



JUEGO DE TRONOS™

TIERRA DE NADIE

Reglas

«Seré tan buen señor como lo fue Eddard Stark. Pero si me traicionáis, os arrepentiréis, lo prometo».

—Theon Greyjoy
Choque de reyes

RESUMEN DEL JUEGO

En *Juego de tronos: Tierra de Nadie*, cada jugador encarna a uno de los personajes principales de la serie de novelas *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin. Durante la partida, los jugadores utilizan cartas para ejercer influencia sobre una multitud de aliados extraídos de las novelas a fin de que se unan a su causa. Sin embargo, los jugadores tendrán que actuar con cautela, ya que las personas a su izquierda y a su derecha son tanto la clave para su victoria como un puñal que se les puede clavar en la espalda.

CONTENIDO

- 1 marcador de tiempo
- 1 ficha de ronda
- 1 ficha de Estación
- 1 ficha de jugador inicial
- 54 fichas de Poder
- 9 cartas de Líder
- 50 cartas de Aliado
- 62 cartas de Influencia normales
- 11 cartas de Influencia de Evento
- 36 cartas de Influencia de Líder
- 6 cartas de referencia

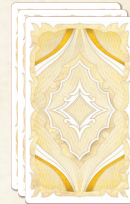
PREPARACIÓN

Para preparar una partida de *Juego de tronos: Tierra de Nadie*, los jugadores llevan a cabo los siguientes pasos:

1. **Preparar el marcador de tiempo:** coloca el marcador de tiempo donde puedan verlo todos los jugadores. Después, pon la ficha de ronda sobre la casilla que corresponda a la cantidad de jugadores presentes en la partida. Luego, coloca la ficha de Estación sobre la casilla «Verano» (☀) si se va a jugar una partida de 3-4 jugadores o sobre la casilla «Otoño» (🍂) si se va a jugar una partida de 5-6 jugadores.



2. **Crear el mazo de Aliados:** baraja las cartas de Aliado para crear su mazo y colócalo en el centro de la zona de juego.



Mazo de Aliados

3. **Crear la reserva de fichas:** pon todas las fichas de Poder con la cara del dragón bocarriba. Después, mézclalas sin mirar la cara que está bocabajo y colócalas en la zona de juego formando varias pilas.



Ficha de Poder
(cara del dragón)

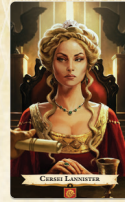
Fichas de Poder
(caras numeradas)

4. **Escoger al jugador inicial:** el jugador que en fecha más reciente haya sido traicionado coge la ficha de jugador inicial y la coloca frente a sí para indicar que va a ser el jugador inicial.



Ficha de jugador inicial

5. **Escoger a los Líderes:** empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador escoge 1 carta de Líder (o se queda con 1 carta de Líder al azar) y la coloca frente a sí con la cara coloreada bocarriba.



Carta de Líder

En una partida normal, esta elección es meramente temática y no afecta al desarrollo del juego. Para saber más detalles sobre cómo funcionan los Líderes en las partidas avanzadas, consulta la página 10.

6. **Preparar las cartas de Influencia:** las cartas de Influencia pueden ser de cinco colores diferentes, que también se distinguen mediante un ícono particular situado en la esquina superior izquierda de cada carta. Deja aparte las cartas de Influencia blancas (●) y azules (●) y baraja todas juntas las cartas rojas (■), verdes (◆) y moradas (♥) para crear el mazo de Influencia. A continuación, reparte 10 cartas del mazo a cada jugador y coloca lo que quede del mazo en un lugar de la zona de juego que esté al alcance de todos los jugadores.



Crea el mazo de Influencia con estas cartas.

Ejemplo de preparación para cuatro jugadores



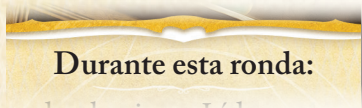
CÓMO SE JUEGA

Dependiendo de la cantidad de jugadores presentes, la partida se juega a lo largo de dos o tres Estaciones. Además, cada Estación tiene de cuatro a siete rondas, cada una de las cuales se compone de siete pasos:

1. MOSTRAR AL ALIADO ACTUAL

El jugador inicial coge la primera carta del mazo de Aliados, la lee en voz alta y la coloca bocarriba junto al mazo de Aliados.

Si el Aliado tiene una capacidad «Durante esta ronda:», esa capacidad se aplica en la ronda en curso.



Esta carta tiene una capacidad «Durante esta ronda:».

2. JUGAR CARTAS DE INFLUENCIA

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, los Líderes se turnan para jugar bocarriba 1 carta de Influencia o para Arrodillarse.

Cuando un Líder juega una carta de Influencia, resuelve su capacidad si procede hacerlo, ya que algunas capacidades se resuelven al final de la ronda en lugar de en el momento de jugar la carta. A continuación, el Líder añade la carta a su **PILA DE PUJA**, que es la zona de juego que tiene frente a sí.

Cuando un Líder se **ARRODILLA**, gira 90 grados su carta de Líder. Tras Arrodillarse, el Líder tiene que pasar en su turno hasta el final de la ronda.



Arrodillarse

Los Líderes siguen turnándose en sentido horario hasta que todos ellos se hayan Arrodillado.

3. RECLAMAR AL ALIADO

Una vez todos los Líderes se han Arrodillado, cada Líder suma todos los valores de las cartas de Influencia de su pila de Puja para determinar su Influencia total. El Líder que tenga la Influencia total más alta **GANA LA PUJA**. A continuación, ese Líder **RECLAMA** al Aliado escogiendo uno de sus dos Consejos y colocando al Aliado en el Consejo escogido.



Después de que todos los Líderes se hayan Arrodillado, Tyrion tiene 3 cartas frente a sí que suman una Influencia total de 12, mientras que Cersei tiene 2 cartas frente a sí cuya Influencia total es de 15. Por tanto, Cersei gana la Puja y Reclama al Aliado actual.

Si hay un empate de Líderes con la Influencia total más alta (lo que incluye un empate a 0 de Influencia total), el Líder empatado que esté más cerca del jugador inicial (empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario) gana la Puja.

Algunos Aliados tienen una capacidad «Al Reclamarse:» que afecta al lugar donde puede ser colocado el Aliado o que produce un efecto específico. El Líder que haya Reclamado al Aliado **debe** resolver la capacidad si es posible hacerlo.



Esta carta tiene una capacidad «Al Reclamarse:».

Cada vez que un Líder gana una Puja, ese Líder también obtiene 1 ficha de Poder que ha de coger de cualquiera de las pilas de la reserva **sin mirar la cara numerada** y colocar en uno de sus dos Consejos.



Ficha de Poder

4. ORDENAMIENTO

Todos los Líderes dejan las cartas de su pila de Puja en la pila de descartes de Influencia, que está junto al mazo de Influencia y es de uso común para todos ellos. Después, todos los Líderes ponen en posición vertical su carta de Líder.

5. PASAR LA FICHA DE JUGADOR INICIAL

El jugador inicial entrega la ficha de jugador inicial al siguiente Líder en sentido horario.



Ficha de jugador inicial

6. SIGUIENTE RONDA

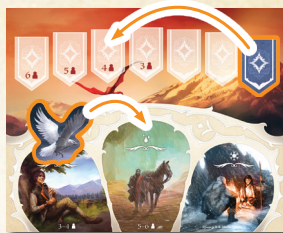
Mueve la ficha del marcador de ronda a la siguiente casilla de la derecha.



La ficha avanza a la siguiente ronda.

Cada Estación tiene una ronda más que la cantidad de jugadores presentes en la partida. Por tanto, en una partida de cuatro jugadores, hay cinco rondas en cada Estación.

Si la ficha de ronda no puede avanzar debido a que ya está en la casilla final, devuelve la ficha a la casilla que corresponde a la cantidad de jugadores presentes en la partida y mueve la ficha de Estación a la siguiente Estación.



Avance a la siguiente Estación en una partida de cuatro jugadores

Cada vez que la ficha de Estación se mueve, todos los Líderes descartan su mano de cartas; la pila de descartes de Influencia se baraja junto con el mazo de Influencia para crear un nuevo mazo; y se reparten 10 nuevas cartas a cada Líder.

Si la ficha de Estación ya está en la casilla de invierno (*) cuando tenga que moverse a la siguiente casilla, la partida ha terminado y se determina quién es el ganador. En caso contrario, empieza la siguiente ronda.



CÓMO SE GANA

La partida termina al final de la última ronda, que es la de invierno (❄). Llegado ese momento, los Líderes calculan el Poder de los Consejos y determinan quién es el ganador.

CALCULAR EL PODER DE LOS CONSEJOS

Dale la vuelta a todas las fichas de Poder asignadas a los Consejos para que sus caras numeradas queden bocarriba.

Para cada Consejo, suma los valores de Poder de todos y cada uno de sus Aliados y fichas de Poder. Esta suma da como resultado el Poder total del Consejo.

DETERMINAR AL GANADOR

Cada Líder comprueba cuál de sus Consejos tiene menos Poder total y ese será el Poder de su Consejo menor. Si ambos Consejos tienen el mismo Poder total, cualquiera de los dos Consejos puede usarse como el Consejo menor de ese Líder a efectos de puntuación. ¡El Líder cuyo Consejo menor tenga el Poder total más alto habrá ganado la partida!

En caso de empate, el Líder empatado cuyo segundo Consejo tenga el Poder total más alto habrá ganado la partida. Si el empate se mantiene (por ejemplo, si los segundos Consejos de varios Líderes empatados tienen el mismo Poder total), entonces habrá ganado la partida el Líder que tenga más Aliados en total sumando los de sus dos Consejos. Si aun así el empate se mantiene, los Líderes empatados compartirán la victoria.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

En este ejemplo hay cuatro jugadores: Olenka Tyrell, Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen y Jon Nieve.

Al final de la partida, se les da la vuelta a todas las fichas de Poder y se suman a los valores de Poder de los Aliados que estén en sus mismos Consejos. Tras calcular el Poder de cada Consejo, cada Líder comprueba el Poder de su Consejo menor, que es el que tenga menos Poder de sus dos Consejos:



Tanto el Consejo menor de Daenerys como el de Jon tienen un Poder total de 17, de manera que hay un empate. Al comparar el Poder total de sus otros Consejos, el de Jon tiene un Poder total de 22, mientras que el de Daenerys tiene un Poder total de 20. ¡Por tanto, Jon gana la partida!



CONCEPTOS ADICIONALES

En esta sección se incluyen algunos conceptos adicionales que pueden aparecer durante una partida.

OBTENER FICHAS DE PODER

Si una capacidad hace que un Líder obtenga una ficha de Poder, ese Líder coge 1 ficha de Poder de cualquiera de las pilas de la reserva sin mirar la cara numerada y la coloca en uno de sus dos Consejos, a su elección.

LAS CARTAS Y TÚ

Cuando el texto de una carta de Influencia se dirige en segunda persona a quien la lee, se refiere al Líder frente al que esté la carta. Las cartas de Influencia empiezan frente al Líder que las juega, pero pueden moverse y acabar frente a un Líder diferente.

Por ejemplo, Euron ha jugado la carta «Plan de contingencia» frente a sí y, a continuación, Cersei juega la carta «Traición» para mover la carta «Plan de contingencia» frente a sí. De esta forma, Cersei se convierte en el Líder al que se dirige la capacidad de la carta «Plan de contingencia» recién movida.

En otro ejemplo, Doran juega «Soborno» (una carta de Influencia de Evento) y la mueve a la pila de Puja de Tyrion. Esto implica que, después de que un Líder gane la Puja, la carta «Soborno» irá a la mano de Tyrion aunque haya sido Euron quien jugó la carta.

Cuando la capacidad «Al Reclamarse:» de un Aliado se dirige en segunda persona a quien la lee, se refiere al Líder que ha Reclamado a ese Aliado.

LOS ACUERDOS NO SON VINCULANTES

Los posibles acuerdos a los que lleguen los Líderes no son vinculantes; es decir, que los Líderes pueden hacer promesas y tratos, pero no tienen la obligación de cumplirlos. Sin embargo, los Líderes deberían andarse con cuidado a la hora de traicionar a alguien, ya que quizá llegue un momento en que dependan de sus Vecinos para hacerse con futuros Aliados.

MATAR Y MORIR

La serie de novelas *Canción de hielo y fuego* no se reprime lo más mínimo a la hora de dar muerte a sus personajes. En consonancia, algunos efectos de carta hacen referencia a Matar a un Aliado y, cuando esto ocurre, el Aliado se deja en una pila de cartas bocarriba situada junto al mazo de Aliados y que recibe el nombre de **PILA DE MUERTOS**. Todos los Líderes pueden echar un vistazo a esta pila siempre que quieran y cambiar a su antojo el orden en que las cartas están en ella.

ICONO DE VICTORIA

Algunas cartas de Influencia tienen un icono de victoria situado junto al título de la carta. Este icono es un recordatorio de que la capacidad se resuelve después de que un Líder haya ganado la Puja.



PRIORIDAD DE LAS REGLAS

Si la capacidad de una carta de Aliado o de Influencia entra en conflicto con una de las reglas descritas en estas páginas, la capacidad de la carta de Aliado o de Influencia se antepone a la regla en cuestión.

Por ejemplo, aunque lo normal es que el Líder que Reclama al Aliado pueda escoger el Consejo donde va a colocarlo, si uno de sus Vecinos tiene la carta «Mover los hilos» en su pila de Puja, el Líder que ha Reclamado al Aliado debe colocarlo en el Consejo que comparte con ese Vecino en lugar de escoger dónde colocarlo.

Si la capacidad de una carta de Influencia entra en conflicto con la capacidad de una carta de Aliado, la capacidad de la carta de Aliado se antepone a la capacidad de la carta de Influencia.

Por ejemplo, aunque un Líder juegue la carta «Mover los hilos», si uno de sus Vecinos Reclama al Aliado y ese Aliado es Sansa Stark, su capacidad («Coloca a Sansa Stark en el Consejo donde esté tu Aliado con el valor de Poder más alto.») se antepone a la capacidad de la carta «Mover los hilos».

PARTIDAS AVANZADAS

Una vez los jugadores se hayan familiarizado con las partidas normales, pueden añadir más variedad, estrategia y ambientación al juego animándose a jugar partidas avanzadas. Estas partidas se caracterizan por incluir cartas de Influencia de Líder y de Evento que se juegan de la misma forma que las cartas de Influencia normales.

CARTAS DE INFLUENCIA DE LÍDER

Durante la preparación, después de que cada jugador haya escogido su carta de Líder, coge también las 4 cartas de Influencia de Líder que correspondan a su Líder, las cuales pueden identificarse mediante la ilustración y el nombre del Líder situados en el borde inferior de las cartas. Estas cartas son las cartas de Influencia blancas (●) que se dejan aparte en uno de los pasos de la preparación.



Cuando se reparte a cada Líder una nueva mano de cartas durante la preparación y al inicio de cada Estación, se le reparten 9 cartas en lugar de 10 y luego cada Líder roba 1 carta al azar de sus cartas de Influencia de Líder. Cuando una carta de Influencia de Líder tenga que descartarse, se retira de la partida en lugar de dejarse en la pila de descartes de Influencia.

CARTAS DE INFLUENCIA DE EVENTO

En una partida de tres o cuatro jugadores, al final del verano (☀) y el otoño (🍂), y después de que todas las cartas de Influencia se hayan descartado y se hayan vuelto a barajar, se escogen 3 cartas al azar de entre las cartas de Influencia azules (●) que se dejaron aparte durante la preparación de la partida y se barajan con el

resto de las cartas del mazo de Influencia. En una partida de cinco o seis jugadores, al final del otoño (🍂) se añaden al mazo de Influencia 6 cartas de Influencia azules en lugar de 3.

Al contrario que las cartas de Influencia de Líder, las cartas de Influencia de Evento se descartan de la misma forma que las cartas de Influencia normales.

REGLAS OPTATIVAS

Después de jugar algunas partidas como se ha descrito en las secciones anteriores, puedes plantearte jugar en uno de los modos de juego alternativos que se detallan a continuación, los cuales aportan un enfoque y unas sensaciones diferentes a los de las partidas normales y avanzadas. Cada modo tiene una breve descripción de qué es lo que aporta antes de pasar a las reglas que explican cómo hacerlo.

MODO DE SELECCIÓN

Los jugadores pueden jugar en este modo para añadir a sus partidas un nivel de profundidad estratégica diferente. Sin embargo, la duración de las partidas aumenta de manera considerable.

Al inicio de la partida, después de que a cada Líder se le haya repartido su mano de 10 cartas, cada uno escoge 1 carta de su mano, la deja aparte y pasa sus otras 9 cartas al Líder que está a su izquierda. Después, cada Líder sigue dejando aparte 1 carta de su mano y pasando el resto de sus cartas al Líder de su izquierda hasta que no le queden más cartas. Por último, cada Líder recoge las cartas que ha dejado aparte y las usa como mano de cartas para la Estación que acaba de empezar.

Este proceso se vuelve a repetir al final de cada Estación, pero cambiando la dirección en que se pasan las cartas. Por tanto, en una partida de cuatro jugadores, las cartas se pasarán al Líder de la izquierda durante la preparación, al Líder de la derecha durante el otoño (🍂) y al Líder de la izquierda durante el invierno (❄).

MODO DE ASAMBLEA DE SUCESIÓN

Este modo es parecido al de selección y está indicado para aquellos jugadores que quieran poder escoger entre una cantidad aún mayor de cartas. Sin embargo, este modo desvirtúa algunos elementos temáticos del juego.

Este modo se juega de la misma forma que el modo de selección descrito anteriormente, pero con la diferencia de que todas las cartas de Influencia de Líder y de Evento se barajan en el mazo de Influencia durante la preparación. Esto implica que todos los Líderes pueden jugar cualquier carta de Influencia de Líder.

MODO ALIADOS A LA VISTA

Los jugadores pueden jugar en este modo para reducir un poco la variabilidad debida a la forma aleatoria en que se muestran los Aliados. Sin embargo, este modo elimina algunas de las sorpresas propias de las reglas originales.

Al inicio de cada Estación, roba tantas cartas del mazo de Influencia como jugadores estén presentes en la partida más una carta adicional y colócalas en la zona de juego bocarriba y formando una hilera (que recibe el nombre de **HILERA DE ALIADOS**) de izquierda a derecha a medida que vayas robando cartas. En cada ronda, en lugar de mostrar al primer Aliado del mazo de Aliados, el Aliado que esté más a la izquierda de la hilera de Aliados se convierte en el Aliado actual. Las capacidades que permiten escoger a un Aliado no dan la posibilidad de escoger a un Aliado de la hilera de Aliados.



Aliado actual

Hilera de Aliados

Si una capacidad permite mostrar al siguiente Aliado, la primera carta del mazo de Aliados se coloca bocarriba en el extremo derecho de la hilera de Aliados y, a continuación, se usa al Aliado que está a la derecha del Aliado actual para resolver la capacidad.

Para resolver cualquier efecto que requiera mirar las primeras cartas del mazo de Aliados, se escoge al siguiente Aliado de la hilera de Aliados y el resto se roban de la parte superior del mazo de Aliados. Si debe colocarse un Aliado «en la parte superior del mazo», se coloca en el extremo izquierdo de la hilera de Aliados; aunque, si hay un Aliado actual allí, se coloca a su derecha.

MODO CORTO

¿Tenéis poco tiempo? ¡Probad esto!

3-4 jugadores: se empieza en otoño (♣).

5-6 jugadores: se empieza en invierno (♠).



ACLARACIONES DE LAS CARTAS

A continuación, se incluyen algunas aclaraciones sobre cómo interactúan varias cartas específicas. La sección «Conceptos adicionales» de la página 9 incluye aclaraciones más generales.

MOVER LOS HILOS

Si los dos Vecinos del Líder que ha ganado la Puja han jugado la misma cantidad de copias de la carta «Mover los hilos», el Líder que ha ganado la Puja escoge en qué Consejo coloca al Aliado. Si uno de sus Vecinos ha jugado más copias de la carta «Mover los hilos» que el otro Vecino, el Aliado debe colocarse en el Consejo compartido con el Vecino que tiene más copias de la carta «Mover los hilos».

Si se ponen en juego a otros Aliados durante la ronda (por ejemplo, mediante las cartas «Casamentera» o «Magia de sangre»), a esos Aliados adicionales no se les aplica el efecto de ninguna carta «Mover los hilos».

MANCE RAYDER, SANSA STARK Y JAQEN H'GHAR

Las capacidades de estas cartas se anteponen a cualesquiera otras restricciones de colocación, como el efecto de la carta «Mover los hilos» o el ser los Aliados Reclamados por el Aliado «Ser Loras Tyrell» o la carta de Influencia de Evento «La manada sobrevive».

PAJARITOS

Si el efecto de una carta como «Magia de sangre» o «Sombra asesina» Mata al Aliado actual, las fichas de Poder que haya sobre ese Aliado se devuelven a la reserva.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: El equipo de diseño de Fantasy Flight Games

Redacción técnica: Adam Baker

Producción: Molly Glover

Edición: Richard A. Edwards

Revisión: Calli Oliverius

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión de la traducción: Aurora C. Mena

Gerente de juegos de tablero: Chris Winebrenner-Palo

Diseño gráfico: Shaun Boyke y WiL Springer

Gerente de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de cubierta: Borja Pindado **Ilustraciones interiores:** Borja Pindado y los ilustradores de *Juego de Tronos: El juego de cartas*

Dirección de ilustraciones: Jeff Lee Johnson

Gerente de dirección de ilustraciones: Tony Bradt

Especialista en control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinador de aprobaciones del estudio: Jim Cartwright

Coordinador de licencias: Zach Holmes

Gerente de licencias: Sherry Anisi

Gerentes de producción: Justin Anger y Tim Najmolhoda

Director de creatividad visual: Brian Schomburg

Jefe de proyectos principal: John Franz-Wichlacz

Diseñador de juegos ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

PRUEBAS DE JUEGO

Jeremy Auvil, Jade Benies, Line Benies, Nathalie Benies, Samuel Benies, Benjamin Botorff, Boyd Botorff, Jasmine Botorff, Michelle Botorff, Lachlan "Raith" Conley, Jordan Dixon, Tony Fanchi, Hayden Fetters, Wes Grollmus, Kathrin Grosse, Matt Haddix, Philip D. Henry, Abdullah Jackson, Tess Kean, Paul Klecker, James Kniffen, Adem Kolar, Alia Kahil Moussa, Ayman Saleh Moussa, Fayez Moussa, Andrew Ngo, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Brandon Perdue, Harold Rappold, Michael Roth, Daniel Schaefer, Thomas Trost, Jason Walden y Aaron Wong

© 2021 George R. R. Martin y Fantasy Flight Games. Los nombres, descripciones y representaciones gráficas aplicadas a este juego están basados en las obras de George R. R. Martin y no pueden ser usadas sin su permiso. Con licencia de George R. R. Martin. A Game of Thrones es TM de George R. R. Martin. B'Twixt es TM de y Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son © de Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados para sus respectivos propietarios. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.