

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

## REGLAS DE TORNEO DE CARRERA CONTRA LA SOMBRA

En un torneo de *Carrera contra la Sombra*, los equipos compiten entre sí y contra el reloj para ganar un escenario. Dos equipos juegan a la vez, cambiándose en momentos determinados de la ronda, y el equipo que termine primero el escenario dentro del tiempo fijado gana la partida.

### Materiales

Cada mesa necesitará un reloj de juego para dos jugadores con función de pausa, como un reloj de ajedrez. Existen también varias aplicaciones gratuitas que podrían ser apropiadas.

El organizador del torneo (OT) puede elegir cualquier conjunto de escenarios, pero debido a su dificultad no se recomienda elegir *Evasión de Dol Guldur*, *La batalla de la Ciudad del Lago*, *Concentración en Osgiliath* ni los mazos de Pesadilla. El OT publicará la selección de escenarios con antelación al torneo. Los jugadores deben traer sus propias cartas de Misión y Encuentro.

### Creación de mazos

Cada jugador debe traer al evento un mazo legal de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Las reglas de creación de mazos se encuentran en la página 27 del reglamento de la caja básica. Los mazos legales contienen un mínimo de 50 cartas y un máximo de 3 Héroes. Los jugadores deben elegir sus Héroes según uno de los dos formatos siguientes.

En el formato limitado, un jugador usa los mismos Héroes en cada partida. Los eventos de formato limitado enfatizan mucho la creación de un mazo sólido y a la vez equilibrado que pueda enfrentarse a cualquier peligro.

En el formato extendido, cada jugador puede elegir 3 Héroes de un banquillo compuesto por todos los Héroes al comienzo de cada partida. Los eventos de formato extendido son más sencillos, y permiten a los jugadores adaptarse mejor a los distintos escenarios al poder elegir sus Héroes.

Los organizadores del torneo pueden elegir si quieren celebrar sus eventos como limitados o extendidos.

### Formato de la partida

En cada partida, cada equipo se enfrentará a otro equipo. Cada equipo traerá su propia copia del escenario anunciado, y sus rivales pueden comprobar que el mazo de Encuentros esté completo. Determina al azar quién comienza.

Cada equipo empieza con 45 minutos en el reloj, lo que da una duración total de 90 minutos. A discreción del OT, según la cantidad general de tiempo que se tarde en completar un escenario, puede ajustarse esta cifra hasta 60 minutos como máximo o 30 como mínimo. Cualquier ajuste en los tiempos debería anunciarse al publicar los emparejamientos.

En una partida de *Carrera contra la Sombra*, cada ronda se divide en tres grupos de fases. Los equipos se turnan para realizar estos grupos de fases, jugando sus cartas y avanzando en sus misiones y luego observando los grupos de fases de sus rivales. Los grupos de fases son:

1. Recursos, Planificación
2. Misión, Viaje
3. Encuentros, Combate, Recuperación



El primer equipo comenzará jugando sus fases de Recursos y Planificación. A continuación activarán el reloj del otro equipo y éste jugará sus fases de Recursos y Planificación. Este proceso continúa con los otros dos grupos de fases hasta que el segundo equipo termine su fase de Recuperación y el primer equipo comience una nueva ronda.

*Ejemplo de ronda: El equipo 1 va primero. Los jugadores del equipo 1 completan sus fases de Recursos y Planificación y le dan al reloj. El equipo 2 juega sus fases de Recursos y Planificación mientras el equipo 1 observa. Después de que el equipo 2 le dé al reloj, el equipo 1 juega sus fases de Misión y Viaje y vuelve a dar al reloj. El equipo 2 juega entonces sus fases de Misión y Viaja y le da al reloj. A continuación, el equipo 1 juega sus fases de Encuentros, Combate y Recuperación y le da al reloj. El equipo 2 juega sus fases de Encuentros, Combate y Recuperación y la ronda termina. Cuando el equipo 2 vuelva a darle al reloj, el equipo 1 comenzará la siguiente ronda con sus fases de Recursos y Planificación.*

Cuando no sea su turno, los jugadores de un equipo deberían observar el turno de sus rivales para asegurarse de que siguen correctamente todas las reglas y cartas de Encuentro. Además, los jugadores pueden hablar de las acciones de su siguiente turno durante el turno de sus rivales, siempre y cuando esto no distraiga al otro equipo. Si un jugador tiene una pregunta o hay un problema con las reglas, pondrá en pausa el reloj mientras interrumpe al otro equipo. Cuando se haya resuelto el problema, el equipo activo vuelve a poner en marcha el reloj y el juego prosigue.

## Puntuación de la partida

El equipo que termine el escenario sin que el otro equipo termine en el mismo grupo de fases recibe una victoria y 5 puntos.

Si el equipo que empezó a jugar completa primero el escenario, el otro equipo tiene su siguiente grupo de fases para intentar completar el escenario. Si ambos equipos completan el escenario en el mismo grupo de fases, gana el equipo con la menor puntuación. Si las puntuaciones también son las mismas, la partida acaba en empate y cada equipo recibe 2 puntos.

Si ambos equipos son eliminados en la misma ronda, o si ningún equipo completa el escenario, la partida es una derrota modificada y cada equipo recibe 1 punto.

Si un equipo es eliminado, pero el otro no, éste recibe una victoria y 5 puntos.

Si un equipo se queda sin tiempo, es eliminado y el equipo rival recibe una victoria y 5 puntos.

## Formato del torneo

Se usan emparejamientos estándar de formato suizo. Se permite realizar emparejamientos aleatorios para la primera partida. En emparejamientos sucesivos, empareja a aquellos equipos que estén dentro del mismo grupo de puntuación siguiendo el estilo de emparejamientos suizos. Cuando los equipos estén emparejados, el organizador del torneo anunciará el siguiente escenario que se va a usar.

Los organizadores del torneo siempre deberían emparejar a los equipos según grupos de puntuación. En lugar de hacerlo al azar, empareja a los equipos de cada grupo de puntuación siguiendo el número de equipo, y emparejando al primero con el último, al segundo con el penúltimo y así sucesivamente. Esto permite ajustar ligeramente los emparejamientos si un equipo ya se ha enfrentado a otro y tiene el mismo efecto que usar grupos para que los 2 mejores equipos no se enfrenten hasta la última partida. Si un grupo de puntuación tiene un número impar de equipos, el equipo “sobrante” se emparejará con el grupo de puntuación inmediatamente inferior, jugando contra el equipo mejor clasificado de dicho grupo.

Si el torneo tiene un número impar de equipos, el equipo peor clasificado recibe un “bye”, que cuenta como una victoria. Si hay equipos empatados en última posición, recibirá el “bye” el equipo que tenga el número de equipo inferior.

El equipo con más puntos al final de las rondas suizas será el campeón del torneo.

