



el SEÑOR DE LOS ANILLOS

La Comunidad del Anillo™

El juego de bazas

La Comunidad del Anillo - El juego de bazas es un juego de cartas cooperativo para 1 a 4 jugadores en el que vivirás la primera parte del clásico de J.R.R. Tolkien a lo largo de 18 capítulos.

¿Qué es un juego de bazas? La mecánica de bazas se usa en muchos juegos de cartas clásicos (Brisca, Tute, Corazones, Picas, Bridge o Tarot, por ejemplo). Una baza se forma cuando cada jugador juega una carta de su mano en el centro de la mesa. Uno de los jugadores gana la baza y se lleva las cartas.

¿Qué es un juego cooperativo? En un juego cooperativo, los jugadores deben colaborar para alcanzar los objetivos de sus compañeros y ganar o perder juntos como grupo.

¿Qué es un Capítulo? Los Capítulos son los escenarios que componen la historia de *La Comunidad del Anillo*. Determinan los personajes que deben usar los jugadores, las reglas especiales y los objetivos que deben cumplir para ganar y avanzar. Pueden jugarse en cualquier orden, aunque se recomienda hacerlo secuencialmente.

Contenido



Carta del Capítulo 1



4 cartas de Personaje

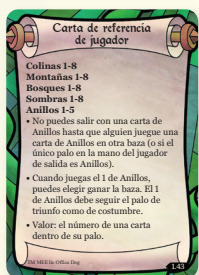


37 cartas del mazo principal



5 fichas de madera

- 1 ficha de Anillo
- 4 fichas de Estrella



6 cartas de referencia



Cartas de los Capítulos 2 a 18
(96 cartas con un
orden específico en
2 compartimentos sellados)

Principales tipos de carta

Cartas del mazo principal



Valor de la carta

Icono de palo de la carta

Composición del mazo principal:

- Colina 1-8
- Montaña 1-8
- Bosque 1-8
- Sombra 1-8
- Anillo 1-5

Cartas de Personaje



Nombre del Personaje

Descripción del Personaje

◆ Objetivo del Personaje

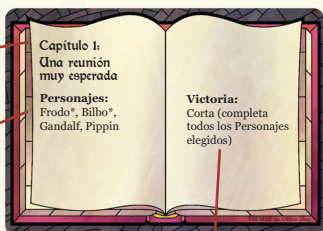
🔨 Acción de preparación del Personaje

Cartas de Capítulo

Número y título del Capítulo

Personajes usados en este Capítulo

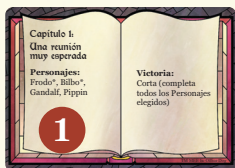
(El * indica que es obligatorio elegir a este Personaje)



Condición de victoria del Capítulo

Preparación del Capítulo 1

- 1 Toma la carta del Capítulo 1 «Una reunión muy esperada» y ponla bocarriba en el centro de la mesa junto con las cartas de Personaje indicadas.



- 2 Coloca una ficha de Estrella junto a cada Personaje que tenga un * después de su nombre en la carta de Capítulo.



- 3 Baraja las cartas del mazo principal y reparte 1 bocarriba junto a la carta de Capítulo. Se la denomina **carta perdida**. Si la carta perdida es el 1 de Anillos, reparte otra carta, devuelve el 1 de Anillos al mazo y barájalo.



- 4 Reparte el resto de las cartas del mazo principal a los jugadores según el número de jugadores. Estos miran sus cartas pero las mantienen en secreto.

- **2 jugadores: 12 cartas cada uno** (consulta la página 20)
- **3 jugadores: 12 cartas cada uno**
- **4 jugadores: 9 cartas cada uno**




- 5** El jugador que recibe la carta 1 de Anillos toma a Frodo y la ficha de Anillo con la cara de **No puedes salir con Anillos** bocarriba. Se queda la carta 1 de Anillos en la mano. Asegúrate de usar el lado correcto de la carta de Frodo en función del número de jugadores que haya en la partida (3 o 4).



- 6** Empezando por la izquierda de Frodo, cada jugador elige una carta de Personaje. Es obligatorio elegir a los personajes con una estrella para esta ronda. Esto significa que alguien tendrá que elegir a Bilbo, aunque no necesariamente el primer jugador que tenga la oportunidad de hacerlo. **Retira las fichas de Estrella una vez que cada jugador tenga un Personaje.**

Consejo: cuando elijas las cartas de Personaje, observa detenidamente las cartas que tienes en la mano y decide qué objetivo te será más fácil conseguir.

- 7** Empezando por el jugador a la izquierda de Frodo, cada jugador que tenga un Personaje con una acción de preparación (indicada por un ) la realiza.

Intercambiar significa que el Personaje activo le pasa 1 carta bocabajo a 1 de los personajes indicados. El Personaje receptor mira la carta que le han pasado, la añade a su mano y luego vuelve a pasar 1 carta cualquiera bocabajo, que puede ser la que pasaron originalmente.

Los personajes que no participen en una ronda determinada no pueden formar parte de un intercambio (como pasaría con Merry o Sam cuando usas la carta de Pippin). Frodo no puede intercambiar el 1 de Anillos.

- 8** Podéis empezar la partida.



Bazas

Los jugadores tienen una mano de cartas que representan el mundo de la Tierra Media y la influencia del Anillo Único en él. Jugándolas con astucia, colaboran para completar el objetivo de cada Personaje y ganar la partida.

Cada reparto del mazo se denomina ronda, y cada ronda se compone de una serie de bazas. Una baza consiste en que cada jugador juega 1 sola carta. A continuación tienes más detalles sobre los términos clave, cómo jugar las cartas y cómo determinar el ganador de cada baza.

Salir: el primer jugador de una baza (llamado jugador de salida) juega cualquier carta de su mano en el centro de la mesa. El palo de esta primera carta es el palo de triunfo de esta baza (Colinas, Montañas, Bosques, Sombras o Anillos). **Frodo sale en la primera baza.**

Seguir: los jugadores restantes, en sentido horario a partir del jugador de salida, tienen que jugar una carta en la mesa que coincida con el triunfo si pueden hacerlo. Esto se conoce como seguir el palo. Si un jugador no puede seguir el palo, puede jugar cualquier carta de su mano.

Ganar: una vez que todos los jugadores han jugado 1 carta en la baza, se comprueba quién la gana. El jugador que tenga la carta más alta del palo de triunfo gana la baza y pone todas las cartas jugadas bocabajo en un montón delante de sí. **El ganador de la baza sale en la siguiente baza.**

Ejemplo: Frodo sale con un 1 de Colinas y Gandalf es el siguiente. Tiene un 3 de Colinas y un 6 de Colinas y debe seguir el palo. Elige jugar el 3 de Colinas. Bilbo no tiene ninguna carta de Colinas, así que elige jugar el 5 de Anillos. Como Gandalf ha jugado la carta más alta del palo de Colinas, gana la baza. Gandalf sale en la siguiente baza (consulta el siguiente diagrama).



Palo de Anillos

El palo de Anillos es como los otros 4, solo que tiene únicamente 5 cartas (en vez de 8 como los otros) y algunas reglas especiales asociadas.



Salir con Anillos: los jugadores no pueden salir con una carta de Anillos hasta que alguien haya jugado una carta de Anillos en una baza anterior (porque un jugador no tenía el palo de triunfo y jugó una carta de Anillos en su lugar). Para reflejar esto, la ficha de Anillo comienza por la cara No puedes salir con Anillos.

Una vez que alguien haya jugado una carta de Anillos, los jugadores ya podrán salir con cartas de Anillos en futuras bazas. Dale la vuelta a la ficha de Anillo para que se vea la cara de Puedes salir con Anillos.

En el improbable caso de que un jugador de salida solo tenga cartas de Anillos, puede salir con una de ellas aunque nadie haya jugado aún cartas del palo de Anillos.

El Anillo Único: el 1 de Anillos es la carta individual más poderosa del juego. Cuando un jugador juega el 1 de Anillos, puede decidir que quiere ganar la baza; si lo hace, la gana independientemente de las cartas que se hayan jugado o se vayan a jugar después en la baza. Si decide no ganar la baza automáticamente, trata la carta como si tuviera el valor 1 del palo de Anillos. Para jugar el 1 de Anillos debes seguir las reglas normales que rigen cuándo puedes jugar cartas del palo de Anillos.

Importante: solo el 1 de Anillos puede ganar automáticamente cualquier baza; los Anillos del 2 al 5 ganan o pierden una baza como lo haría cualquier otra carta.

Comunicación

Los jugadores solo pueden hablar de la información visible para todos los jugadores durante la preparación y la partida. No pueden hablar de las cartas que hay en sus manos o en las de otros jugadores ni enseñarlas. Durante la preparación, los jugadores no deben comentar qué Personajes prefieren, ya que esto equivaldría a revelar información. Los jugadores sí que pueden recordarse unos a otros los objetivos y las reglas especiales de sus Personajes, el estado actual de sus objetivos o cualquier otra información conocida por todos los jugadores, como las cartas que hay bocarrriba sobre la mesa.

Los jugadores deben mantener las bazas que han ganado bocabajo a un lado para que no se confundan con las cartas que tienen en la mano. Si les ayuda, los jugadores pueden guardar bocarrriba como recordatorio las cartas que ganen y formen parte del objetivo de su Personaje (por ejemplo, las cartas de Anillos para Frodo), pero asegúrate de que no haya confusión sobre qué cartas están en tu mano y cuáles se están jugando.

Objetivos de Personaje

Cada Personaje tiene un objetivo que debe completar durante la ronda el jugador que lo seleccionó.

Marcar objetivos como completados: una vez que hayas cumplido la condición para obtener el objetivo de un Personaje (y siempre que no sea posible fallar en el objetivo más adelante), pon una ficha de Estrella en tu carta de Personaje para recordarles a los demás jugadores que has cumplido tu objetivo.

Terminar antes de tiempo: si todos terminan todos los objetivos de Personaje (y no es posible fallarlos más adelante en la ronda), puedes parar la partida antes de tiempo y avanzar.

Por el contrario, si una jugada implica que será imposible cumplir el objetivo de un Personaje, puedes parar la ronda en cuanto sepas que has fallado el objetivo.



El objetivo de Pippin está completo y así se ha marcado colocando una ficha de Estrella sobre él.

fín de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan jugado todas las cartas que tengan en la mano (excepto Gandalf, al que le sobrará 1 carta), la ronda habrá terminado.

Si todos han cumplido el objetivo de su Personaje en esta ronda, los jugadores ganan y han completado el Capítulo. Pon la carta de este Capítulo a un lado y saca la carta del siguiente de la caja junto con cualquier otra carta nueva que necesites. Si un jugador no ha cumplido el objetivo de su Personaje, todos pierden. Puedes repetir la ronda e intentarlo de nuevo.

Hay muchos Capítulos en el juego, y es poco probable que los superes todos en una sola sesión. Usa las cintas de la caja para marcar dónde te has quedado y así poder volver más tarde para continuar desde ese punto.

¡Juega el Capítulo 1!



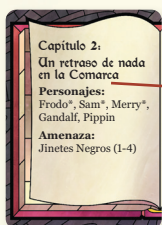
Reglas adicionales

Los Capítulos siguientes son similares al primero. Empiezas con una carta de Capítulo que te indicará todas las cartas que vas a usar.

Siempre se aplica la regla de oro: «Si el texto de una carta contradice las reglas, prevalece el texto de la carta».

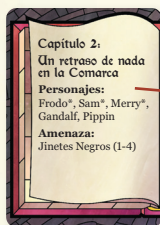
Nuevos Personajes

Cada nuevo Capítulo introducirá nuevos Personajes y retos. Algunos Personajes de Capítulos anteriores permanecen en el juego, otros se marchan y otros puede que regresen.



Amenaza

El mazo de Amenazas representa el peligro inminente que acecha a la Compañía.



Baraja las cartas de Amenaza numeradas indicadas en la carta de Capítulo y colócalas bocabajo para formar el mazo de Amenazas. Durante la preparación, algunos Personajes robarán o elegirán cartas de Amenaza del mazo. La carta se coloca bocarriba junto a su carta de Personaje.

En el improbable caso de que la carta perdida coincida tanto con el valor de la carta de Amenaza robada como con los palos requeridos por el objetivo de un Personaje, roba una nueva carta de Amenaza.

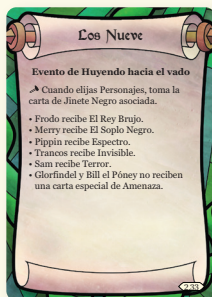
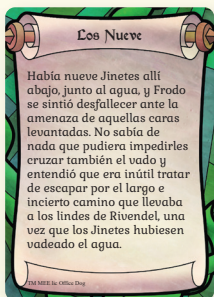
Ejemplo: si el 3 de Colinas es la carta perdida y Sam roba el 3 de Jinetes Negros, roba una nueva carta de Amenaza.



Algunos Capítulos tienen cartas de Amenaza especiales que no se añaden al mazo de Amenazas, sino que se asignan a un Personaje específico, dándole un objetivo o restricción adicional para la ronda. Usa estas cartas de Amenaza solo cuando lo especifique la carta de Capítulo.

Eventos y reglas especiales

Algunos Capítulos tienen cartas de Evento que cambian las reglas. Sigue sus instrucciones al pie de la letra durante la preparación y/o la partida. Consulta las Preguntas específicas de Capítulos (página 14) si tienes alguna duda sobre cómo funciona un Evento o Capítulo concreto.



Regalos

Algunos Capítulos asignan Regalos a personajes específicos que les otorgan reglas o ventajas extra durante la preparación y/o la partida. Usa estos Regalos solo cuando lo especifique la carta de Capítulo, no permanecen en Capítulos futuros.

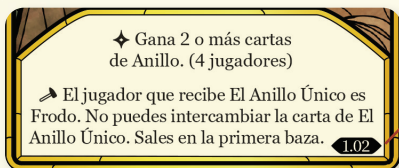


Ausencia de Frodo

Si Frodo no forma parte del Capítulo, el jugador que recibe el 1 de Anillos elige Personaje primero, y luego la selección continúa en sentido horario. El jugador con el 1 de Anillos realiza primero su acción de preparación después de que todos elijan un Personaje y toma la ficha de Anillo. La acción de preparación de un Personaje indicará si sale en la primera baza.

Números de carta

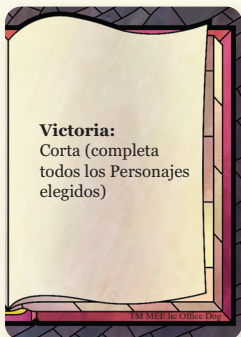
Los números pequeños de la esquina inferior derecha de las cartas son útiles si quieres volver a ordenar el juego como venía de fábrica para volver a jugar los Capítulos. Además, su color sirve de referencia para buscar todas las cartas que necesitas para jugar al modo El Camino sigue y sigue... (consulta la página 19).



Número de carta

Condiciones de victoria

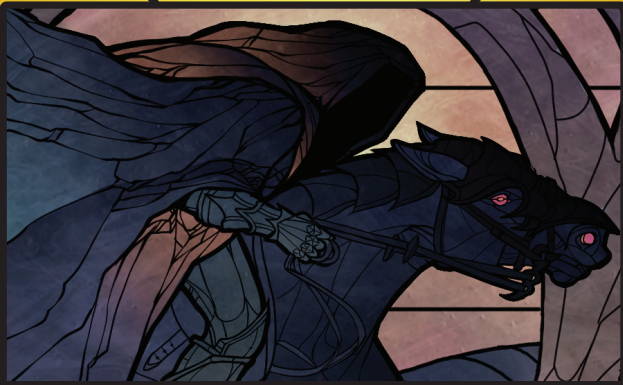
La carta de Capítulo indica su duración y la condición de victoria, corta o larga.



Corta

«Completa todos los Personajes elegidos»: si los jugadores cumplen todos los objetivos de los Personajes elegidos, ganan el Capítulo y pueden jugar el siguiente. Si fallan algún objetivo, pueden repetir el Capítulo.





Larga

«Completa todos los Personajes»: los Capítulos con condición de victoria larga se juegan en varias rondas. Si los jugadores cumplen todos los objetivos de los Personajes elegidos en una ronda determinada, apartan esas cartas de Personaje.

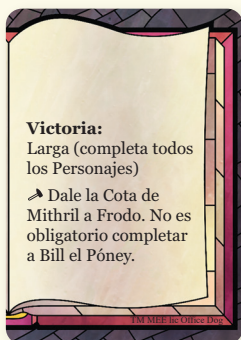
Si los jugadores no han completado todos los Personajes, juegan otra ronda con este Capítulo. Algunos Capítulos indican Personajes específicos que no es necesario completar.

Para comenzar la siguiente ronda, se baraja el mazo principal y se reparte. Los jugadores eligen Personajes y siguen toda la preparación de la ronda usando la misma carta de Capítulo. Los jugadores pueden volver a elegir Personajes completados en la siguiente ronda, pero no tienen por qué hacerlo. Por ejemplo, un jugador podría elegir un Personaje completado previamente porque crea que su mano no funcionará con ningún Personaje de los no completados.

Siempre que Frodo se use en un capítulo, úsalo en todas las rondas, incluso después de que se haya cumplido su objetivo.

Si los jugadores han completado todos los Personajes y cumplido todos los objetivos de cada Personaje elegido para la ronda en curso, ganan el Capítulo y pueden pasar al siguiente.

Si en algún momento los jugadores fallan un objetivo, pierden el Capítulo y pueden volver a empezar. Pueden elegir empezar de nuevo desde el principio del Capítulo o conservar los personajes que hubieran completado.



Preguntas específicas de Capítulos

A continuación tienes aclaraciones adicionales sobre Capítulos y Personajes concretos:

Capítulo 1

Pippin siempre cumple su objetivo si gana 0 bazas.

Capítulo 2

Aclaración: si **Sam** roba el 3 de Jinetes Negros, tiene que ganar el 3 de Colinas. **Merry** tiene que ganar exactamente 1 baza o exactamente 2 bazas; si gana más o menos falla su objetivo. Nota: **Bilbo** no se usa en el Capítulo.

Capítulo 3

Gildor no tiene por qué ganar la última baza, solo jugar un Bosque en ella.

Capítulo 4

Juega hasta que todos los jugadores se queden sin cartas; **Gordo** no juega ninguna carta en las últimas bazas. Si **Gordo** gana la baza con su última carta, el jugador a la izquierda de **Gordo** se convierte en el jugador de salida.

Solitario: antes del resto de la preparación, reparte al Personaje **Gordo** 5 cartas más (9 en total) del mazo. No repartas a **Gordo** una carta nueva después de cada baza.

Capítulo 5

No hay penalización específica por perder una carta ante el Viejo Hombre-Sauce, pero esto podría impedir que un Personaje consiga su objetivo. El 9 de Viejo Hombre-Sauce solo se usa en este Capítulo. Tras la última baza, si la partida es a 3 jugadores, a **Tom** le quedarán 2 cartas en la mano, y a 4 jugadores, 1 carta. La carta de El Bosque Viejo pierde los empates.

Solitario: después de construir el mazo de El Bosque Viejo, haz la preparación como lo harías normalmente para una partida en solitario, excepto porque el mazo de robo que usarás para reponer las manos solo tendrá 12 cartas.

2 jugadores: usa el siguiente diagrama para la mano abierta:



Capítulo 6

Baya de Oro debe ganar exactamente 3 bazas (y ninguna más) y estas deben sucederse en secuencia. **Baya de Oro** mantiene su mano bocarriba durante toda la ronda y todos los jugadores pueden hablar de ella. A **Tom** le quedarán 5 cartas en la mano al final de la ronda. No repartas una carta perdida además de seguir la preparación de los Tumularios.

Solitario: durante la preparación del Evento de los Tumularios, retira 5 cartas del mazo (como en una partida de 4 jugadores), y realiza la preparación como lo harías normalmente para una partida en solitario, excepto porque el mazo de robo que usarás para reponer las manos tendrá solo 16 cartas. Durante la preparación de **Baya de Oro**, dale 4 cartas del mazo de robo (para que **Baya de Oro** tenga 8 cartas en la mano). No recibirá más cartas durante la ronda.

2 jugadores: la preparación sigue el diagrama del Capítulo 5. Si la pirámide controla a **Baya de Oro**, todas sus cartas en la pirámide se mantienen bocarriba, pero las 5 de arriba siguen cubiertas. Si la pirámide controla a **Tom**, las cartas de Túmulo se mantienen todas bocarriba, sin cubrir ninguna carta.

Capítulo 7

Cebadilla puede ganar otras bazas, lo importante es que tiene que ganar 1 de las 3 últimas para cumplir su objetivo. El **Sr. Sotomonte** no se considera **Frodo** a efectos de otras cartas (por ejemplo, **Sam** no puede intercambiar con él). Cualquier jugador puede elegir al Sr. Sotomonte, no solo el jugador que ha recibido el 1 de Anillos. Si el Sr. Sotomonte tiene el 1 de Anillos, puede intercambiarlo.

Capítulo 8

Trancos nunca puede ganar bazas exactamente iguales a su carta de Amenaza. El Rey Brujo y El Soplo Negro no se añaden al Mazo de Amenazas.

Capítulo 9

Cuando los jugadores eligen Personaje, también reciben su Jinete Negro específico. **Trancos** puede mirar su carta de Amenaza y cuando cumpla su objetivo lo anunciará. **Frodo** solo necesita completarse una vez. **Bill el Póney** le pasa 1 carta a Frodo y a Sam al mismo tiempo, no de 1 en 1. A **Glorfindel** le quedará 1 carta en la mano al final de la ronda.

Durante la ronda con Glorfindel y Frodo, Glorindel sale en la primera baza.

Solitario: Trancos no recibe la carta de Amenaza especial Invisible.

Capítulo 10

El mazo de Amenazas de Jinetes Negros no se usará en este ni en futuros Capítulos. El objetivo de **Elrond** no sustituye al de los otros personajes; se deben cumplir todos.

2 jugadores: durante la preparación de **Elrond**, los Personajes controlados por jugadores eligen primero sus cartas antes de ponerse de acuerdo sobre 1 de las 5 cartas de pirámide bocarriba que se van a pasar.

Capítulo 11

El efecto del Cuerno de Gondor es obligatorio. Si hay empate en palos con mayor número de cartas en la mano de **Boromir**, anuncia todos los palos empatados. **Aragorn** no elige una carta de Amenaza durante la preparación; en su lugar aplica el efecto de **La Espada Quebrada**.

Solitario: no se usa el Cuerno de Gondor.

Capítulo 12

El 1 de Anillos cuenta como un 1 para el Evento de Saruman. Una baza ganada por **Gwaihir**, **Sombragrís** o **Radagast** que contenga más de 1 carta de su palo cuenta para su objetivo (pero solo una vez). **Radagast** puede elegir cualquier carta durante la preparación (incluso una de Anillo). Solo determina el palo de triunfo de la baza si él va a ser el jugador de salida de todos modos. **Sombragrís** puede mirar su carta solapada en cualquier momento.

Capítulo 13

Puedes volver a elegir un Personaje ya completado, pero eso podría suponer tener que jugar una ronda extra para poder completar el Capítulo.

Capítulo 14

Puedes completar los Eventos de Moria en cualquier orden, excepto el Evento del Puente, que tiene que ser el último. Debes completar los 3 Eventos de Moria para terminar el Capítulo (La Larga Oscuridad es el único que puedes completar varias veces). Si usas la Cota de Mithril, sigue contando como completar el Evento de Moria.

Solitario: ignora el texto de preparación del Evento de La Larga Oscuridad. Durante la preparación del Evento del Puente, prepáralo como lo harías normalmente para una partida en solitario, excepto porque el mazo de robo que usarás para reponer las manos solo tendrá 12 cartas.

2 jugadores: prepara el Evento del Puente según el diagrama del Capítulo 5.

Capítulo 15

Gimli puede ganar bazas de la forma habitual; simplemente los otros jugadores no pueden ver lo que está jugando hasta el final de la baza.

Solitario: no uses el Evento de Con los ojos vendados.

2 jugadores: la pirámide no puede controlar a Gimli.

Capítulo 16

Si jugáis 2 o 3 jugadores, no uséis a **Sam**.

Solitario: ignora el Evento de El Espejo. En su lugar, asigna personajes al azar a cada mano (excepto a Frodo).

2 jugadores: construye la pirámide normalmente y luego los 2 jugadores siguen las instrucciones de El Espejo entre ellos.

Capítulo 17

Si conoces otros juegos de bazas, imagínate que todas las cartas de Río son triunfos (que pierden ante el 1 de Anillos).

Solitario: añade cartas de Río como lo harías para una partida de 4 jugadores. Después de repartir las manos iniciales, el mazo de robo que usarás para reponer manos tendrá 28 cartas.

2 jugadores: añade 2 cartas bocabajo a la parte superior de la pirámide, cubiertas por la fila de 3 cartas.

Capítulo 18

El efecto de preparación de **Meriadoc Brandigamo** está activo durante toda la preparación. La carta diferente se roba en el turno de preparación del Personaje que quiera hacerlo. En una partida de 3 jugadores, habrá 1 Personaje no elegido en cada grupo. Este Capítulo siempre consta de 2 rondas.





Tres Anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.

Siete para los Señores Enanos en casas de piedra.

Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir.

Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.

Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,
un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.

El Camino sigue y sigue...

Podéis seguir jugando al juego una vez terminados todos los Capítulos.

Primero toma todas las cartas que tengan un recuadro numérico negro o dorado en la esquina inferior derecha. Las cartas con un recuadro numérico blanco no se usan en este modo.

1.05

Recuadro
numérico negro

2.01

Recuadro
numérico blanco

3.44

Recuadro
numérico dorado

Sea cual sea el número de jugadores, usarás a **Frodo** y a **Gandalf**, así como las cartas de Amenaza numeradas del 1 al 7. A continuación, toma cartas al azar en función del número de jugadores para construir un Capítulo:

2 o 3 jugadores

- 4 Personajes con un recuadro numérico dorado, 1 al azar por el lado Apesadumbrado
- 3 Personajes con un recuadro numérico negro
- 1 carta de Regalo
- 1 Jinete Negro especial (cartas con reverso rojo de Jinete Negro)

4 jugadores o solitario

- 5 Personajes con un recuadro numérico dorado, 1 al azar por el lado Apesadumbrado
- 6 Personajes con un recuadro numérico negro
- 1 carta de Regalo
- 1 Jinete Negro especial (cartas con reverso rojo de Jinete Negro)

Para ganar, debes cumplir los objetivos de todos los personajes, de forma similar a la condición de victoria «larga» de las cartas de Capítulo en el modo historia, excepto porque también debes usar una carta especial de Jinete Negro en una de las rondas para completar la partida. Dale la carta especial de Jinete Negro a un Personaje al azar no Apesadumbrado. La carta especial de Jinete Negro «Invisible» tiene que darse a un Personaje que de por sí use una carta de Amenaza.

El jugador que reciba el 1 de Anillos debe seleccionar a Frodo (que se usará en todas las rondas) y siempre sale en la primera baza (ignora las acciones de preparación que indiquen que el Personaje sale en la primera baza y no sean de Frodo).

Todas las interacciones con la carta perdida son opcionales. Si varios personajes interactúan con la carta perdida, los jugadores deciden en grupo cuál de los personajes se lleva la carta, ya que es importante para personajes como Tom Bombadil.

Cambios en las reglas para 2 jugadores

La preparación para 2 jugadores es similar a la de 3 jugadores, con algunos cambios. Uno de los jugadores controlará una mano abierta compartida, representada por una pirámide de cartas. Esta pirámide tendrá asignada una carta de Personaje y actuará como el tercer jugador de la ronda.

Preparación: reparte las cartas como lo harías en una partida de 3 jugadores y forma 1 mano de 12 cartas para construir la pirámide de cartas. Sigue el siguiente diagrama. Reparte primero 3 cartas en la fila superior (2 bocarrriba y 1 bocabajo), luego cúbreles ligeramente con 4 cartas formando una fila central (todas bocabajo), y luego cubre estas ligeramente con una fila inferior (5 bocarrriba).



El jugador al que se le haya repartido el 1 de Anillos controlará la pirámide, lo que incluye elegir un Personaje para ella durante la preparación y jugar cartas de la mano de la pirámide durante las bazas. Usa la cara de 3 jugadores de la carta de Frodo.



Cambios en las reglas para 2 jugadores - Continuación


Si la pirámide recibe el 1 de Anillos (es decir, que ninguno de los jugadores tiene el 1 de Anillos), entonces la pirámide es Frodo, y el jugador a su derecha la controlará.

La pirámide puede intercambiar y se puede intercambiar con ella, pero solo usa cartas descubiertas de la fila inferior para estos intercambios.

Si el Personaje asignado a la pirámide añade cartas a su mano durante la preparación (como ocurre con Gandalf), estas se añaden bocarriba a la izquierda o a la derecha de la fila inferior, sin cubrir ninguna carta.

El jugador que controla la pirámide solo puede jugar las cartas descubiertas. La fila inferior es la única parte descubierta de la mano de la pirámide al comienzo de una ronda. Dale la vuelta a las cartas bocabajo de la pirámide cuando no haya cartas que las cubran al final de una baza.

Preparación del modo solitario

1. Toma una carta de Capítulo y ponla bocarriba sobre la mesa junto con las cartas de Personaje indicadas.
2. Coloca una ficha de Estrella junto a cada Personaje que tenga un * después de su nombre en la carta de Capítulo.
3. Deja aparte la carta del 1 de Anillos.
4. Baraja las cartas del mazo principal y reparte 1 carta bocarriba junto a la carta de Capítulo. A esta carta se la denomina carta perdida.
5. Baraja el mazo, reparte 3 manos bocarriba de 4 cartas cada una y reparte una mano más de 3 cartas bocarriba junto con el 1 de Anillos. En total habrá 4 manos. Las cartas restantes forman un mazo de robo.
6. Asigna a Frodo (por el lado de 3 jugadores) a la mano que tiene la carta del 1 de Anillos y dale la ficha de Anillo por el lado de No puedes salir con Anillos.
7. Empezando por la mano a la izquierda de Frodo, asigna a cada mano una carta de Personaje. Es obligatorio asignar a los personajes que tienen una ficha de Estrella. Retira estas fichas según los vayas asignando.
8. Empezando por el Personaje a la izquierda de Frodo, cada Personaje que tenga una acción de preparación  realiza dicha acción. **Solo puedes usar un intercambio de 1 Personaje por ronda.**

Juego en solitario

Cada uno de los 4 Personajes tiene su propia mano con la que sale o juega en cada baza.

Después de determinar el ganador de una baza, reparte a cada mano 1 nueva carta bocarriba del mazo de robo si este no se ha agotado.

Debes completar los 4 objetivos de Personaje.

Por lo demás, las reglas son las mismas que las de las partidas multijugador.

Créditos

Diseño:

Bryan Bornmueller

Ilustraciones:

Elaine Ryan y Samuel Shimota

Diseño gráfico:

Blaise Sewell, Matt Fantastic, Forever Stoked Creative, Jay Hernishin y Randy Delven

Dirección creativa:

Brianna Woodward

Dirección artística:

Stephanie Cost

Producción:

Guadalupe González

Desarrollo:

Taylor Reiner

Edición:

Dan Varrette

Redacción:

Sara Galasso

Traducción:

Ángel Martínez Murillo

Revisión:

Joaquín C. Martín-Rayó

Licencias:

Dana Cartwright, Kaitlin Souza, Kira Hartke y Ariel Didier

Equipo de Office Dog:

Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Guadalupe González, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt y Toby the Office Dog

Agradecimientos

especiales: Justin Anger, Emily Frenchik, Michael Blomberg, podcast *The Prancing Pony*, Kevin Ellenbrug y Steve Kimball

Pruebas de juego:

Aaron, Adam Gemmer, Addison Park, Alex Babakitis, Alex Marineau, Alma Gonzalez, Amy Souza, Ben Kearns, Bill Altig, Brian Lenz, Caleb Grace, Caleb Sohigian, Candice Harris, Cardner Babakitis, Carol LaGrow, Chaeha Im, Chris Cepil, Chris Smolen, Corey Coleman, Corey Kallison, Dan Hansen, Dan Vieu, Daniel Newman, Daniel Wahlen, David Gordan, DJ Kennel, Emmy Caldwell, Henry Cardboard, Ian Cross, Jacob Gerstel, Jaffer Batica, Jake Stanley, Jason Levine, Jeff Sorenson, Jerry Hasegawa, Jess Loeb, Jessica Cox, JL Reid, Jon Bruton, Jon Cox, Jordan Martin, Jordan Sayyah, Karin Schleicher, Kathleen Spehar, Kay King, Kenny Cobble, Kristin Lee, Lindsey Ridler, Lisa Hasegawa, Mary Hou, Mathieu Albert, Matt Fonda, Matt Saddoris, Mike Mullns, Nguyen Won, Nicolas Murray Husted, Paul Butler, Paul Willenbring, Preston Wing, Rick Hou, Sean Ross, Shae Marineau, Shea Satterlee, Shreesh Bhat, Stefan Brunelle, Steve Ellis, Steven Ungaro, Tam Myaing, Tanner Simmons, Taylor Hall, Thomas Gallecier, Thomas Provoost, Tila Maceira-Klever, Tim Eisner, Tim Rose, Travis Severance, Ty James y Ursula Murray Husted



Resumen de reglas

Si ya conoces otros juegos de bazas, aquí tienes un breve resumen de las mecánicas del juego.

Si es la primera vez que juegas a este tipo de juegos, lee primero las reglas completas.

- Las cartas se juegan como en otros juegos de bazas. Los jugadores deben seguir el palo de triunfo si pueden y la carta más alta del palo de triunfo gana la baza.
- El jugador de salida de una baza puede jugar cualquier carta, pero hay restricciones para jugar cartas de Anillos.
- El palo de Anillos es especial en 3 aspectos:
 - Este palo va del 1 al 5 (en lugar del 1 al 8 como los otros 4 palos).
 - Los jugadores no pueden salir con Anillos hasta que se haya jugado una carta de Anillos fuera de palo en una baza anterior o cuando el jugador de salida solo tiene Anillos.
 - Una sola carta, el 1 de Anillos, puede ganar automáticamente cualquier baza (lo que se conoce como carta de triunfo en otros juegos de bazas). El 1 de Anillos también puede jugarse como carta normal. Las cartas de Anillo del 2 al 5 de Anillos no son cartas de triunfo y forman un palo normal.
- La ronda termina cuando todos han jugado todas sus cartas. A algunos personajes les podría quedar una carta en la mano al final de la ronda (por ejemplo, a Gandalf).
- Para ganar la ronda, todos los jugadores deben haber cumplido los objetivos de sus Personajes al final de la ronda.
- Los jugadores no pueden hablar de las cartas que tienen en la mano ni enseñarlas.



¡Escanea este código para ver nuestro tutorial en vídeo!

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2025 Office Dog. La Comunidad del Anillo, El Señor de los Anillos y los nombres de los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de Middle-earth Enterprises, LLC y son usados bajo licencia por Office Dog. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, EE. UU., 1-651-639-1905. Office Dog y el logotipo de Office Dog son TM de Office Dog. Todos los derechos reservados. Los componentes pueden variar de los mostrados.