P&P

PARTIDAS & PAPEL

# Mazmorras extra

## Las Puertas de Valdeluna

---

*Imprime, coge un lápiz y dos dados.*

# Reglas rápidas

Lo mínimo para jugar sin el libro: lápiz, goma y dos dados de seis caras (2d6).

## PREPARA LA PARTIDA

Elige un personaje. Todos empiezan con **8 de salud, 2 provisiones, 30 de tiempo y 0 monedas**.

- **Guerrero**: +1 al dado de trazo en cada ronda de combate.
- **Erudito**: +1 al dado de defensa en cada ronda.
- **Explorador**: dos veces por aventura, una casilla de exploración sin pagar su 1 de tiempo. Pagas los extras; no sirve para pasos, combate ni curar. Marca cada uso en las dos casillas «Explorador» del tablero.

**Descarga la ficha de personaje y el registro de combate en partidasypapel.com/valdeluna.**

## CÓMO SE LEE CADA MAZMORRA

Ocupa dos páginas. En la **izquierda se lee**: misión, salas con su coste y premio, y enemigos. En la **derecha se pinta**: mapa, registro de combates y tablero (salud, provisiones, tiempo, monedas y puntos). Lo que tiene fondo gris se lee; lo demás es para tu lápiz.

La misión da la **sala de entrada**, el **objetivo** y la **sala de salida**, que pueden ser distintas. Lee todo antes de elegir ruta. Empiezas en la entrada y empezar ahí es gratis.

## EL TIEMPO

| | |
|---|---|
| Paso entre salas | **1** |
| Casilla de exploración | **1 + extras** |
| Ronda de combate (marca C) | **1** |
| Retirarte de un combate | **1** |
| Curar 3 de salud, fuera de combate | **1 + 1 prov.** |
| Provisión en combate: +2 a un dado | **1 prov.** |
| Salir desde la salida; anotar | **0** |

Marca las 30 casillas de izquierda a derecha: **C** por cada ronda de combate y **X** por cualquier otro gasto. Cada marca se queda en la hoja.

## MUÉVETE POR EL MAPA

Cada paso a una sala conectada cuesta **1 de tiempo**, también al volver. Los pasillos no cuestan aparte. Nunca cruces paredes ni barrotes: donde el mapa dice **«Barrotes: no se pasa»**, no hay paso. Escribe en un hueco libre de la sala el número de cada visita (1 en la entrada).

Una **reja** con la nota **«Reja: requiere llave»** te cierra el paso hasta que consigas su **llave**; después cruzas cuando quieras.

> **Ejemplo.** Empiezas en la sala 1 (gratis). Pasas a la sala 2: marca X (1). Pintas allí una casilla de exploración: X (2). Vuelves a la sala 1: X (3). Has gastado 3 de tus 30 de tiempo.

## EXPLORA Y COBRA

La leyenda de cada sala numerada dice qué hay, cuánto cuesta y qué ganas. Una casilla de exploración cuesta **1 de tiempo** más los extras que indique. Pinta de izquierda a derecha y luego de arriba abajo, y cobra el premio de cada casilla al pintarla.

Puedes parar y volver: lo pintado se queda y **cada premio se cobra una sola vez**. Si la leyenda pide completar el grupo, cobras al pintar la última casilla. Una casilla con nombre de objeto es un registro: márcala gratis al conseguirlo. Si la sala pide gastar provisiones a cambio de monedas, o te cura o te da tiempo, se aplica al pintar su casilla.

## ANOTA TUS RECURSOS

**Provisiones**: los dos círculos impresos son tus 2 iniciales; dibuja otro al ganar una y tacha uno al gastarla. **Salud**: escribe 8 en «Máx.» y, en las líneas, tu salud actual con valores sucesivos; tacha el anterior. **Monedas**: suma. **Tiempo ganado**: dibuja casillas nuevas en la pista discontinua; nunca tengas más de 30 sin gastar.

**Curar**: fuera de combate, 1 provisión y 1 tiempo recuperan 3 de salud, hasta tu máximo.

# Reglas rápidas: combate y final

Cada enemigo es una cuadrícula que vences pintándola entera.

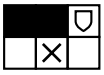
## UNA RONDA DE COMBATE

Cada enemigo tiene en su sala una cuadrícula, su **patrón**. Su ficha dice **Bloquea** (defensa necesaria), **Golpe** (salud que pierdes) y **Botín**. Si la leyenda dice «puedes pasar sin luchar», es opcional.

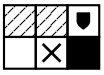
1. Paga 1 tiempo: marca **C**.
2. Tira 2d6. Asigna un dado a **trazo (T)** y el otro a **defensa (D)**.
3. Suma tu talento y, si quieres, gasta 1 provisión: +2 a un dado. Ningún dado pasa de 6.
4. Pinta casillas: T÷2 redondeado arriba (T 1–2: 1 casilla; 3–4: 2; 5–6: 3). Pinta al menos una; puedes pintar menos de tu máximo.
5. ¿Patrón completo? **Vences** sin recibir golpe y cobras el botín, una sola vez.
6. Si no: un escudo pintado esta ronda, o **D ≥ Bloquea**, evita el golpe. Si no, pierdes la salud de **Golpe**. El enemigo no tira dados.

## CÓMO PINTAR EL PATRÓN

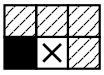
Las casillas nuevas forman un grupo unido por **un lado** (se permiten giros; las diagonales no conectan). Desde la segunda ronda, el grupo nuevo debe tocar por un lado lo ya pintado. No repintes. La **X** está bloqueada: no se pinta ni cuenta. El **escudo** es una casilla más para vencer; si lo pintas, bloquea el golpe de esa ronda.



**RONDA 1 · T 4**



**RONDA 2 · T 4**



**RONDA 3 · T 2**

Ronda 2: el escudo pintado bloquea el golpe. Ronda 3: patrón completo.

## RETIRADA

Si sigues vivo tras una ronda, puedes volver por 1 de tiempo a la sala por la que entraste, sin golpe extra. Lo pintado se queda y un enemigo vencido no vuelve.

## FIN DE LA PARTIDA

| | |
|---|---|
| Salud a 0, en cualquier momento | **Pierdes** |
| Tiempo a 0 fuera de la salida, tras resolver tu último gasto | **Pierdes** |
| Sales vivo | **Monedas + 10 si cumples el objetivo** |
| Derrota | **0 puntos** |

Resuelve la acción que gasta tu última casilla de tiempo: si recuperas tiempo, sigues. Salir desde la salida es gratis. Salir sin cumplir el objetivo es una retirada, no una victoria. Las provisiones no puntúan.

## MARCAS

- ☐ Casilla disponible
- ■ Pintada en esta ronda
- ▨ Pintada en rondas anteriores
- ☒ Bloqueada: no se pinta ni cuenta
- ⛉ Escudo: cuenta para vencer y bloquea el golpe
- *C* C: ronda de combate pagada
- *X* X: cualquier otro gasto de tiempo

## TABLA DE COMBATES

Opcional y gratis: una columna por ronda con la sala, el trazo (T) y la defensa (D) finales. No limita las rondas.

# La botica sin sueño

**INICIAL**

*En la botica de la plaza los frascos tiemblan y el boticario lleva tres noches sin dormir. Encuentra la receta de la tisana calmante y devuélvela al mostrador.*

| ENTRADA Sala 1 | OBJETIVO Vence y recobra la receta (2, 5) | SALIDA Sala 1 |
|---|---|---|

## SALAS

**1** **Entrada y salida.** Empieza y termina aquí.

**2** **Tarros mordedores.** Vence para cumplir la misión.

**3** **Estante de hierbas.** Cada casilla da 1 provisión.

**4** **Ungüento de salvia.** Por la casilla, recupera 2 de salud hasta tu máximo.

**5** **Receta de la tisana.** Completa 3 casillas para la misión.

**6** **Cajón de monedas sueltas.** Premios por casilla: 1 / 2 monedas.

**7** **Monedero olvidado.** Pinta la casilla y gana 2 monedas.

**8** **Galería.** Paso de enlace.

## ENEMIGOS

### 2 Tarros mordedores

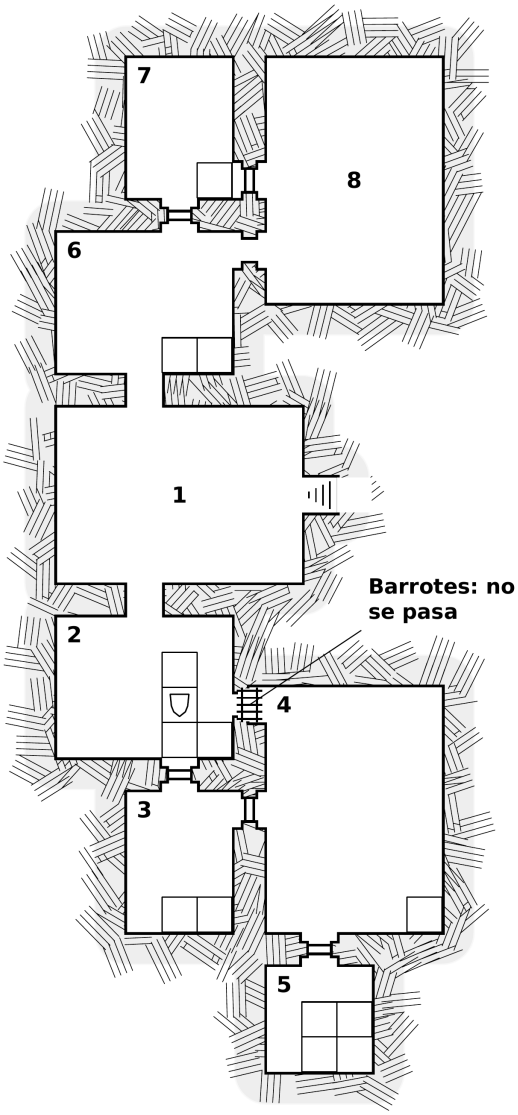
**BLOQUEA** **4+** **GOLPE** **-1**

**BOTÍN** 2 monedas

# La botica sin sueño

**INICIAL**

**MARCA AL COMPLETAR** ☐ Receta de la tisana (5)




| COMBATES | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SALA | | | | | | | | | | | | |
| T | | | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | | | |

**SALUD** MÁX. ☐

**PROVISIONES** ○ ○ _____

Explorador ☐ ☐

**TIEMPO · 30**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Tiempo ganado: dibuja casillas

**MONEDAS**

**PUNTOS**

# El teatrillo de las marionetas

**INTERMEDIA**

*El telón no sube desde la última luna llena y las marionetas ensayan solas entre bastidores. Recupera el guion del titiritero y sal por la puerta de artistas.*

| ENTRADA Sala 1 | OBJETIVO Recupera el guion y vence (3, 4) | SALIDA Sala 4 |
|---|---|---|

## SALAS

**1** **Entrada.** Empieza aquí.

**2** **Cesta de utilería.** Al pintar la casilla, gasta 1 provisión y gana 3 monedas.

**3** **Guion del titiritero.** Completa 3 casillas para la misión.

**4** **Titiritero de hilo.** Vence para cumplir la misión. Salida.

**5** **Marionetas de trapo.** Puedes pasar sin luchar.

**6** **Infusión del tramoyista.** Por la casilla, recupera 2 de salud hasta tu máximo.

**7** **Propinas del patio.** Premios por casilla: 1 / 2 / 3 monedas.

**8** **Llave del telón.** Completa 1 casilla. Con la llave puedes cruzar la reja 2–3.

## ENEMIGOS

### 4 Titiritero de hilo

**BLOQUEA** **5+** **GOLPE** **-2**

**BOTÍN** 2 monedas

### 5 Marionetas de trapo

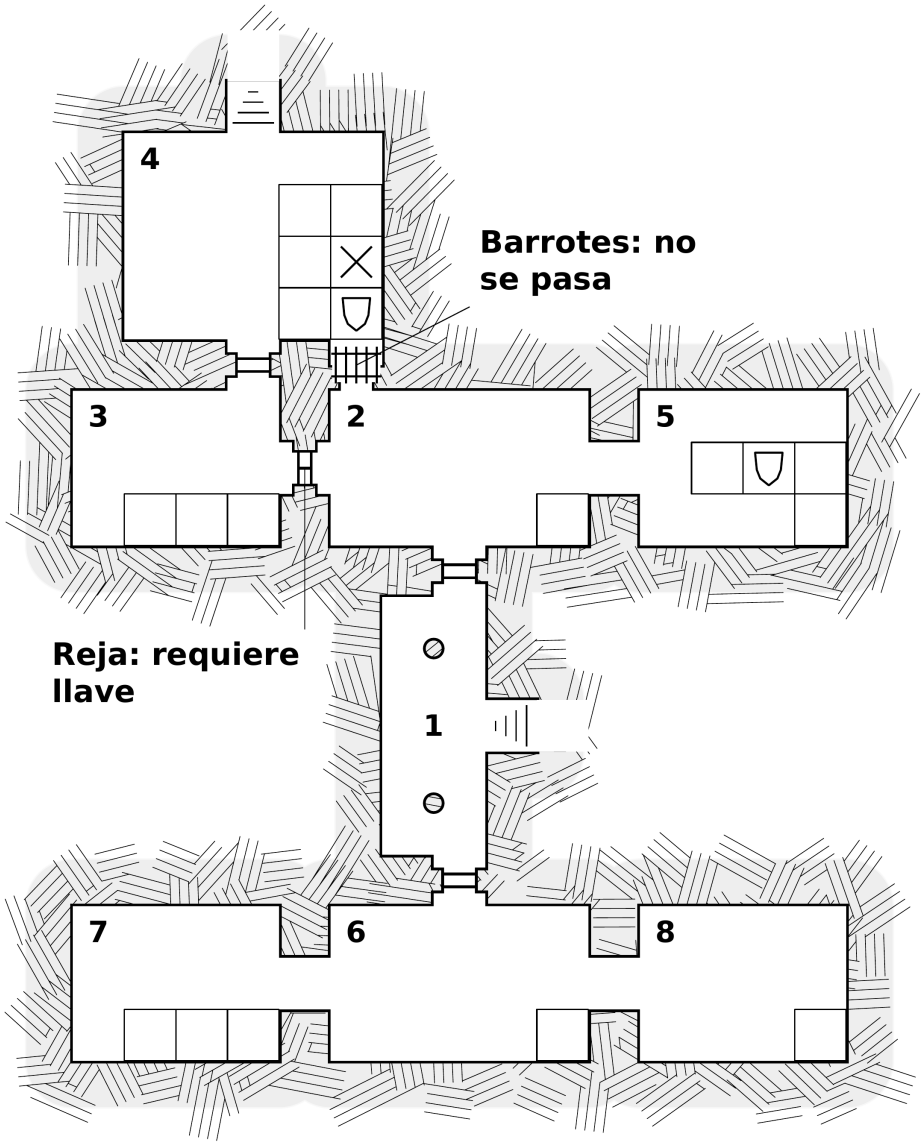
**BLOQUEA** **4+** **GOLPE** **-1**

**BOTÍN** 3 monedas

# El teatrillo de las marionetas

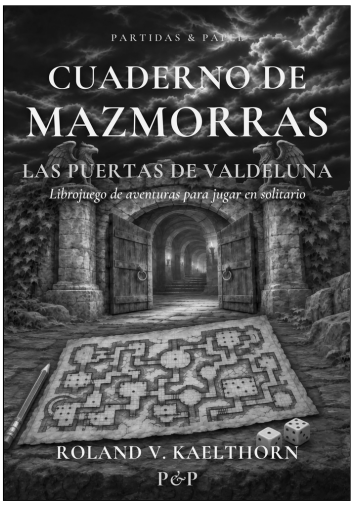
INTERMEDIA

MARCA AL COMPLETAR ☐ Guion del titiritero (3) ☐ Llave del telón (8)




| COMBATES | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SALA | | | | | | | | | | | | |
| T | | | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | | | |

| SALUD MÁX. ☐ | PROVISIONES | TIEMPO · 30 | MONEDAS |
|---|---|---|---|
| | ○ ○ _____ | ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ | |
| | Explorador ☐ ☐ | ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ | PUNTOS |
| | | Tiempo ganado: dibuja casillas | |




## 36 aventuras y 4 campañas más en el libro completo.

**COMPRAR EL LIBRO**

**partidasypapel.com/comprar-valdeluna**

**WEB DEL SELLO**

**partidasypapel.com**

© 2026 Partidas & Papel · Uso personal: puedes imprimirlo y copiarlo para jugar; no puedes venderlo ni redistribuirlo.