **Fases de los Turnos:**

(1) Abrir una Puerta: Saca una carta del mazo de calabozos y dala vuelta. Si es un monstruo, debes enfrentarlo. Ver combate. Termina el combate completamente antes de continuar. Si logras matarlo, subes un nivel (o si es un monstruo más grande, dos niveles, en todo caso en la carta saldrá eso). Si la carta es una maldición (ver maldiciones más abajo), hace efecto en ti de manera inmediata (si puede) y se descarta. Si sacas cualquier otra carta, puedes dejarla en tu mano o jugarla inmediatamente.

(2) Buscar problemas: Si no encontraste un monstruo al abrir la puerta, tienes la opción de poner en juego un monstruo de tu mano y pelear contra el, como se describe más abajo. No pongas en juego a un monstruo que no podrás derrotar a menos que estés seguro de que contarás con ayuda!

(3) Zaquear la habitación: Si mataste a un monstruo, saca el número de tesoros indicados en la carta del monstruo. Sácalas cara abajo si lo mataste sólo y cara arriba si lo mataste con ayuda. Si te encuentras con un monstruo pero te escapas, no puedes saquear la habitación. Si no te encontraste con un monstruo puedes investigar la habitación vacía (sacas una segunda carta del calabozo, cara abajo y la dejas en tu mano).

(4) Caridad: Si tienes demasiadas cartas (6 para enanos, 5 para cualquier otro jugador), debes darle las cartas que te sobren al jugador vivo con el menor nivel. Si hay jugadores empatados en el menor nivel, divide las cartas lo más parejamente posible, pero depende de ti quién se lleva más cartas. Si TÚ eres el jugador con menor nivel o estás empatado en el menor nivel, descarta las cartas que sobran.

*(5) Es el turno del siguiente jugador.*

### **Combate:**

Para luchar contra un monstruo, revisa su nivel en la parte superior de su carta. Si tu nivel, más los bonus por todos los ítems que llevas suman más que el nivel del monstruo, logras vencerlo. Algunas cartas de monstruos tienen poderes especiales que afectan el combate (bonus contra una raza o clase, por ejemplo). Revisa bien esto antes de entrar en combate.

También puedes usar las cartas de un tiro (pociones) que tengas en tu mano durante el combate.

Si matas a un monstruo, automáticamente subes un nivel (2 niveles en el caso de monstruos muy peligrosos). Si estuvieras luchando contra varios monstruos (ver interferir) subes un nivel por cada monstruo que hayas matado. Pero si derrotas a un monstruo sin matarlo, NO subes un nivel.

Descarta la carta de monstruo y saca los tesoros (ver más abajo). Pero ojo: Alguien puede jugar una carta hostil en tu contra o usar un poder especial justo cuando pensabas que habías ganado. Cuando matas a un monstruo, debes esperar un tiempo razonable (definido en aproximadamente 2,6 segundos) para ver si alguien tiene algo que decir. Luego de eso, habrás matado realmente al monstruo y realmente habrás subido un nivel y obtenido el tesoro.

Si no puedes derrotar al monstruo tienes dos opciones, pedir ayuda o correr.

### **Pedir ayuda:**

Puedes pedir ayuda a otro jugador, si se rehúsa, Puedes pedirle ayuda a otro jugador y así, hasta que todos te hayan defraudado o alguien te ayude. Sólo un jugador puede ayudarte.

Puedes sobornar a alguien para que te ayude, de hecho, lo más probable es que tengas que hacerlo, a no ser que haya un elfo cerca. Puedes ofrecerles cualquiera de los ítems que tienes en mano o la cantidad que quieras de los tesoros que ofrece monstruo. Si le ofreces parte del tesoro del monstruo, deben decidir si el o tu eligen primero o como lo harán.

Cuando alguien te ayuda, sumas su nivel y bonus a los tuyos.

Las habilidades o vulnerabilidades del monstruo también se aplican a tu ayudante y viceversa. Por ejemplo, si un guerrero te ayuda, ganarás si el total de ustedes dos combinado empata al monstruo, y el puede descartarse de sus cartas para sumarle fuerza a su combate. Si estás enfrentando a un Proyecto de Vampiro y un clérigo te ayuda, éste puede espantar al vampiro de inmediato. Pero si estás enfrentando al Baboso y un elfo está ayudándote, el nivel del monstruo aumentará 4 puntos (a menos que tú también seas un elfo y el monstruo ya haya aumentado su nivel).

Si alguien logra ayudarte con éxito, entonces el monstruo muere. Descártalo, saca el tesoro y sigue cualquiera de las instrucciones especiales que haya en la carta del monstruo. Tu subes de nivel por cada monstruo que matas, la persona que te ayudó, no. A no ser que sea un elfo, si es así, el también sube de nivel por cada monstruo muerto.

Si nadie te ayuda o si alguien intenta ayudarte y el resto de los jugadores te hieren o ayudan al monstruo a fin de que los dos no puedan defenderlo, debes arrancarte.

### **Arrancar:**

Si logras arrancarte, no obtienes ni tesoros ni nivel. Tampoco puedes zaquear la habitación y además, no siempre te escaparás.

Tira el dado. Sólo escapas si sacas un 5 o más. Los elfos tienen un bonus para escapar, mientras que los mestizos tienen una penalización. Algunos ítems mágicos hacen más fácil o más difícil escapar. Y algunos monstruos son rápidos y te dan penalizaciones cuando tiras los dados.

Si te escapas, descarta al monstruo. No obtienes ningún tesoro. Usualmente no hay efectos negativos... Pero lee la carta, algunos monstruos te hieren aun que logres escaparte de ellos.

Si el monstruo te atrapa, te hará cosas malas, las cuales están descritas en la carta. Esto puede variar entre perder un ítem, perder uno o más niveles o la muerte.

Si dos jugadores están cooperando y aun así no pueden derrotar al monstruo (o los monstruos), los dos deben arrancar. Tiran los dados de manera separada y el monstruo puede alcanzar a los dos.

Si estás escapando de múltiples monstruos, debes tirar los dados de manera separada para escapar de cada uno, en el orden que elijas y sufrir las consecuencias de cada uno que te atrape.

### **Muerte:**

Si mueres, pierdes todas tus cosas. Mantienes tu clase(s), raza(s) y nivel, tu nuevo personaje se verá igual que el anterior.

Saqueando el cuerpo: Baja las cartas que tienes en tu mano al lado de las que tienes en juego. Partiendo con el jugador con mayor nivel, cada uno de los jugadores elige una carta. En caso de empates de nivel, tiren un dado. Si tu cuerpo se queda sin cartas, el resto de los jugadores no pueden saquear más. Luego de que todos sacan una carta, el resto de las cartas van a la pila de descarte. En tu próximo turno, comienza sacando 2 cartas de cada mazo cara abajo y juega cualquier carta de raza, clase o ítem que quieras, igual que cuando comenzó el juego.

**Tesoros:** Cuando matas a un monstruo, obtienes su tesoro. Cada monstruo tiene un número de tesoros en la parte de abajo de la carta. Saca esa cantidad de tesoros. Sácalas cara abajo si mataste el monstruo tu solo, si alguien te ayuda, sácalas boca arriba para que todos los jugadores puedan verlas. Las cartas de tesoro pueden ser jugadas en el momento en que las recibes. Las cartas de ítem pueden ser colocadas enfrente de ti. Las cartas “Sube un nivel” pueden ser jugadas de inmediato.

### **Estadísticas de los personajes:**

Cada personaje es básicamente una colección de armas, armadura e ítems mágicos, con tres estadísticas: Nivel, Raza y Clase. Por ejemplo, puedes describir a tu personaje como “un elfo mago de nivel 8 con botas rompeculos, staffs de NAPALM y rodilleras de seducción”.

Nivel: Esta es una medida de cuán semental eres. (Los monstruos tienen niveles también). Mantén a la vista tu nivel ubicando tokens al frente tuyo. Los niveles van del 1 al 10. Ganarás y perderás niveles constantemente durante el juego. Subirás de nivel cuando mates a un monstruo, o cuando una carta lo diga. También puedes vender ítems para comprar niveles (ver ítems). Pierdes un nivel cuando las cartas dicen eso. Tu nivel no puede bajar del 1. Sin embargo, tu nivel en combate puede ser negativo si te maldicen o traicionan.

Raza: Los personajes pueden ser humanos, elfos, enanos o halfling. Si no tienes ninguna carta de raza frente a ti, eres humano. Los humanos no tienen habilidades especiales. Todas las otras razas tienen habilidades y desventajas especiales (ver las cartas). Obtienes las habilidades de una raza en el momento en que pones la carta frente a ti y las pierdes cuando botas la carta. Puedes botar una carta de Raza en cualquier momento, incluso en combate: “No quiero ser más un Elfo”. Cuando eliminas una carta de raza,

vuelves a ser humano. No puedes pertenecer a más de una raza a no ser que pongas en juego la carta de Semi-Razas.

Clase: Los personajes pueden ser guerreros, magos, ladrones o clérigos. Si no tienes ninguna carta del Clase frente a ti, entonces no tienes clase. Cada clase tiene distintas habilidades, las cuales aparecen en la carta. Obtienes las habilidades de la clase en el momento en que pones en juego la carta frente a ti y la pierdes al momento en que la descartas. La mayoría de las habilidades de clase se potencian al descartar. Puedes descartar cualquier carta, de tu mano o en juego, para potenciar una habilidad especial. Puedes descartar cartas de clase en cualquier momento, incluso en un combate: “No quiero seguir siendo mago”. Cuando descartas una carta de clase, dejas de tener clase hasta que juegues otra carta de clase. No puedes pertenecer a más de una clase al mismo tiempo, a no ser que juegues la carta llamada “Super Munchkin”.

Ítems: Cada carta de ítem tiene nombre, poder, tamaño y valor en piezas de oro. Si tienes un ítem en tu mano, no cuenta hasta que lo pones en juego, una vez que lo bajas, lo llevas “encima”. Uno puede llevar un número ilimitado de ítems pequeños y sólo un objeto grande. (Cualquier ítem que no sea designado como grande se considera pequeño). Los enanos son la excepción, ellos pueden llevar un número ilimitado de ítems grandes. Si dejas de ser un enano y tienes más de un ítem grande en juego, debes deshacerte inmediatamente de todos menos uno. Si es tu turno puedes venderlos y sino, debes dárselos al jugador de menor nivel que pueda utilizarlos. Todos pueden usar ítems, pero algunos tienen restricciones de uso: por ejemplo, el Mazo de la Nitidez sólo puede ser esgrimido por un clérigo. Sus beneficios sólo contarán para quien es, en ese momento, un clérigo. Asimismo sólo puedes usar un sombrero, una armadura, un par de zapatos y dos ítems de manos (o un ítem de dos manos) a no ser que tengas una carta que te permita hacer trampa o si los otros jugadores no se dan cuenta. Por ejemplo, si llevas dos cascos sólo uno de ellos puede ayudarte y no puedes cambiar de casco durante un combate o mientras corres.

Vender Ítems: Mientras juegas tu turno, puedes canjear ítems que valgan 1000 piezas de oro e inmediatamente subir un nivel. Si por ejemplo canjeas ítems por 1.100 piezas de oro, no hay diferencia, subes sólo un nivel, pero si canjeas ítems por 2.000 piezas de oro, entonces subes 2 niveles y así. Puedes canjear tanto ítems de tu mano como ítems que lleve tu personaje encima. Los Halflings obtienen una bonificación al vender ítems. No puedes vender ítems durante una pelea. Una vez que das vuelta una carta de monstruo, debes terminar la pelea con el equipamiento que tienes.

### **Cuando jugar las cartas:**

Las instrucciones que aparecen en las cartas siempre tienen mayor jerarquía que las reglas generales.

Monstruos: Si te sale una carta monstruo durante la fase “abrir una puerta”, entonces afecta directamente a la persona que la sacó. Deben luchar contra el monstruo inmediatamente. Si recibes una carta de monstruo de otra manera, pueden ser jugadas en la fase “buscando problemas” o dirigir las a otro jugador en combinación con la carta

“Monstruo errante”. Cabe destacar que cada carta de monstruo corresponde a un monstruo, aun que el nombre del monstruo sea plural.

Potenciadores de monstruos: “Antiguo”, “enfurecido”, “inteligente” y “gigante” aumentan el nivel de los monstruos, “bebe” disminuye su nivel. “monstruo errante” y “socio” unen otro monstruo al combate. Estas cartas pueden ser jugadas durante CUALQUIER combate. Todos los potenciadores funcionan juntos y todo lo que potencie a un monstruo, potenciara también a su socio de combate. Si las cartas “antiguo”, “enfurecido” y “socio” son jugadas juntas, en cualquier orden, entonces estarás enfrentando un antiguo y enfurecido monstruo con su antiguo y enfurecido amigo. Sin embargo si hay dos monstruos en juego gracias a que se jugó la carta “monstruo errante” los jugadores que quieran poner en juego potenciadores deben elegir a que monstruo quieren potenciar.

Tesoros – Jugando: Cualquier carta de tesoro puede ser jugada apenas se reciba o en cualquier momento de tu turno. Cuando pones en juego una carta “Sube un nivel”, descártala inmediatamente y sube un nivel.

Tesoros – Uso: Las pociones pueden ser jugadas durante cualquier combate, sin importar si las tienes en tu mano o en la mesa. Otros ítems mágicos no pueden ser usados a menos que estén en juego. Si es tu turno, puedes jugarlos y usarlos inmediatamente, si estás ayudando a alguien o peleando fuera de turno por cualquier motivo, no podrás poner en juego ítems de tu mano.

Maldiciones: Si te sale una maldición al abrir una puerta, entonces afecta a la persona que la sacó. Si se saca cara abajo o se obtiene de cualquier otra manera, entonces puede ser jugada sobre CUALQUIER otro jugador en CUALQUIER momento. EN CUALQUIER MOMENTO, está claro? Así reduces las habilidades de otra persona en el momento en que cree que mató al monstruo. Es muy divertido. Una maldición afecta a su víctima inmediatamente y luego se descarta. Excepciones: “cambio de sexo” te penaliza para la próxima pelea y “pollo en tu cabeza” sigue y sigue... Debes mantener estas cartas hasta que te deshagas de la maldición. Si una maldición afecta a algo que no tienes, entonces ignórala. Por ejemplo, si te sale “pierdes tu armadura” y no tienes armadura, no pasa nada, sólo descarta la maldición.

Clases y razas: Estas cartas pueden ser jugadas apenas las recibes, o en cualquier momento de tu turno.

Mestizo y Super Munchkin: Estas cartas te permiten tener dos razas y dos clases respectivamente. Puedes jugar la carta de mestizo en cualquier momento que tengas una raza en juego, puedes jugar una carta de raza al mismo tiempo o después siempre y cuando tengas la carta de mestizo en juego. Pierdes la carta de mestizo apenas dejas de tener al menos una raza en juego. Puedes jugar la carta Super Munchkin en cualquier momento en que tengas una carta de clase en juego y una carta de clase para agregarle. Pierdes la carta de Super Munchkin si pierdes cualquiera de tus dos cartas de clase.

### **Otras cosas de Munchkin:**

Habr  momentos en que te puede ayudar el tirarte a ti mismo una maldici3n o un monstruo, o “ayudar” a otro jugador de manera que pierda su tesoro. Esto es muy Munchkin, hazlo.

Intercambiar: Puedes intercambiar  tems (pero no otras cartas) con otros jugadores. S3lo puedes cambiar  tems de la mesa, no de tu mano. Puedes intercambiar en cualquier momento, excepto durante un combate. De hecho cuando no es tu turno de jugar es el mejor momento para intercambiar. Cualquier  tem que recibas en un intercambio debe ir a juego, no puedes venderla hasta que sea tu turno. Tambi3n puedes regalar  tems para sobornar a otros jugadores. (“Te doy mi armadura flameante si NO ayudas a Bob a luchar contra ese drag3n!!!”). Puedes mostrarle todas tus cartas en mano a otro jugador, no es como si pudi3ramos imped rtelo.

Interferir un combate: Puedes interferir en los combates de otros jugadores de diversas maneras:

*Usa una poci3n:* Si tienes una poci3n, puedes ayudar a alguien us ndola sobre su enemigo. Por supuesto, puedes accidentalmente tirarle a tu amigo la poci3n y entonces lo afectar  a el.

*Jugar una carta para potenciar a un monstruo:* Estas son las cartas que hacen que un monstruo sea peor... y que den m s tesoros. Puedes jugar esta carta mientras t  est s combatiendo o mientras otro lo hace.

*Jugar un monstruo errante:* Esto manda un monstruo de tu mano a unirse al combate.

*Apu alar por la espalda:* Si eres ladr3n, puedes apu alar por la espalda a un jugador mientras lucha.

*Maldecir:* Puedes maldecir a un jugador mientras lucha, si tienes una carta de maldici3n en tu mano.

### **Contradicci3n en las reglas o peleas:**

Cuando una carta contradice las reglas, sigue las reglas de la carta. Cualquier otra disputa debe ser arreglada mediante una ruidosa discusi3n entre los jugadores y la  ltima palabra siempre la tendr  el due o del juego.

## **EPIC MUNCHKIN**

No te parece que el juego se acaba muy rápido? Ahí estás, con multiraza, multiclase, recién estrenando tu armadura flameante, tu escudo de omnipresencia y tus botas rompeculos, blandiendo el hacha antinatural... Y se acaba el juego.

Alegraos! Por que acá les presentamos EPIC MUNCHKIN. Si no te gustan los juegos largos, para de leer ahora.

### **Empezar a jugar:**

Se juega normalmente hasta que alguien alcanza el nivel 10, el cual yo no tiene por que ser alcanzado matando un monstruo. En ese momento, en vez de terminar el juego, cualquier personaje de nivel 10-19 se considera “Épico” y estas reglas son para ellos. Aquellos con nivel 9 o más bajo no son “Épicos”, aun cuando alguna vez lo hayan sido.

### **Ganar el juego:**

Los niveles 19 y 20 sólo pueden ser alcanzados matando monstruos. Sigán jugando hasta que alguien alcance el nivel 20. Ahí termina el juego.

### **Derribando puertas:**

Cuando un Munchkin derriba una puerta, da vuelta dos cartas al mismo tiempo y las aplica de la siguiente manera:

- (1) Maldiciones: Aplicar las maldiciones primero, en el orden que el jugador elija.
- (2) Todo el resto de las cosas excepto monstruos y potenciadores de monstruos: El resto de las cartas puedes aplicarlas en el orden que el jugador quiera. Si, si te sale una clase o una raza, puedes aplicarla inmediatamente, antes de la pelea.
- (3) Monstruos y potenciadores de monstruos: Si salen dos monstruos, debes luchar contra los dos. Si sacas un monstruo y un potenciador de monstruos (o sea, cualquier carta como “antiguo” que sube el nivel del monstruo o como “socio” que duplica al monstruo) los potenciadores se aplican al monstruo. (Pero si obtienes un potenciador y ningún monstruo, el potenciador va a tu mano normalmente).

### **Hazañas Épicas:**

Los personajes épicos pueden realizar hazañas épicas de munchkinería!!!

Mago: Escapar de una maldición. Cuando sacas una maldición boca arriba o cuando alguien te tira una maldición, puedes descartar una carta de tu mano e intentar huir de la maldición. Tira los dados como normalmente lo haces para arrancar, si fallas el tiro puedes descartar una nueva carta y tirar de nuevo, hasta que no te queden cartas en la mano o que te rindas.

Guerrero: Fuerza ridícula. Los objetos de dos manos, sólo requieren una mano para ti y puedes llevar y usar dos ítems grandes.

Clérigo: Rezar por un milagro. En cualquier momento, *incluso durante combate*, puedes descartar 2 cartas de tu mano o de la mesa, para sacar la primera carta del mazo de tesoro y ponerla en tu mano. Si es algo que puedas usar, puedes jugarla inmediatamente.

Ladrón: Robar en las sombras. Al descartar una carta de tu mano, puedes robar otra carta de la mano de un rival (tu eliges cual carta y a quien). No es necesario tirar los dados. Puedes hacer esto sólo en tu turno y sólo una vez por turno y por supuesto, no puedes hacerlo durante un combate.

Elfo: Puedes lanzar flechas de fuego a una pelea en la cual no estás involucrado ni como ayudante ni como el luchador oficial. Esto funciona como las traiciones de los ladrones: descarta una carta y dale a un monstruo o a un jugador -2. Sin embargo, el elfo épico puede arrojar 2 flechas por turno, por lo cual puede descontar un máximo de -4. Un ladrón elfito puede disparar dos flechas Y traicionar una vez, si tiene 3 cartas para descartar.

Enano: Puedes llevar cualquier número de cartas en la mano.

Halfling: Puedes vender DOS ítems por turno por el doble de su valor.

Orcos: Cuando sacas (o cuando buscas problemas y encuentras) un monstruo de nivel 1, simplemente te lo COMES. Tus enemigos no pueden jugar cartas para impedir esto... Es un monstruo de nivel 1, te lo comes, cualquier potenciador aplicado a este monstruo se descarta, ñami ñami, eso es todo. Subes un nivel por la sabrosa comida y dado que esta es una manera de matar a un monstruo, puedes ganar el juego de esta manera.

Humano: Si, en niveles épicos, hasta los humanos tienen un poder racial. En vez de luchar contra un monstruo de nivel 5 o menor, puedes convertirlo en tu mascota. Juégalo en la mesa, puedes gastarlo más adelante como un potenciador de combate de un turno, contra un jugador o contra un monstruo. Si lo usas a favor de un jugador, incluso contra ti, su bonus es equivalente a su nivel base. Si lo usas contra un jugador, se maneja como un monstruo errante. ¡Si, todas sus habilidades especiales cuentan, los potenciadores de monstruos funcionarán sobre el y si tu rival no logra derrotarlo, deberá intentar huir de el!

## **Consejos para el Juego Épico:**

No te mueras: La muerte es un inconveniente para un Munchkin épico, por que se llevarán todos tus juguetes y sin ellos será mucho más difícil subir de nivel.

Ayuda a los monstruos: Agrégale potenciadores a tus propios monstruos antes de luchar contra ellos. En los niveles épicos, puedes tener suficientes ítems para derrotar a un antiguo y enfurecido dragón de plutonio tú sólo (y ganar el juego subiendo a velocidad relámpago 4 niveles en un turno, esto es ciertamente muy Munchkin).