

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL DUELO

POR LA TIERRA MEDIA™



¡Mira las reglas en vídeo!

¿Jugarás en el bando de la Comunidad del Anillo para defender a las razas libres y destruir el Anillo Único?
 ¿O jugarás como Sauron y perseguirás a Frodo y a Sam mientras despliegas tus hordas a las puertas de las ciudades enemigas? ¡Elijas lo que elijas, el destino de la Tierra Media está en tus manos!

DESARROLLO Y OBJETIVO

Una partida dura 3 Capítulos, que se desarrollan de manera similar.

En tu turno, refuerza tus Habilidades, acumula riquezas, aumenta tu presencia por toda la Tierra Media, moviliza a las Razas a favor de tu causa o avanza en la misión del Anillo.

Gana la partida inmediatamente consiguiendo 1 de las 3 condiciones necesarias para la victoria:

- ★ completa la misión del Anillo,
- ★ consigue el apoyo de 6 Razas diferentes,
- ★ conquista la Tierra Media.

ELEMENTOS DE LA PARTIDA

<p><i>Cartas de Capítulo</i></p> <p>×69</p>	<p><i>Tarjetas de Lugar clave</i></p> <p>×7</p>	<p><i>Tablero central</i></p> <p>×1</p>	<p><i>Marcador de la Misión del Anillo</i></p> <p>en 4 piezas</p>	<p><i>Monedas</i></p> <p>×30</p>
<p><i>Fichas de Alianza</i></p> <p>×18 (3 por raza)</p>	<p><i>Unidades y Fortalezas de la Comunidad</i></p> <p>×15 ×7</p>	<p><i>Unidades y Fortalezas de Sauron</i></p> <p>×15 ×7</p>	<p><i>Hoja de Ayuda</i></p> <p>×1</p>	<p><i>Reglamento</i></p> <p>×1</p>

Símbolos para daltónicos

Para adaptarse a todos los tipos de daltonismo, cada color de las cartas tiene asignado un símbolo diferente:



- ◆ Gris
 ● Amarillo
 ■ Azul
 ▲ Verde
 ✕ Rojo
 ★ Morado



PREPARACIÓN



- ① Elige, o determina al azar, quién jugará como la Comunidad y quién lo hará como Sauron. Coloca tus **Unidades y Fortalezas** correspondientes delante de ti.
- ② Coloca el **tablero central** entre los dos participantes, al lado de la zona de juego central.
- ③ Sobre el tablero central, coloca **2 Unidades de la Comunidad** en Arnor y **2 Unidades de Sauron** en Mordor.

- ④ Monta el **marcador de la Misión del Anillo** tal y como se indica a la derecha y colócalo junto a la parte inferior del tablero central.

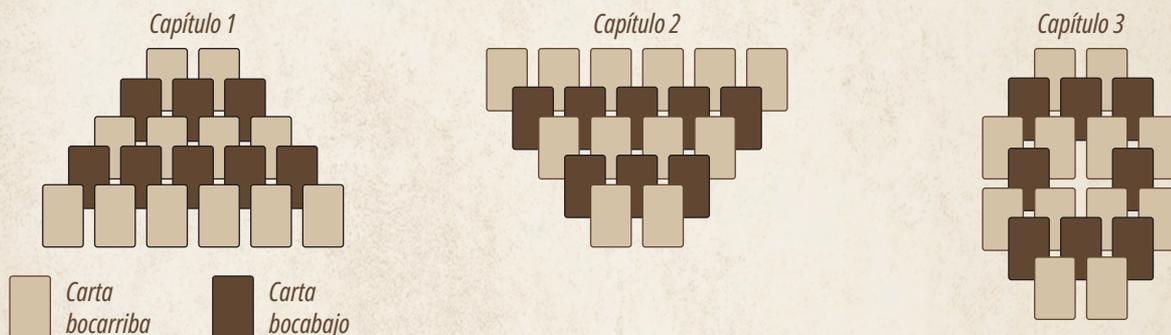


- ⑤ La Comunidad toma **3 Monedas**, mientras que Sauron toma **2 Monedas**. Después, crea una **reserva** con las Monedas restantes.
- ⑥ Ordena las **fichas de Alianza** según su reverso y crea una pila por Raza. Mezcla cada pila por separado y colócalas bocabajo en las hendiduras correspondientes del borde superior del tablero central.
- ⑦ Mezcla las **tarjetas de Lugar clave** y coloca 3 de ellas bocarriba sobre la mesa. Crea una pila con las tarjetas restantes bocabajo.
- ⑧ Divide las **cartas de Capítulo** en 3 mazos según sus reversos **P** (1), **R** (2) y **A** (3) y, después, baraja cada mazo por separado.

DESARROLLO DE UN CAPÍTULO

Preparar un Capítulo

Al principio de cada Capítulo (1, 2 y 3), coloca las cartas del Capítulo correspondiente **en la zona de juego central** siguiendo la formación de cartas adecuada, tal y como se indica aquí abajo (*tienes un recordatorio en los laterales de la caja del juego*). Ten cuidado, ya que algunas cartas se colocan bocarriba y otras bocabajo. Coloca las 3 cartas restantes bocabajo en la pila de descartes.

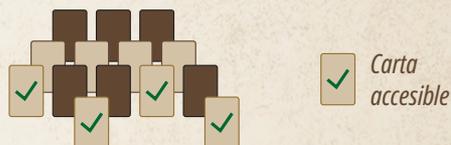


Un turno de juego

Sauron empieza la partida y, después, los dos participantes **juegan por turnos** hasta el final. En tu turno, puedes **robar una carta de Capítulo** o **tomar una tarjeta de Lugar clave**.

A. Robar una carta de Capítulo

Elige 1 carta **accesible** de la zona de juego central, es decir, una carta que no esté parcialmente cubierta por ninguna otra carta. Después, júgala delante de ti o descártala.



JUGAR LA CARTA DELANTE DE TI

Paga el coste de la carta, si lo tiene (*consulta la página 4*), y colócala en tu zona de juego. Puedes beneficiarte de su efecto inmediatamente (*consulta la página 5*).

Nota: agrupa las cartas delante de ti por colores, de tal forma que sigas viendo todos sus efectos.

DESCARTAR LA CARTA

Coloca la carta bocabajo en la pila de descartes y toma tantas Monedas de la reserva como corresponda al Capítulo actual:

- ★ Capítulo 1: 1 Moneda
- ★ Capítulo 2: 2 Monedas
- ★ Capítulo 3: 3 Monedas

0

Finalmente, termina tu turno revelando cualquier carta que ahora sea accesible.

B. Tomar una tarjeta de Lugar clave

Elige 1 de las tarjetas que están bocarriba. Paga su coste (*consulta la página 4*) y colócala en tu zona de juego.

Una vez hecho esto, coloca inmediatamente 1 Fortaleza en la región correspondiente del tablero central y benefíciate de sus otros efectos (*consulta la hoja de Ayuda*).

Finalmente, termina tu turno sin revelar una nueva tarjeta.

Fin de un Capítulo

Un Capítulo termina **una vez se haya robado la última carta de Capítulo**.

Prepara las cartas del siguiente Capítulo siguiendo la formación correspondiente y revela nuevas tarjetas de Lugar clave hasta tener 3 de ellas bocarriba de nuevo, si es posible.

Después, continúa la partida como has hecho durante el Capítulo 1.

Nota: como se juega por turnos, quien termina un Capítulo no comienza el siguiente, a menos que utilice el efecto «Juega otro turno» (consulta la hoja de Ayuda).

COSTES DE LAS CARTAS Y LAS TARJETAS

Monedas

Para poder jugarlas, algunas cartas tienen coste de Monedas, que debes pagar a la reserva.



Habilidades

Para poder jugarlas, las tarjetas y la mayoría de las cartas requieren que tengas 1 o más Habilidades (consulta la página 5) en tu zona de juego.

Si no tienes las Habilidades requeridas, puedes pagar **1 Moneda** a la reserva por cada símbolo de **Habilidad que te falte**.



Notas:

- Puedes pagar a la reserva por tantas Habilidades como quieras en tu turno, sin límite.
- Si una carta no tiene coste, es decir, no requiere Habilidades o Monedas, puedes jugarla gratis.



Las tarjetas de Lugar clave tienen un coste de Monedas adicional igual al número de **Fortalezas** que ya tengas sobre el tablero central. Por lo tanto, el coste adicional de tu primera tarjeta de Lugar clave es de 0 Monedas.



Símbolos de cadena

A partir del Capítulo 2, algunas cartas pueden llegar a jugarse gratis gracias a sus **símbolos de cadena**.

Si tienes una carta con el mismo símbolo en la esquina superior derecha en tu zona de juego puedes jugar la carta gratis, sin necesidad de tener las Habilidades requeridas.

Nota: aunque no tengas el mismo símbolo de cadena que una carta, puedes seguir jugando dicha carta de forma convencional, es decir, pagando su coste de Habilidad o de Monedas.

Ejemplo:



En el Capítulo 1, juegas esta carta gratis **1**. Además de su efecto (consulta la página 5), también tiene un símbolo de cadena **2**.



En el Capítulo 2, puedes jugar esta carta gratis, ya que tienes el mismo símbolo de cadena **3** en una de las cartas que has jugado anteriormente. Si no lo tuvieras, necesitarías tener las Habilidades requeridas (o pagar 1 Moneda por cada símbolo de Habilidad que te faltara) **4**.

EFFECTOS DE LAS CARTAS Y LAS TARJETAS

Las **cartas Grises**  proporcionan Habilidades que te permiten jugar otras cartas y tarjetas en tu zona de juego. Ganas **1 Habilidad por cada símbolo** que haya en la carta. Cada símbolo puede usarse solo **una vez por turno**, en cada uno de tus turnos.



Astucia



Fuerza



Valor



Sabiduría



Liderazgo



Cuando varias Habilidades aparecen separadas por una /, solo puedes usar **una de ellas** por turno (tú la eliges).

Las **cartas Amarillas**  proporcionan Monedas de forma inmediata con las que puedes pagar para jugar otras cartas y tarjetas en tu zona de juego.



Toma de la reserva tantas Monedas como se indique en el símbolo.

Las **cartas Azules**  te permiten avanzar inmediatamente en el marcador de la Misión del Anillo.



Mueve a tu personaje por el marcador de la Misión del Anillo, avanzando 1 casilla por cada símbolo de Anillo.

Las **cartas Verdes**  representan las Razas de la Tierra Media, con las que puedes aliarte.



Elfos



Ents



Hobbits



Hombres

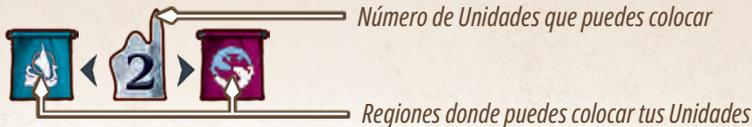


Enanos



Magos

Las **cartas Rojas**  te permiten colocar Unidades en las regiones de la Tierra Media (*consulta la página 7*) de forma inmediata. Elige **una de las dos regiones** que aparecen en los estandartes y coloca **las Unidades indicadas** en la región elegida.



Las **cartas Moradas**  (solo disponibles en el Capítulo 3) te permiten llevar a cabo diversas acciones de forma inmediata.



Mueve 1 de tus Unidades a una región adyacente.



Tu oponente pierde 1 Moneda.



Retira 1 Unidad enemiga de cualquier región.

Las **tarjetas de Lugar clave** te permiten colocar Fortalezas en las regiones de la Tierra Media de forma inmediata (*consulta la página 7*) y beneficiarte de efectos especiales (*consulta la hoja de Ayuda*).



Región en la que puedes colocar una Fortaleza

MISIÓN DEL ANILLO



Cuando avances en el marcador de la Misión del Anillo, desliza tu personaje (*Frodo y Sam* si juegas como la Comunidad o *el Nazgûl* si juegas como Sauron) de casilla en casilla.

Cuando **alcances o pases** una casilla de bonificación, puedes beneficiarte inmediatamente de su efecto (*consulta la hoja de Ayuda*).

Nota: la pieza que representa al Nazgûl se coloca sobre la pieza que representa a Frodo y Sam.

Por lo tanto, cuando Frodo y Sam se mueven, el Nazgûl se mueve automáticamente también. En otras palabras, la distancia entre los personajes solo se reducirá, nunca se incrementará.



Ejemplo: eres la Comunidad y juegas una carta Azul con 2 Anillos (1) que te permite mover a Frodo y Sam 2 casillas (2). Al hacerlo, pasan una casilla de bonificación (3), que te permite beneficiarte de su efecto, que, en este caso, consiste en tomar 1 Moneda de la reserva.

ALIANZAS CON LAS RAZAS

Durante la partida, puedes formar alianzas con las distintas Razas de la Tierra Media. Para ello, juega **cartas Verdes** con símbolos de Raza, ya sean iguales o diferentes, en tu zona de juego siguiendo estas condiciones:

2 SÍMBOLOS DE RAZA IGUALES

En cuanto tengas 2 símbolos de Raza iguales, toma las 2 fichas de Alianza superiores de esta Raza y **revélalas**.

Elige 1 y colócala delante de ti; al hacerlo, puedes beneficiarte de su efecto (*consulta la hoja de Ayuda*). Coloca la otra ficha bocabajo **encima** de su pila correspondiente.

3 SÍMBOLOS DE RAZA DIFERENTES

Una vez por partida, cuando tengas 3 símbolos de Raza diferentes, toma la ficha de Alianza superior de las pilas de cada una de esas Razas y **revélalas**.

Elige 1 y colócala delante de ti; al hacerlo, puedes beneficiarte de su efecto (*consulta la hoja de Ayuda*). Coloca las otras 2 fichas bocabajo **encima** de sus pilas correspondientes.

Notas:

- Un único símbolo de Raza puede utilizarse para conseguir ambas condiciones (2 símbolos iguales y 3 símbolos diferentes).
- Revela las fichas para **ambos** participantes. Ninguna información se mantiene oculta.

CONQUISTA DE LA TIERRA MEDIA



Cuando colocas o mueves 1 o más Unidades, pueden darse 2 situaciones:

- ✦ **Si no hay Unidades enemigas presentes:** no ocurre nada.
- ✦ **Si hay 1 o más Unidades enemigas presentes:** se desencadena un **Conflicto**. Cada participante retira 1 de sus Unidades, que vuelve a colocar delante de sí. Este proceso se repite hasta que al menos 1 de los participantes ya no disponga de más Unidades en la región.

Nota: la presencia de una Fortaleza enemiga no desencadena Conflictos ni te impide colocar tus Unidades en dicha región. Por lo tanto, es posible que ambos participantes estén presentes en la misma región.

Cuando lleves a cabo diversos movimientos, puedes mover la misma Unidad varias veces o dividir tus movimientos entre múltiples Unidades. En cada movimiento, mueve 1 Unidad a una región adyacente (con la que tenga una conexión). Debes completar cada movimiento de forma independiente, resolviendo cualquier Conflicto que se desencadene, de uno en uno.



Ejemplo: juegas 1 carta Morada que te permite hacer 3 movimientos ①. En tu primer movimiento, mueves 1 Unidad de Enedwaith a Rohan ②. Como hay 1 Unidad enemiga presente, se desencadena un Conflicto y cada participante debe retirar su Unidad. Después, utilizas tu segundo y tu tercer movimiento para enviar otra Unidad de Enedwaith a Mordor, pasando por Rohan ③.

FINAL DE LA PARTIDA

Hay 3 condiciones que suponen una victoria inmediata:

Misión del Anillo Único

Juegas como la Comunidad: si Frodo y Sam **llegan al volcán**, destruyen el Anillo Único y tú ganas la partida inmediatamente.

Juegas como Sauron: si el Nazgûl **atrapa a Frodo y Sam**, se apodera del Anillo Único y tú ganas la partida inmediatamente.

Apoyo de las Razas

Si recopilas **6 símbolos de Raza diferentes** con tus **cartas Verdes**, habrás conseguido el apoyo de las Razas de la Tierra Media y ganas la partida inmediatamente.

Nota: el símbolo del Águila, presente en 1 de las fichas de Alianza, es un símbolo de Raza adicional que sirve como 1 de los 6 símbolos requeridos para alcanzar la victoria mediante el apoyo de las Razas.

Conquista de la Tierra Media

Si consigues estar **presente en las 7 regiones** (con 1 Fortaleza o, al menos, 1 Unidad), significa que has conquistado la Tierra Media y ganas la partida inmediatamente.

Si para el final del Capítulo 3 no se ha dado ninguna de estas 3 condiciones de victoria, quien esté **presente en más regiones** de la Tierra Media (con 1 Fortaleza o, al menos, 1 Unidad) gana la partida. En caso de empate, se comparte la victoria.



CRÉDITOS

Diseño: **Antoine Bauza y Bruno Cathala** • Ilustraciones: **Vincent Dutrait**
Traducción al español: **Laura Castro Trullén** • Revisión: **Joaquín C. Martín-Rayó**
Créditos y agradecimientos especiales: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica • www.rprod.com

Tierra Media, El Señor de los Anillos, así como los personajes, eventos, elementos y lugares que forman parte de ellos son marcas registradas de Middle-earth Enterprises, LLC y utilizado bajo licencia por Asmodee North America, Inc. y Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

El contenido de este juego solo puede usarse para propósitos de entretenimiento privado.



REPOS
PRODUCTION