

ROBERTO ALHAMBRA BENJI SANTIAGO

TPK

TOTAL PARTY KILL



GDM

TPK

TOTAL PARTY KILL

Elige a tu personaje y explora la mazmorra en busca de tesoros y gloria. Esquiva trampas, descubre puertas secretas y derrota a las diferentes criaturas... ¿podrás conseguirlo?

TPK es un juego cooperativo donde debes confiar en las habilidades de todos los personajes si quieres salir con vida de la mazmorra y conseguir el mayor número de tesoros posible.

COMPONENTES

Un total de 105 cartas divididas en:

- ✓ 7 cartas de niveles de la mazmorra
- ✓ 5 cartas de Personaje
- ✓ 40 cartas de equipo de personaje
- ✓ 8 cartas de pociones y amuletos adicionales
- ✓ 45 cartas de amenaza (tesoros, trampas, enemigos,...)

OBJETIVO DEL JUEGO

Debéis colaborar para salir de la mazmorra con vida y con el mayor número posible de cartas de tesoro.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Elige **una ficha de Personaje** y coge **las 8 cartas de equipo** que tiene asignado (con su icono de personaje). Baraja las cartas y déjalas a tu lado, boca abajo, formando el mazo de equipo.

Barajad todas **las cartas de amenaza** y dejadlas boca abajo, formando un mazo a un lado de la mesa. Preparad en orden las 7 cartas de niveles de mazmorra, desde el nivel 1 al 7, y colocadlas junto al mazo de cartas de amenaza.

iiAhora todo está listo para comenzar!! Quien haya bajado recientemente en una mazmorra será quien empiece la partida; si nadie ha estado en ninguna mazmorra, comenzará quien tenga más edad, siguiendo el turno en el sentido de las agujas del reloj.

Consultad la carta de nivel 1 de mazmorra. Esta carta indica el total de cartas de amenaza que se debe ubicar en la mesa, a la vista del resto; las cartas que cada participante roba del mazo de cartas de equipo; con cuántas se debe quedar, y cuantas descartar, antes de afrontar ese nivel de mazmorra.

*Nota: Las cartas que no robes de tu mazo y las que decidas descartar de tu mano se reservan para siguientes niveles, **ya no se pueden usar en el nivel en juego**. En función de los retos propuestos por las cartas de amenaza, elige las cartas de equipo de entre las que has robado, que consideres mejores, para conseguir superar el nivel.*

Las fichas de Personaje deben estar a la vista, pues indican sus habilidades y equipo. Esto da una pista de las amenazas que cada Personaje puede superar principalmente, de tal manera que todos los personajes conocerán cuál es la aportación más probable que puede hacer. Esto os ayudará a elegir qué cartas de equipo llevaréis en cada nivel de la mazmorra.

TURNO DE JUEGO

Los personajes deben superar las amenazas que aparecen en las cartas **siempre de forma ordenada de izquierda a derecha**.

En tu turno, decide si usas alguna de tus cartas para superar una o varias amenazas que encuentres en la mazmorra. Mientras tengas cartas en la mano y no pases, es tu turno.

Cada vez que uses una de tus cartas para superar una amenaza, esta se devolverá al mazo de cartas de equipo propio, y la carta de amenaza se volteará indicando que se ha superado.

SUPERAR UNA AMENAZA ES MUY SENCILLO, SÓLO HAY QUE MOSTRAR UNA CARTA DE EQUIPO CON EL MISMO ICONO QUE TIENE LA CARTA DE AMENAZA.

EJEMPLO DE TURNO

Miguel, Elena y Javi van a ser Brin, Taric y Galen. Como son 3 personajes, el nivel 1 de la mazmorra tendrá 3 amenazas: un monstruo pequeño, uno grande (x2) y una puerta secreta. Miguel fue el último en bajar al sótano de casa, así que empieza él con su personaje, Brin, especialista en puertas secretas. Decide guardar su carta y pasar su turno a Elena, la segunda en jugar.



Ella es Taric y tiene un arma x2, pero primero hay un monstruo pequeño, por lo que decide pasar. Confía en que Javi, con Galen, tenga un arma para superar al monstruo pequeño y que Brin pueda encontrar la puerta secreta.

Javi tiene también un arma x2, pero como Miguel y Elena han pasado, si el turno vuelve a Miguel habrán perdido la partida, así que usa su arma. Confía en que Taric tenga un arma x2 para acabar con el monstruo grande, por eso ha pasado, pues sabe que Taric no puede encontrar puertas secretas. Javi usa el arma de Galen contra el monstruo pequeño (voltea la carta).



Turno de Miguel otra vez, y ahora tiene un monstruo grande. Vuelve a pasar, sabiendo que Elena puede atacar al monstruo con Taric. Si antes pasó de atacar al pequeño, ¡es porque tiene un arma x2! Elena ataca con el arma x2 de Taric y acaba con el monstruo grande (voltea la carta).



Javi gastó ya la carta que tenía del arma de Galen, por lo que pasa turno a Miguel. Sólo queda la puerta secreta que superar.

Menos mal, Brin guarda la antorcha que les permite encontrar la puerta secreta (voltea la carta).



¡Han superado el nivel 1! Como Miguel superó la última amenaza de la mazmorra, se encarga de recoger, barajar y colocar el nivel 2 de la mazmorra.

Asimismo, puedes decidir no usar tus cartas y pasar el turno. Entonces la iniciativa pasará a la persona de tu izquierda, quien deberá afrontar la amenaza o volver a pasar. Pero ¡cuidado!, si el resto de la mesa no es capaz de superar la amenaza que tú has dejado pasar (porque no tienes la carta de equipo adecuada o porque quieres conservar alguna carta para más adelante) y el turno vuelve a ti, habréis fracasado en la exploración. Habéis perdido el juego directamente.

¡Muy importante! Estamos explorando una mazmorra que esconde por igual tesoros y peligros, por lo que es necesario ir acechando con el máximo sigilo, esto significa que **nadie puede hablar para elegir sus cartas o decidir usarlas**, se debe confiar en que el resto hará su trabajo en función de sus habilidades y equipo.

**¡NO PUEDES HABLAR PARA ELEGIR
TUS CARTAS NI PARA USARLAS!**

SUPERAR UN NIVEL DE LA MAZMORRA

La oscura mazmorra donde los personajes se van a adentrar tiene 7 niveles diferentes, que tendrán que superar uno a uno.

Hay 4 tipos de amenazas en la mazmorra:



Monstruos: Criaturas agresivas dispuestas a acabar con nuestras vidas.



Puertas cerradas: Viejas pero robustas puertas de madera y hierro bloquean algunos pasajes de la mazmorra.



Trampas: Mecanismos ocultos y peligrosos defienden los tesoros que guarda la mazmorra.



Puertas secretas: Ocultas para ojos no expertos, deben ser descubiertas para poder encontrar los tesoros más valiosos.

Debéis decidir cuándo usar las cartas de equipo de tal manera que con vuestra elección se consiga superar todas las cartas de amenaza que tiene cada nivel.

Una vez superado un nivel:

- ✓ Reunid todas las cartas de amenaza y barajadlas de nuevo, formando de nuevo el mazo de la mazmorra para el siguiente nivel.
- ✓ Barajad también las cartas de equipo, cada cual las suyas, incluyendo los tesoros que hayáis adquirido y dejando cada mazo preparado para el siguiente nivel.
- ✓ Quien superó la última amenaza del nivel anterior, empezará el siguiente nivel. Consultará la nueva carta de nivel y colocará las cartas de amenaza (haciendo una fila por nivel), e informará de cuantas cartas debéis robar del mazo y cuántas debéis quedaros en mano.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez superadas las amenazas del nivel 7, os habréis escapado de la mazmorra y podéis disfrutar de los tesoros. Habéis ganado. Pero depende del número total de tesoros que hayáis guardado entre todo el grupo, os convertiréis en leyendas. Los personajes obtendrán la siguiente reputación:



CARTA DE
TESORO

TESOROS

REPUTACIÓN

0	Hazmereir de la mazmorra
1	Amateurs de pacotilla
2	Principiantes en prácticas
3	Oportunistas con suerte
4	Saquea-calabozos insistentes
5	Cazatesoros valientes
6	Profesionales del mazmorreo
7	Los juglares narrarán vuestra gesta
8	Grandes leyendas del mazmorreo
9	Vuestra heroicidad se grabará en piedra con honor y gloria
10	Habéis ganado un trono en el paraíso, el respeto de los dragones y barra libre en las tabernas de la frontera

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

CARTAS DE NIVEL DE MAZMORRA

Hay siete cartas de nivel de mazmorra. Los personajes deben superar los 7 niveles, desde el primero al último. En las cartas de nivel se recoge la información siguiente:



NIVELES DE
MAZMORRA

- ✓ Número de cartas de amenaza que tiene el nivel, en función del número de personajes. Por ejemplo, en el nivel 3 para partidas con 4 personajes, serán un total de 12 cartas.
- ✓ Número de cartas que debes robar de tu mazo de equipo.
- ✓ Número de cartas que debéis elegir de entre las cartas robadas. Este será el equipo con el que tu personaje intentará superar las amenazas que tiene por delante. Se deben elegir tras revelar las cartas de amenaza que serán ubicadas en la mesa.



FICHA DE PERSONAJE

Elige entre 5 personajes diferentes. En la carta de Ficha de Personaje se encuentra su nombre, una ilustración del mismo, icono de su profesión y sus características. Las características muestran el número de iconos que guarda en su equipo para superar las amenazas de la mazmorra. Los 5 personajes son:



Taric (guerrero/guerrera) es especialista en luchar con monstruos y en derribar puertas cerradas. Es el personaje recomendado para quienes lo quieran tener más fácil, por ser el personaje que menos decisiones tiene que tomar.



Galen (enano/enana) es especialista en desactivar trampas.



Brin (elfo/elfa) es especialista en encontrar puertas secretas. Probablemente es el personaje más difícil de usar.



Land (ladrón/ladrona) puede hacer de todo, aunque su especialidad es abrir cerraduras.



Pentegarn (mago/maga) es más versátil gracias a su magia, pero sobre todo destacan sus conjuros ofensivos contra los monstruos.

EQUIPO DE PERSONAJE

Cada personaje tiene sus cartas asignadas, debidamente indicadas con el icono de profesión, similar al que incluye la Ficha de Personaje.



Las cartas de equipo de cada personaje también incluyen la ilustración del equipo y el icono de la amenaza que puede superar:



Monstruo



Trampa



Puerta cerrada



Puerta secreta

Hay cartas de equipo especiales:



Equipo versátil: Aquellas que presentan dos iconos separados por una barra. Permiten elegir qué icono se quiere usar.



Equipo poderoso: Sirve para superar una carta de mazmorra también indicada con "x2", pero también servirá para vencer a dos cartas simples que estén colocadas de manera consecutiva.



Armas a distancia: Las armas a distancia pueden alcanzar a cualquier enemigo que se encuentre entre la última carta de amenaza superada y la siguiente puerta cerrada o puerta secreta. Las armas a distancia pueden saltar monstruos o trampas, pero no pueden ir más allá de las puertas cerradas o secretas.



Armas a distancia poderosas: Elimina cartas de enemigo "x2" o dos amenazas de enemigo consecutivas, no cartas separadas. Puede usarse a distancia.

POCIONES Y AMULETOS

Para partidas con 2 o 3 Personajes, sustituid algunas cartas de equipo básicas por pociones y amuletos. Estas nuevas cartas mejoran sus competencias y le permitirán abordar con éxito más variedad de amenazas.

Las pociones que debes añadir para partidas a 3, se indican en la tabla siguiente:

PARTIDAS CON TRES PERSONAJES



HÉROE QUITA AÑADE POCIÓN



PARTIDAS CON DOS PERSONAJES



Además de las pociones, cuando sólo seas 2, con algunos Personajes podrás elegir un amuleto de entre los dos disponibles que se resumen a continuación:

HÉROE QUITA AÑADE AMULETO

MAZMORRA

Las cartas de amenaza recogen los diferentes peligros que los personajes se encontrarán en su búsqueda de tesoros y gloria.

Las cartas de amenaza recogen la ilustración y el icono del tipo de peligro que es (enemigo, trampa, puerta cerrada, puerta secreta) y por tanto el icono necesario para superarlas.

Existen cartas de amenaza especiales:



Versátiles: Pueden ser superadas con diferentes tipos de icono.



Enemigos Poderosos ("x2"): Es necesario usar un objeto "x2" o bien dos objetos simples para poder derrotarlos. No pueden acumularse objetos simples de diferentes Personajes para un mismo monstruo poderoso.



Tesoros: Es la carta más importante del juego. Y por lo que los personajes han bajado a la mazmorra.

Para conseguir una carta de tesoro, tienes que superar la carta inmediatamente anterior. Con el camino libre, recoge el tesoro, colócalo en tu mazo de equipo (**no en tu mano**) y acaba tu turno.

Nota: Recuerda que al coger un tesoro se acaba tu turno.

Al pasar al siguiente nivel de la mazmorra, este tesoro puede aparecer en tu mano. Podrás usarlo como **comodin** contra cualquier amenaza de las cartas de mazmorra. ¡Contra cualquiera!

Pero al **usar un tesoro** como comodín, este **vuelve al mazo de la mazmorra** y no a tus cartas de equipo. Con él, has superado la amenaza pero has perdido el tesoro, que podrá volver a aparecer en otro nivel de la mazmorra.

Nota: Si aparecen varias cartas de tesoro consecutivas, al coger la primera carta se termina tu turno automáticamente. Quien te sigue el turno coge la siguiente, termina su turno y así sucesivamente hasta que no queden más tesoros seguidos. El objetivo es que nadie acumule tesoros de dos en dos.

Recuerda que **el objetivo del juego es salir del nivel 7** de la mazmorra **con cuantos más tesoros mejor**.

MODODEJUEGO«MAZMORRAINFERNAL»

¿Queréis recorrer la mazmorra en modo experto? Podéis intentar este reto con un pequeño cambio en las reglas descritas con anterioridad.

En este modo de juego, **cuando un personaje usa una carta de tesoro** para superar una carta de amenaza, en lugar de barajarla nuevamente en el mazo de cartas de amenaza, **se retira del juego**.

¿Podréis ahora salir con vida de la mazmorra?, y ¿qué cantidad de tesoros podréis conservar al final?...





English rules available here



Hier findest du die deutschen Regeln



Regras em português aqui



Règles en français disponibles ici



Autor: **Roberto Alhambra**

Ilustrador: **Benji Santiago**

Diseño gráfico: **Miguel Ángel Pedrajas**

Mirada de sensibilidad: **Lou Del Toro**

Responsable editorial: **Raúl López**



GDM



RAGAMES

Átomo Games Editorial, S.L.

C/ Finlandia, nave 15 · 14014 · Córdoba

info@gdmgames.com

Primera edición 2025 © Todos los derechos reservados

GDMGAMES.COM