

el SEÑOR DE LOS ANILLOS™

Las Dos Torres™

El juego de bazas

Las Dos Torres - El juego de bazas es un juego de cartas cooperativo para 1 a 4 jugadores en el que vivirás la segunda parte del clásico de J.R.R. Tolkien a lo largo de 18 capítulos. El juego que tienes entre manos es una continuación independiente de *La Comunidad del Anillo - El juego de bazas*, pero se puede jugar por sí solo (los capítulos que van del 1 al 18 se encuentran en la anterior entrega de esta saga).

¿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 *Las Dos Torres*. 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 19



4 cartas de Personaje

11 fichas de madera

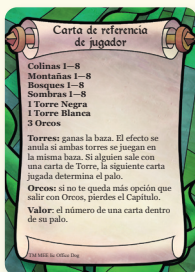
- 1 ficha de Torre Blanca
- 1 ficha de Torre Negra
- 4 fichas de Estrella
- 1 ficha de Anillo (Parte II)
- 4 fichas de Carga (Parte II)



37 cartas del mazo principal



Cartas de los Capítulos 20 a 36 (96 cartas con un orden específico en 2 compartimentos sellados)



6 cartas de referencia

Principales tipos de carta

Cartas del mazo principal



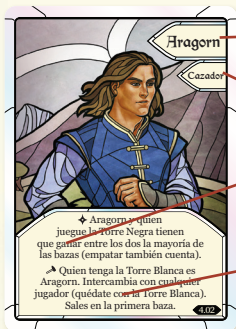
Valor de la carta

Icono de palo de la carta

Composición del mazo principal:

- Colina 1–8
- ▲ Montaña 1–8
- ♣ Bosque 1–8
- Sombra 1–8
- ✋ 3 Orcos
- ♠ 1 Torre Blanca
- ♣ 1 Torre Negra

Cartas de Personaje



Nombre del Personaje

Descripción del Personaje

♦ Objetivo del Personaje

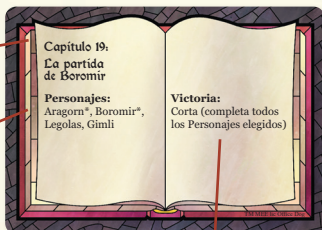
♣ Acción de preparación del Personaje

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 19

- 1 Toma la carta del Capítulo 19 «La partida de Boromir» 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 carta bocarriba junto a la carta de Capítulo. A esta carta se la denomina **carta perdida**. Si en algún momento la carta perdida es la Torre Blanca o la Torre Negra, reparte otra carta, devuelve la carta de Torre 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 26)
- 3 jugadores: 12 cartas cada uno
- 4 jugadores: 9 cartas cada uno



5 El Jugador que recibe la carta de Torre Blanca toma a Aragorn y la ficha de Torre Blanca. Se queda con la carta de Torre Blanca en la mano.

6 Empezando por la izquierda de Aragorn, 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 Boromir, aunque no necesariamente el primer jugador que tenga la oportunidad de hacerlo. Asegúrate de usar el lado correcto de las cartas de Gimli y Legolas en función del número de jugadores que haya en la partida (3 o 4). **Retira todas 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 Aragorn y siguiendo en sentido horario, 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 le pasaron originalmente.

Los Personajes que no participen en una ronda determinada no pueden formar parte de un intercambio. Aragorn no puede intercambiar la Torre Blanca.

8 Una vez que todos hayáis completado la acción de preparación, si la tenéis, podéis empezar la partida.



Bazas

Los jugadores tienen una mano de cartas que representan el mundo de la Tierra Media y las fuerzas que intentan dominarla. 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 o Sombras). **Aragorn 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: Aragorn sale con un 1 de Colinas y Boromir es el siguiente. Tiene un 3 de Colinas y un 6 de Colinas y tiene que seguir el palo. Elige jugar el 3 de Colinas. Gimli no tiene ninguna carta de Colinas, así que elige jugar el 8 de Bosques. Como Boromir ha jugado la carta más alta del palo de Colinas, gana la baza. Boromir sale en la siguiente baza (consulta el siguiente diagrama).



Cartas de Torre

Las cartas de Torre Blanca y Torre Negra son cartas especiales que funcionan de forma diferente a las demás del mazo principal.

Solo puedes jugar una carta de Torre en una baza si no puedes seguir el palo.

Una carta de Torre gana cualquier baza en la que se juegue, sea cual sea el valor de las demás cartas. Sin embargo, si las 2 cartas de Torre se juegan en la misma baza, ninguna de las dos gana la baza (se anulan mutuamente) y la carta más alta del palo de triunfo gana como de costumbre.

Se puede salir con una carta de Torre, pero como las cartas de Torre no tienen palo, la siguiente carta jugada puede ser de cualquier palo y la siguiente carta jugada que sí tenga un palo determina el palo (aunque quien haya jugado dicha carta no cuenta como jugador de salida). Todos los jugadores tienen que seguir ese palo, si pueden. Si se ha salido con una carta de Torre, no es obligatorio seguir con una carta de Torre.

En cuanto un jugador juega o revela una carta de Torre de su mano, toma la ficha de Torre correspondiente como recordatorio para todos los jugadores (saber qué jugador tiene cada Torre suele ser importante para los objetivos de Personaje).

Ejemplo: Aragorn sale con un 2 de Bosques. Boromir juega después. Tiene un 7 de Bosques y un 3 de Bosques y tiene que seguir el palo. Boromir elige jugar el 7 de Bosques. Gimli no tiene ninguna carta de Bosque, así que elige jugar la Torre Negra. Gimli gana la baza y sale en la siguiente (consulta el diagrama siguiente).



Cartas de Orcos

Las 3 cartas de Orcos son cartas especiales que funcionan de forma diferente a las demás del mazo principal.

Solo puedes jugar una carta de Orcos en una baza si no puedes seguir el palo.

Una carta de Orcos nunca puede ganar una baza.

Si tienes que salir con una carta de Orcos, cuenta de inmediato como fracasar en tu objetivo y pierdes el Capítulo. Jugar una carta de Orcos después de que se haya salido con una carta de Torre no te hace perder el Capítulo.

En el improbable caso de que una baza esté compuesta solamente por cartas de Orcos y las 2 cartas de Torre, ningún jugador gana la baza. Se aparta y el jugador de salida vuelve a salir.



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 bocarriba sobre la mesa.

Los jugadores tienen que 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 bocarriba como recordatorio las cartas que ganen y formen parte del objetivo de su Personaje (por ejemplo, las cartas de Bosque para Legolas), 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 tiene que 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.

fin de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan jugado todas las cartas que tengan en la mano, 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 19!



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 pueden regresar.

Nueva acción de preparación: Solapar

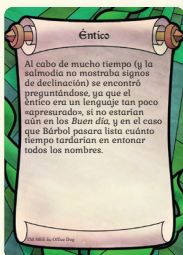
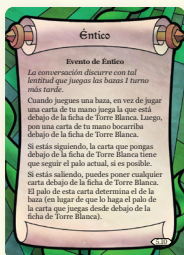
Algunos Personajes tienen una acción de preparación que les permite solapar una carta. Eso significa que eliges cualquier carta de tu mano y la pones boca abajo debajo de tu carta de Personaje. Esta carta no cuenta como si estuviera en tu mano (y por tanto no tienes la obligación de jugarla para seguir el palo, por ejemplo). Puedes devolverla a tu mano en cualquier momento antes o después de jugar una baza. Si tu mano está vacía, tienes que devolverla a tu mano.

Puedes mirar tu carta solapada en cualquier momento de la ronda, pero no puedes cambiarla. No puedes usar una carta solapada durante un intercambio.



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 (páginas 14 y 24) si tienes alguna duda sobre cómo funciona un Evento o Capítulo concreto.

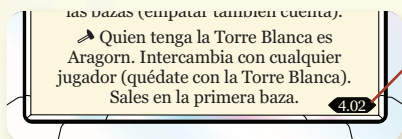


Ausencia de Aragorn

Si Aragorn no forma parte del Capítulo, otro Personaje o Evento indicará a quién se asigna Personaje primero en función de si un jugador tiene una determinada carta en la mano (como una de Torre específica) y luego la selección continúa en sentido horario. La acción de preparación de un Personaje indicará quién 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 (observa que la numeración de las cartas continúa la de las incluidas en *La Comunidad del Anillo - El juego de bazas*, que iban de la 1.01 a la 3.48).



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.

Usa los Personajes con asterisco en todas las rondas, incluso después de que se hayan completado.

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.

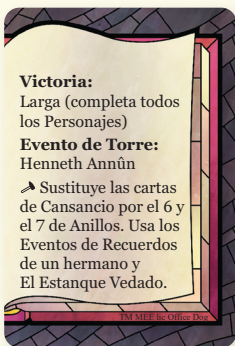
Victoria:

Larga (completa todos los Personajes)

Evento de Torre:

Henneth Annûn

♣ Sustituye las cartas de Cansancio por el 6 y el 7 de Anillos. Usa los Eventos de Recuerdos de un hermano y El Estanque Vedado.



Preguntas específicas de Capítulos

(Capítulos 19 a 28)

A continuación tienes aclaraciones adicionales sobre Capítulos y Personajes concretos:

Capítulo 19

Quien haya recibido la carta de Torre Negra no lo anuncia. **Aragorn** no sabrá quién es su compañero hasta que se juegue la Torre Negra. Si **Aragorn** juega la Torre Negra, tiene que ganar él solo la mayoría de las bazas. **Boromir** puede ganar la baza en la que se juega la Torre Negra, pero no contará para las 2 bazas que necesita para completar su objetivo.

Capítulo 20

Si **Éomer** tiene 2 o más cartas de Orcos en la mano cuando se empiecen a jugar las cartas del Capítulo, no podrá completar su objetivo. Ten cuidado.

2 jugadores: si la pirámide controla a un Personaje con una acción de preparación de solapar, elige 1 de las 5 cartas bocarriba y colócala bocarriba parcialmente debajo de su carta de Personaje. No cuenta como jugable. Puedes volver a moverla a la izquierda de la pirámide en cualquier momento o cuando no haya otras cartas jugables.

Solitario: añade 2 cartas de Orcos al reparto inicial de 4 manos, junto con las 2 cartas de Torre.

Capítulo 21

Grishnákh y **Uglúk** tienen que ganar el mismo número de bazas. Si **Grishnákh** no tiene la carta de Torre Negra durante su preparación, quien la tenga se la pasa a **Grishnákh**, que a cambio le pasa 1 carta bocabajo a quien se la dio. **Uglúk** puede pasar la carta de Torre Blanca si quiere.

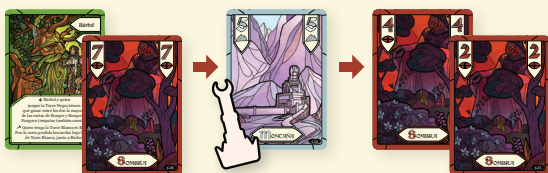
2 jugadores: antes de repartir, retira las 2 cartas de Torre del mazo. Después de repartir las 7 primeras cartas de la pirámide, añade las 2 cartas de Torre de nuevo y baraja el mazo. Luego, termina de repartir a la pirámide antes de repartir a los dos jugadores.

Capítulo 22

Tanto las cartas de Bosque como las de Bosque de Fangorn son cartas del palo de Bosques (por tanto, el palo de Bosques va del 1 al 16). Las cartas del Bosque de Fangorn se llaman así para que sea más fácil añadirlas y retirarlas del mazo.

Para entender cómo juega las bazas Bárbol, imagina que es como si las jugase 1 turno más tarde que los demás Personajes. Cuando sale, la carta que pone debajo de la ficha de Torre Blanca es la que determina el palo de triunfo (o lo que es lo mismo, no lo determina la carta que sale de debajo de la ficha). Si **Bárbol** sale y hay una carta de Orcos debajo de la ficha de Torre Blanca, no pierde; solo pierde por una carta de Orcos si sale y pone una carta de Orcos debajo de la ficha de Torre Blanca. **Bárbol** no puede intercambiar la Torre Blanca. Si nadie juega una carta del palo de triunfo, nadie gana la baza. Se aparta y el jugador de salida vuelve a salir.

Ejemplo: Bárbol sale con un 7 de Sombras de su mano, que pone en la mesa. El palo de triunfo es ahora Sombras. A continuación, Bárbol toma la carta 5 de Montañas que está debajo de la ficha de Torre Blanca y la juega en la baza como su carta jugada. Bárbol pone la ficha de Torre Blanca sobre su 7 de Sombras. Merry es el siguiente en jugar y tiene que seguir el palo de triunfo, que es Sombras. Juega un 2 de Sombras. Después le toca a Ramaviva, que sigue con un 4 de Sombras. Ramaviva gana la baza con la carta más alta del palo de triunfo.



Ejemplo (continuación): Ramaviva sale con un 1 de Bosques. Bárbol tiene que seguir el palo de triunfo, Bosques, así que toma un 6 de Bosques de su mano y lo pone en la mesa. A continuación, Bárbol toma la carta 7 de Sombras que está debajo de la ficha de Torre Blanca y la juega en la baza como su carta jugada. Bárbol pone ahora la ficha de Torre Blanca sobre su 6 de Bosques. Merry es el siguiente en jugar y tiene que seguir el palo de triunfo, que sigue siendo Bosques, así que juega un 2 de Bosques. Merry gana la baza con la carta más alta del palo de triunfo.



Ejemplo (continuación): Merry sale con un 3 de Bosques. Bárbol tiene que seguir el palo de triunfo, Bosques, así que toma un 8 de Bosques de su mano y lo pone en la mesa. Le toca a Ramaviva y tiene que seguir el palo de triunfo, que es Bosques, pero como no tiene ninguna carta de Bosque juega un 1 de Sombras. A continuación, Bárbol toma la carta 6 de Bosques que está debajo de la ficha de Torre Blanca y la juega en la baza como su carta jugada. Bárbol pone ahora la ficha de Torre Blanca sobre su 8 de Bosques. Bárbol gana la baza con la carta más alta del palo de triunfo.



Capítulo 23

No olvides retirar del mazo las cartas de Bosque de Fangorn y añadir de nuevo las de Colina antes de repartir este capítulo.

Los 2 Personajes **Anciano de blanco** empiezan con el lado de **Gandalf/Saruman** bocabajo y barajados para que no se sepa cuál es cuál. Solo se les da la vuelta a las 2 cartas de **Anciano de blanco** una vez que los dos Personajes **Anciano de blanco** hayan ganado al menos 1 baza. Las bazas que hayan ganado se descartan. Luego, el jugador de **Gandalf el Blanco** realiza su acción de preparación antes de que empiece la siguiente baza y tiene que ganar 2 bazas más para completar su objetivo. Las bazas descartadas se retiran de la ronda y no cuentan ni a favor ni en contra del objetivo de **Aragorn**. A **Gandalf** le quedará una carta bocarriba sobre la mesa al final de la ronda. Si al final de la ronda aún no se ha dado la vuelta a los 2 Personajes **Anciano de blanco**, pierdes el Capítulo. El jugador de **Gandalf el Blanco** puede usar una carta de referencia como recordatorio de su carta bocarriba.

2 jugadores: si la pirámide controla a **Gandalf el Blanco**, añade la carta perdida bocarriba cerca de la parte inferior de la pirámide.

Capítulo 24

Si **Eowyn** gana una baza con una carta de Torre no cuenta para su objetivo.

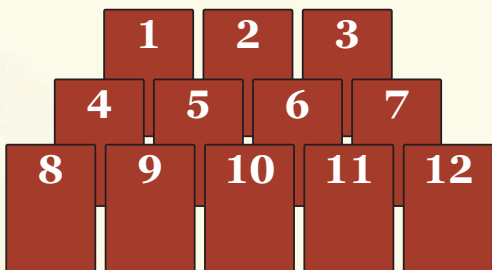
2 jugadores: reparte las 4 primeras cartas para la pirámide durante el Evento del Consejo de Lengua de Serpiente.

Solitario: para el Evento del Consejo de Lengua de Serpiente, reparte la Torre Blanca y un total de 2 cartas para cada mano, y luego asigna los Personajes antes de terminar la preparación del modo solitario de la forma habitual.

Capítulo 25

Este capítulo siempre se juega en 4 rondas. Si no has completado todos los Personajes al final de la cuarta ronda, pierdes el Capítulo. No pierdes el Capítulo por fallar el objetivo de un Personaje (excepto el de **Aragorn**). Las cartas de Orcos que **Legolas** ponga bajo la carta de **Gimli** permanecerán allí hasta que **Gimli** complete su objetivo. Después de que **Gimli** complete su objetivo, estas cartas de Orcos se devuelven al mazo y se barajan para las siguientes rondas. Las 6 cartas de Orcos con ilustraciones únicas se tratan igual que las demás cartas de Orcos, pero se retiran después del Capítulo. Si no tienes otra opción que salir con una carta de Orcos, pierdes el Capítulo.

2 jugadores: quien reparte juega por la pirámide. En la ronda 3, la pirámide no descarta ni roba por Suena el cuerno. Reparte las cartas de la pirámide en el orden que se indica a continuación. Dale la vuelta a las cartas que queden descubiertas.



Reparte las cartas en este orden

Solitario: no apartes las cartas de Torre en cada ronda durante la preparación. En su lugar, tras añadir las cartas de Torre y el número especificado de cartas de Orcos al mazo para la ronda, reparte 4 cartas al azar a cada mano. Reparte 1 carta adicional a cada Personaje después de una baza, como de costumbre, hasta que cada Personaje haya recibido suficientes cartas para jugar bazas iguales al reparto de cartas especificado en esa ronda para una partida de 4 jugadores.

Capítulo 26

Ramaviva y **Hayala** usan el mismo mazo de cartas de Colina barajado (pero obtendrán cartas de Colina al azar diferentes). **Hayala** completa su objetivo si el número total combinado de cartas de Bosque y de Bosque de Fangorn que gana es igual al valor de la carta de Colina que eligió (por ejemplo, si Hayala elige el 2 de Colinas, completa su objetivo si gana 1 carta de Bosque y 1 carta de Bosque de Fangorn, 2 cartas de Bosque y 0 cartas de Bosque de Fangorn, o 0 cartas de Bosque y 2 cartas de Bosque de Fangorn).

Capítulo 27

No olvides retirar del mazo las cartas de Bosque de Fangorn y añadir de nuevo las de Colina. Tendrás que anular la carta de Torre Negra de **Saruman** con la carta de Torre Blanca para completar su objetivo.

Capítulo 28

Repartir:

- 2 o 3 jugadores: 9 cartas por jugador y 1 pérdida
- 4 jugadores: 7 cartas por jugador y 1 pérdida

Pippin no roba más cartas de Sombra después de que se agote el mazo de Palantir.

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





Un valle en largo y pronunciado declive, un profundo abismo de sombra, se internaba a lo lejos en las montañas. Del lado opuesto, a cierta distancia entre los brazos del valle, altos y encaramados sobre un asiento rocoso en el regazo de Ephel Dúath, se erguían los muros y la torre de Minas Morgul. Todo era oscuridad en torno, tierra y cielo, pero la ciudad estaba iluminada. No era el claro de luna aprisionado que en tiempos lejanos brotaba como agua de manantial de los muros de mármol de Minas Ithil, la Torre de la Luna, bella y radiante en el hueco de las colinas. Más pálido en verdad que el resplandor de una luna que desfallecía en algún eclipse lento era ahora la luz, una luz trémula, un fuego fatuo de cadáveres que no alumbraba nada y que parecía vacilar como un nauseabundo hálito de putrefacción.

Preparación del Capítulo 29

A partir del Capítulo 29, hay algunos cambios fundamentales en el mazo principal y en la forma de jugar.

- 1 Toma la carta del Capítulo 29 «Sméagol domado» 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 Prepara el mazo principal retirando las cartas de valor 8 de cada palo (4 en total) y las 3 cartas de Orcos. Añade las 5 cartas de Anillo y las 2 cartas de Cansancio al mazo principal. Esta es la preparación básica del mazo para el resto de los Capítulos.

- 4 Siguiendo las instrucciones del Evento de Torre, aparta la carta de Torre Blanca y ponla bocarriba junto a la carta de Evento de Torre La Sombra de Barad-dûr, así como la ficha de Torre Blanca. Baraja las cartas del mazo principal.


- 5 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 26)**
- **3 jugadores: 12 cartas cada uno**
- **4 jugadores: 9 cartas cada uno**



- 6** Asigna a Frodo a quien tenga la carta del 1 de Anillos y dale la ficha de Anillo por el lado de No puedes salir con Anillos. Se queda con la carta del 1 de Anillos en la mano. Dale también a Frodo las 4 fichas de Carga (numeradas del 2 al 5).
- 7** 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 Gollum y Sméagol, aunque no necesariamente el primer jugador que tenga la oportunidad de hacerlo. Asegúrate de usar el lado correcto de las cartas de Gollum y Sméagol (el que indica «empieza con este lado bocarriba»). **Retira todas 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.

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

Fichas de Carga: Frodo tiene que elegir 1 ficha de Carga, que determina los detalles de su objetivo y el de Sam para la ronda. Una vez que Frodo elija una ficha de Carga para la ronda, ponla bocarriba cerca de su carta de Personaje y deja a un lado las 3 fichas no utilizadas para evitar confusiones.

- 9** Podéis empezar la partida. Frodo sale en la primera baza.

Palo de Anillos

El palo de Anillos es como los otros 4, solo que tiene únicamente 5 cartas (en vez de 7 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 **1**.



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 **2**.

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. **El 1 de Anillos gana cualquier baza que incluya una carta de Torre.** 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.

Cartas de Cansancio

Las 2 cartas de Cansancio son cartas especiales que funcionan de forma diferente a las de los 5 palos.

Las cartas de Cansancio solo pueden salir, no seguir. Como no tienen palo, la siguiente carta jugada puede ser de cualquier palo (incluso una carta de Anillo). La siguiente carta con palo determinará el palo de triunfo de la baza, aunque no se considera que quien la haya jugado es el jugador de salida. Si se ha salido con una carta de Cansancio, no es obligatorio seguirla con una carta de Cansancio.

Si no te queda más opción que jugar una carta de Cansancio sin salir con ellas, pierdes de inmediato el Capítulo.

En el improbable caso de que una baza esté compuesta solamente por cartas de Cansancio y las 2 cartas de Torre, ningún jugador gana la baza. Se aparta y el jugador de salida vuelve a salir.



Eventos de Torre

Cada capítulo de la Parte 2 incluye un Evento de Torre que añade condiciones adicionales a la preparación. No tienes que repartir una carta perdida durante los Eventos de Torre. Todas las cartas relacionadas con Eventos de Torre se ponen bocarriba.

Preguntas específicas de Capítulos

(Capítulos 29 a 36)

A continuación tienes aclaraciones adicionales sobre Capítulos y Personajes concretos:

Capítulo 29

Asegúrate de volver a formar el mazo incluyendo las cartas de Anillo y Cansancio (consulta las páginas 22 a 23). En cuanto se juegue el 1 de Anillos, comprueba si **Gollum** ha ganado más bazas que **Sméagol**. Si es así, su objetivo se considera completo para la ronda; de lo contrario, dale la vuelta a su carta y tendrá que haber ganado menos bazas que **Sméagol** al final de la ronda. Del mismo modo, cuando se juegue el 1 de Anillos, comprueba si **Sméagol** ha ganado menos bazas que los otros Personajes. Si es así, su objetivo se considera completo para la ronda; de lo contrario, dale la vuelta a su carta y tendrá que haber ganado más bazas que **Gollum** al final de la ronda. La baza que contiene el 1 de Anillos no cuenta al comprobar por primera vez en la ronda los objetivos de **Sméagol** y **Gollum**, pero sí que contará al final de la ronda.

2 jugadores: si la pirámide es **Frodo**, el jugador que controla las jugadas de la pirámide también es quien elige la ficha de Carga de **Frodo**.

Capítulo 30

El Evento Las Ciénagas de los Muertos afecta a todos los jugadores. Si se sale con una carta de Cansancio, se puede jugar una carta de Sombra después sin que ello suponga perder por el Evento de Las Ciénagas de los Muertos.

Capítulo 31

Para el Evento de La Puerta Negra, si **Frodo** tiene varias cartas más altas del mismo valor, puede elegir cualquiera de las empatadas (una carta de Torre siempre se considera la de valor más alto, pero el 1 de Anillos no). En el Evento de Espectros con Alas, si **Frodo** juega una carta de Anillos después de salir con una carta de Torre o de Cansancio, determina el palo al hacerlo, pero no cuenta como haber salido con Anillos. Para el Evento Huestes de Sauron, si la partida es de 4 jugadores, tendrás que usar 1 de los Orcos del Capítulo del Abismo de Helm. El objetivo de **Gollum (Malvado)** no se ve afectado por las cartas de Torre, Orcos o Cansancio, ya que ninguna de esas cartas tiene valor de por sí.

Solitario: cada mano comienza con 5 cartas (en lugar de 4) debido al Evento de Huestes de Sauron.

Capítulo 32

En partidas de 3 y 4 jugadores los grupos de Personajes están predeterminados, aunque los jugadores pueden decidir el orden en que intentan completarlos. La baza que contiene la Torre Negra no cuenta para el objetivo de **Faramir**. Es posible hacer múltiples intercambios con **Henneth Annûn**.

Capítulo 33

No olvides retirar del mazo las cartas de 6 y 7 de Anillos y devolver al mazo las 2 cartas de Cansancio después del Capítulo 32. El objetivo de **Sméagol (Desgraciado)** cuenta como completado cuando gana una carta de valor 2 para el Evento de La escalera.



Carta de
escalón

Capítulo 34

En los intercambios simultáneos, todos los jugadores que intercambian se pasan las cartas bocabajo al mismo tiempo y miran las cartas recibidas al mismo tiempo. En este Capítulo se usan tanto la carta de Primer escalón como la de Último escalón, y tendrá que elegir cada una de ellas un jugador distinto. El objetivo de **Gollum (Siervo del Tesoro)** significa que **Sam** tiene que ganar un número de cartas de Colina exactamente igual a la ficha de Carga de **Frodo**.

Capítulo 35

A **Ella-Laraña** le quedará 1 carta en la mano al final de la ronda. Las cartas de valor 8 son el 8 de Montañas, el 8 de Colinas, el 8 de Bosques y el 8 de Sombras. **Ella-Laraña** puede intercambiar cartas de valor 8 con **Gollum**. La Luz de Eärendil gana a cualquier carta, incluidos el 1 de Anillos y las cartas de Torre. Los jugadores no están obligados a usar La Luz de Eärendil.

Solitario: **Ella-Laraña** también puede jugar cartas de Cansancio (como Gollum) sin que eso haga que pierdas el Capítulo.

Capítulo 36

Sam no puede intercambiar el 1 de Anillos con la carta perdida del Evento de Torre. Los jugadores con Personajes distintos a **Sam** pueden usar una carta de referencia para recordar la carta bocarriba que tienen delante. Todos los jugadores (incluido quien tenga a **Sam**) revelan una carta.

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. Coloca la pirámide entre los 2 jugadores, como si hubiera un jugador sentado allí.

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 bocarriba y 1 bocabajo), luego cúbre-las ligeramente con 4 cartas formando una fila central (todas bocabajo), y luego cubre estas ligeramente con una fila inferior (5 bocarriba).





Cambios en las reglas para 2 jugadores - Continuación


El jugador al que se le asigne primero un Personaje 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 cualquier carta de Personaje.

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, 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 las cartas especiales que correspondan a la parte que estés jugando: las cartas Torre Blanca y Torre Negra en la Parte I y el 1 de Anillos en la Parte II.
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. Separa las cartas que formen parte de la preparación especial de los personajes presentes (como la Torre Blanca), añádeles un número de cartas al azar del mazo suficiente para poder repartir en total 4 manos de 4 cartas cada una, barájalas y reparte 4 manos. Las cartas restantes forman un mazo de robo.
6. La mano que tenga las cartas especiales toma el Personaje correspondiente para el Capítulo.
7. Empezando por la mano a la izquierda de quien tenga la carta especial, 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 de quien tenga la carta especial, cada Personaje que tenga una acción de preparación  realiza dicha acción. **Solo puedes usar un intercambio de 1 Personaje a tu elección 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.

Tienes que completar los 4 objetivos de Personaje.

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

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 en la esquina inferior derecha. Las cartas con un recuadro numérico blanco no se usan en este modo.

4.02

Recuadro
numérico negro

5.09

Recuadro
numérico blanco

Luego, prepara el mazo como indica el Capítulo 19. Siempre usarás a Aragorn (Cazador) en cada ronda. Ahora, toma al azar 8 (si sois 2 o 3 jugadores) o 12 (si sois 4) de los Personajes que se indican a continuación:

Boromir, Legolas (Cazador), Gimli (Cazador), Éomer, Merry, Pippin, Gandalf el Blanco, Saruman, Théoden, Éowyn, Háma, Erkenbrand, Gamelin el viejo, Sombragrís, Gollum (Malvado), Faramir, Sméagol (Desgraciado), Gorbag y Shagrat.

Juega el Capítulo como jugarías un Capítulo largo.

Si tienes *La Comunidad del Anillo - El juego de bazas*, puedes añadir los siguientes Personajes a esta versión de El Camino sigue y sigue...:

Bilbo (Peculiar), Gandalf (Mago Gris), Gildor Inglorion, Gordo Bolger, Tom Bombadil, Baya de Oro, Cebadilla, Glorfindel, Bill el Póney, Glóin, Arwen, Boromir (Capitán de Gondor), Gwaihir, Sombragrís (Señor de los Caballos), Radagast, Gandalf (servidor del Fuego Secreto), Galadriel y Celeborn.



¡A Isengard! Aunque Isengard esté clausurado con puertas de piedra;

Aunque Isengard sea fuerte y dura, fría como la piedra y desnuda como el hueso.

Partimos, partimos, partimos a la guerra, a romper la piedra y derribar la puerta;

Pues el tronco y la rama están ardiendo ahora, el horno ruge; ¡partimos a la guerra!

Al país de las tinieblas con paso de destino, con redoble de tambor, marchamos, marchamos.

¡A Isengard marchamos con el destino!

¡Marchamos con el destino, con el destino marchamos!

Créditos

Diseño del juego:

Bryan Bornmueller

Desarrollo:

Taylor Reiner

Ilustraciones:

Elaine Ryan y Sam Shimota

Diseño gráfico:

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

Dirección creativa:

Brianna Woodward

Dirección artística:

Matt Fantastic

Producción:

Guadalupe Gonzalez y Ellie Gentry

Edición:

Dan Varrette

Traducción:

Ángel Martínez Murillo

Revisión:

Joaquín C. Martín—Rayo

Maquetación en español:

Sergio Gómez Canalejo

Marketing:

Krystal Rose y Preston Wing

Jefe del estudio:

Mike Hummel

Equipo de Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy
Delven, Kevin Ellenburg, Ellie
Gentry, Guadalupe Gonzalez, Jay
Hernishin, Mike Hummel, Krystal
Rose, Preston Wing y Brianna
Woodward

Agradecimientos especiales:

Justin Anger, Thorsten Baltus,
Michael Blomberg, Teresa Dery,
Halley Feil, Emily Frenchik,
Thomas Gallecier, Laura Huls,
Austin Litzler, Luke Peterschmidt,
Alex Schlee y Jacinda Wilson

Licencia de Asmodee North America:

Ariel Didier, Kira Hartke, Kaitlin
Souza y Emerald Thompson

Pruebas de juego:

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Cardner Babakitis, Shannon Berry, Frea Bord, Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell, Henry Cardboard, Chris Cepil, Elizabeth Chu, Protospiel Twin Cities, Corey Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities Design Days, Paula Deming, Mehran D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali, the Gathering of Friends, Svetozar Fubg, Matthew Gagan, Thomas Gallecier, Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma Gonzalez, Sam Green, Zach Greenwalt, Aaron Haag, Taylor Hall, Mary Hou, Ursula Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James, Melisa Johnson, Corey Kallison, Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball, Kay King, Peter Kolozvary, Jeff Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee, Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin O'Keefe Lynch, Garret Maceira, Tila Maceira, Alex Marineau, Shae Marineau, Sid Miller, Protospiel MN, Nikhil Mohan, Matt Monasch, Mike Murphy, Nick Murphy, Garret Tyla Nane, James Nathan, Aaron Nehila, Daniel Newman, Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewicz, Abbey Rhode, Lindsey Rider, Zoe Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson Salehpour, Chuck Seed, Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander Sisco, Sofia, Amy Souza, Christopher Talbot, Srinivas Vasudevan, Andrew Villadsen, Daniel Wahlen, Éric Wettstein, Julie Wettstein y Paul Willenbring

Nota del diseñador:

Ha sido para mí un gran privilegio combinar dos de mis aficiones favoritas: El Señor de los Anillos y los juegos de bazas. Me gustaría dar las gracias a los diseñadores de algunos de los más influyentes juegos de bazas que me han servido de fuente de inspiración: Fukutarou (Familiar's Trouble/Trick'n Trouble), Thomas Sing (La Tripulación: En busca del noveno planeta y La Tripulación: Misión Mar Profundo), Akiyama Koryo y Koju Yusei (Hameln Cave/Sail), Hiroken (TRICKTAKERS), Brent y Jeffery Beck (Skull King) y los creadores de Doppelkopf, Corazones, Bridge, Picas y Eucre cuyos nombres se han perdido en las nieblas de la historia, pero sobre cuyos hombros de gigantes nos aupamos.

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 tienen que 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.
- Las cartas de Torre Blanca y Torre Negra ganan cualquier baza (a menos que ambas se jueguen en la misma baza).
- No puedes salir con una carta de Orcos. Si no te queda más opción que salir con esta carta, pierdes el Capítulo.
- 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.
- Para ganar la ronda, todos los jugadores tienen que 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!

MIDDLE-EARTH™

ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. Las Dos Torres, 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. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son ® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. 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 reales pueden variar de los mostrados.