

MATE OS MONSTROS · ROUBE TESOUROS · APUNHALE SEUS AMIGOS

# MUNCHKIN®

## Regras Oficiais para Torneios

As regras para Torneio de Munchkin ajudam a manter a consistência ao redor do mundo para todas as partidas de Munchkin. Para que este sistema de torneio funcione, os participantes e organizadores devem se tratar de maneira justa e com respeito, seguindo tanto as regras do jogo quanto seus ideais.

### Regras Gerais

Quem pode jogar?

Qualquer pessoa pode participar de um torneio aberto de Munchkin, exceto:

- O Organizador do Torneio (O.T.);
- Qualquer outro juiz desta edição do torneio;
- Outro jogador especialmente proibido de participar pela Steve Jackson Games ou os organizadores do evento (se for o caso).

Qualquer jogador participando do campeonato pode vir a ser expulso se assim for necessário.

### Conhecimento e Responsabilidades

Competidores, juizes e organizadores envolvidos na realização do torneio são responsáveis por conhecer e seguir as regras da versão mais recente para Torneios de Munchkin, e qualquer outro documento, incluindo as regras do jogo e as erratas.

### Responsabilidades da Organização

O Organizador do Torneio (OT), é responsável por todas atividades, incluindo:

- Selecionar o local onde será realizado;
- Fornecer todo material para o evento (regras, baralhos, contadores de nível, dados, etc.);
- Imprimir qualquer material online de regras (FAQ, erratas, etc.);
- Repassar à Galápagos Jogos todos os resultados do evento, incluindo vencedor e notificações importantes;
- Selecionar o pessoal organizador do evento;

- Fazer propaganda suficiente do torneio com antecedência de sua realização;
- Permanecer no local de evento durante a realização do Torneio para servir de juiz em disputas, interpretação de regras, penalidades e quaisquer outras decisões oficiais.

O OT pode delegar algumas responsabilidades acima, mas deve ficar claro quem é o novo encarregado, deixando esta delegação por escrito, se possível.

### Responsabilidades dos Jogadores

Os jogadores devem seguir as regras indicadas por este documento e pelo OT. É esperado que os jogadores se comportem de maneira respeitosa e tenham uma conduta esportiva durante todo o tempo. Não é permitido aos jogadores aplicar penalidades a seus oponentes. O juiz deve garantir que toda penalidade, caso existe, seja aplicada.

### Responsabilidades do Juiz

Todos os juizes devem ser justos e imparciais quando decidindo por regras e deve garantir assistência OT para que o campeonato corra de maneira tranquila. Os juizes devem realizar ações para resolver qualquer infração de regra que notarem ou que seja trazida a ele, de maneira rápida e eficiente. Se um juiz demora mais de 1 minuto para resolver uma regra, ele estará atrapalhando o andamento da partida. Qualquer tempo extra deve ser anotado e comunicado imediatamente.

### Apelando ao OT

Se os jogadores não concordarem com a decisão do juiz, eles podem apelar para o OT, tendo como base as regras. Este último pode decidir sobrepor as regras e decisões do juiz. Os jogadores não podem apelar ao OT antes de consultar a decisão inicial do juiz. A decisão do OT é a final.

# Estrutura do Torneio

## Estrutura Geral

Os torneios de Munchkin devem possuir um mínimo de 3 rounds. Após os 2 (ou mais) primeiros rounds, os jogadores são ranqueados de acordo com o Nível. Empates devem ser definidos através de um método aleatório justo. No mínimo, os 4 melhores jogadores devem avançar para o round final; O OT é quem determina este número de jogadores.

## Tempo Limite das Etapas

Cada etapa do torneio possui um tempo limite. O tempo limite mínimo que pode ser utilizado é de 30 minutos. O tempo limite deve ser anunciado antes do torneio começar. A etapa final pode durar mais tempo que as classificatórias, se assim decidir o OT.

Quando uma etapa termina, o OT deve determinar que todos jogadores abaixem suas cartas. Todos jogadores devem fazê-lo imediatamente.

## Procedimentos Antes da Partida

Os passos a seguir devem ser realizados em ordem antes de cada partida começar.

A versão do Munchkin a ser jogada é anunciada, em conjunto com suas expansões, extras, cartas promocionais e/ou itens especiais utilizados. Regras impressas devem estar disponíveis para conferência. Qualquer outro material promocional oficial da Galápagos Jogos/SJ Games, também é válido, a menos que especificado previamente.

O tempo limite de jogo, Nível-objetivo, número de etapas e número de jogadores na etapa final são anunciados.

As pilhas de carta são embaralhadas pelo juiz. O juiz pode separar a pilha em 2 conjuntos e permitir que dois jogadores embaralhem-os, mas um deck inteiro nunca pode ser embaralhado por só um jogador.

Todos os Níveis são marcados em 1.

Determina-se quem será o jogador inicial, aleatoriamente rolando um dado ou qualquer outro método temático que seja apropriado.

## Sentando à Mesa

Espera-se que todos os jogadores estejam sentados quando a partida começa. Jogadores que chegam após o início da partida só entrarão na partida após todos terem jogado um turno, ou seja, ele perde o primeiro turno. Jogadores que não chegarem em seus lugares em até 5 minutos após o horário marcado não jogarão neste round.

## Pausas Durante o Jogo

O ideal é que os jogadores descansem entre as partidas do campeonato, mas caso seja necessário fazer uma parada durante o decorrer da partida, o juiz deve ser chamado para garantir que o total de tempo seja adicionado à partida (aumentando o tempo limite da mesa).

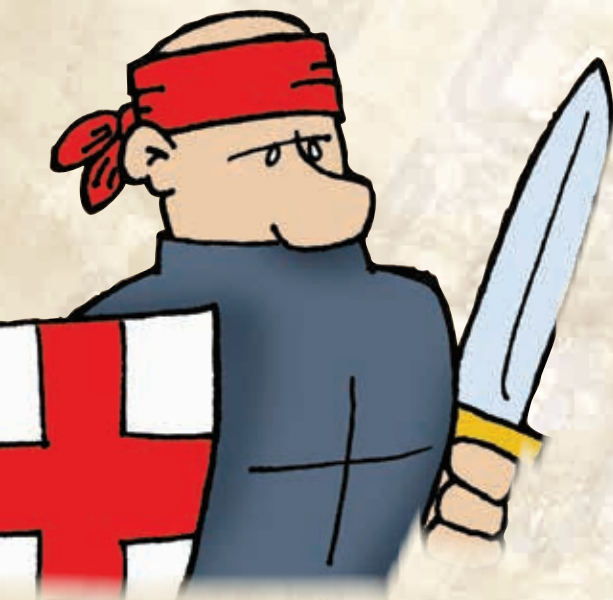
## Saindo mais Cedo

Se um jogador precisar sair da mesa antes do final da partida, aquele jogador está eliminado da partida. Ele é considerado "morto", seu personagem pode ser "assaltado".

## Determinando o Vencedor da Partida

O jogador que chegar ao Nível-objetivo primeiro é o vencedor da partida. Em caso de uma partida exceder o máximo de tempo permitido, o jogador com o maior nível é considerado o vencedor. Podem existir diversos vencedores.

Cada vencedor recebe 2 pontos para cada Nível seu ao final da partida. Os outros jogadores recebem pontos equivalentes ao Nível que se encontravam quando a partida terminou.



# Regras do Jogo

## Cartas Permitidas

Todas as cartas dos baralhos devem ser cartas genuínas de Munchkin – versão Galápagos Jogos. A versão utilizada deve ser anunciada antes do início do torneio. Os baralhos podem conter extras e cartas promocionais, mas cartas de outros jogos não são permitidas.

## Regras de Munchin

O Torneio utilizará a versão mais recente das regras de Munchkin.

O OT pode escolher variar o Nível-objetivo partindo do normal 10 para 5 ou 20. Se o Nível-objetivo for 20, o Torneio deve ser anunciado como Épico, e deve usar a versão de regras mais recente para o nível Épico. O Nível-objetivo das partidas preliminares pode ser diferente da partida final.

O OT é a autoridade final para interpretação de cartas e regras.

Jogadores que fizerem um acordo sobre divisão de tesouro devem realizar o acordado. Nenhum regra de torneio ou regra básica regula ou propõe que outros acordos feitos entre jogadores devem ser respeitados.

## Violações das Regras

Trapaça não é tolerada. O OT deve revisar todas acusações de trapaça, e se isso deixar claro que um jogador trapaceou, o OT vai aplicar a penalidade. Todas eliminações estão sujeitas a uma revisão futura que pode resultar em outras penalidades.

Trapaça inclui, entre outros, as seguintes atividades realizadas de maneira intencional:

- Receber assistência de fora, ou dicas técnicas;
- Fingir não ler ou entender o conteúdo de cartas e erratas;
- Comprar cartas a mais;
- Manipular a pilha de compras e escolher cartas quando comprar;
- Fingir não ver ou esconder cartas em sua mão, em jogo ou o Nível do personagem;
- Marcar cartas do jogo;
- Introduzir novas cartas ao jogo, que não faziam parte da partida;

## Conduta Anti-esportiva

Juízes, jogadores e organizadores devem se portar de maneira educada, respeitável e esportiva. Além disso, os jogadores não devem usar palavras chulas, discutir, assediar ou realizar qualquer ato agressivo contra os organizadores do torneio, plateia, ou outros jogadores. O OT pode escolher proibir a utilização de equipamentos eletrônicos (como celulares, MP3, etc.) durante o torneio.

Os jogadores devem tomar ações de maneira rápida em seus turnos. Levar algum tempo para pensar e decidir é aceitável, mas demorar demais ou paralisar a partida não é.

## Penalidades

A penalidade básica é a remoção do jogador do Torneio. Penalidades por trapaça ou conduta antiesportiva podem acarretar em expulsão do estabelecimento que sedia o campeonato ou expulsão de futuros torneios. Se o evento que gerou a Penalidade puder ser revertido por "voltar a vez", e o juiz concordar, isso pode ser feito. O juiz também pode permitir que qualquer carta jogada seja descartada e uma nova seja comprada. Neste caso, ambas as pilhas devem ser embaralhadas.

