

J.R.R. TOLKIEN

el SEÑOR de los ANILLOS™

EL VIAJE A MORDOR

UN JUEGO DE DADOS
PARA 2-4 JUGADORES A PARTIR DE 8 AÑOS

COMPONENTES

Ruta del portador del anillo Versión avanzada (particularidades de las localizaciones)

Color del jugador (pointing to player icons: GANDALOFR, SAM, MERRY, PIPPIN)

Casilla inicial del portador del anillo (pointing to Rivendell)

Casilla inicial de los Nazgûl (pointing to the Nazgûl icon)

Mordor (pointing to Mordor)

Objetivo del portador del anillo (pointing to Minas Tirith)

Objetivo de los Nazgûl (pointing to the Nazgûl icon)

Ruta de los Nazgûl (pointing to the Nazgûl path)

Legend:

1. Rivendel - Puedes apartar símbolos iguales
2. Moria - Gandalf no tiene ningún efecto
3. Lothlórien - Duplica el valor de la Comunidad
4. Rohan - Puedes repetir caso tirada una vez
5. Abismo de Helm - Duplica el valor de los orcos
6. Gondor - Los Nazgûl no te afectan
7. Minas Tirith - todos los Nazgûl te afectan a ti
8. Antro de Ella-Laraña - Cuenta un anillo menos

1 cuaderno de hojas

5 dados

A cada jugador le corresponde un color.

El color del dado únicamente es relevante cuando aparezca el símbolo de un Nazgûl.



— El Nazgûl del dado negro siempre se aplica al jugador activo.

Símbolos de los dados:



Anillo

Gandalf

Miembro de la Comunidad

Orc

Nazgûl

Árbol Blanco

RESUMEN DEL JUEGO

Los jugadores se pondrán en el papel de unos hobbits aventureros que desean llevar el Anillo Único hasta Mordor y arrojarlo a las llamas del Monte del Destino para destruirlo de una vez por todas. Pero los Nazgûl les pisan los talones... ¿Quién llegará primero a Mordor?

JUEGO BÁSICO

En el anverso de las hojas del cuaderno se muestra el juego básico. Te recomendamos que en las primeras partidas y con jugadores más jóvenes utilices esta versión.

VERSIÓN AVANZADA CON PARTICULARIDADES DE LAS LOCALIZACIONES

En el reverso de las hojas se resumen las particularidades de cada localización. Al final de este reglamento se detallan las reglas para esta versión del juego, recomendada para jugadores más experimentados.



OBJETIVO DEL JUEGO

La ruta del portador – Deberás viajar hasta Mordor y destruir el Anillo Único en el Monte del Destino. Por cada anillo que consigas con el dado podrás avanzar una casilla en la ruta del portador y con ello te acercarás cada vez más a tu objetivo.

El jugador que sea el primero en marcar la casilla de Mordor en la ruta del portador, alcanzando con ello el Monte del Destino, será el vencedor de la partida.

La ruta de los Nazgûl – El camino hasta Mordor es muy peligroso y el influjo de Sauron sobre los jugadores aumenta a cada paso. Por cada Nazgûl obtenido en una tirada deberás marcar una casilla cuadrada en la ruta de los Nazgûl. Si un jugador llega a tachar la última casilla de Mordor en la ruta de los Nazgûl, ese jugador será eliminado de la partida. **La partida seguirá hasta que un portador del anillo llegue al Monte del Destino hasta que todos los jugadores hayan sido eliminados.**

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

▼ Cada jugador deberá disponer de un **lápiz** (no incluido en el juego).

▼ Cada jugador tomará una **hoja** del cuaderno, con las localizaciones del viaje a Mordor.

▼ Cada jugador elige a uno de los cuatro hobbits que aparece en la hoja y lo señala con un círculo. Los jugadores tendrán que llegar a un acuerdo para que dos jugadores no elijan al mismo hobbit. A cada hobbit le corresponde un color distinto.

▼ El último jugador en haber leído *El Señor de los Anillos* (o el jugador más joven) empieza la partida.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empezando por el jugador inicial, cada jugador realiza su turno y luego le pasa el turno al jugador de su izquierda.

LAS TIRADAS DE DADOS

En su turno el jugador deberá tirar los 5 dados.

Apartar dados – Después de cada tirada el jugador tendrá que apartar **como mínimo 1 dado**. También puede apartar más de un dado; sin embargo, todos los dados que aparte deberán tener un **símbolo distinto**. Así pues, en una sola tirada sólo se podrá apartar 1 anillo, 1 Gandalf, 1 Nazgûl, etc. **Si la tirada incluye uno o más Nazgûl, el jugador tendrá que apartar obligatoriamente 1 de éstos**, independientemente de los otros símbolos que aparte.

Volver a tirar – Luego el jugador tendrá que volver a tirar con los dados restantes y, nuevamente, volver a apartar **como mínimo 1 dado**, etc. En posteriores tiradas los dados que se aparten pueden tener el mismo símbolo que un dado que haya sido apartado previamente o pueden tener un símbolo distinto. Un jugador podría, por ejemplo, después de apartar un anillo en la primera tirada, volver a apartar un anillo en la segunda tirada (en caso de haberlo conseguido). Así pues, al finalizar el turno puede haber varios símbolos repetidos.

Todos los dados deben terminar apartados – Un jugador **no puede decidir libremente dejar de tirar** (únicamente se puede hacer si se aparta el resultado del Árbol Blanco). Si el jugador ya ha apartado todos sus dados, se procede a aplicar los resultados.

EL EFECTO DE LOS SÍMBOLOS EN LOS DADOS SÓLO SE APLICA SI SE HAN APARTADO

Al final de su turno el jugador aplica los resultados de los dados **en el orden que desee**.

Atención: el **color del dado** sólo es relevante en el caso de los **Nazgûl**. Con los demás símbolos el color del dado no importa.

Resumen de los símbolos



El **anillo** hace avanzar al jugador por la ruta del portador.



Los **orc**os anulan el anillo y con ello frenan al jugador.



Cada **miembro de la Comunidad** contrarresta a un orco.



Los **Nazgûl** hacen avanzar el influjo de Sauron en la ruta de los Nazgûl.



Gandalf debilita el influjo de Sauron y alarga la ruta de los Nazgûl.



El **Árbol Blanco** permite dejar de tirar antes de tiempo.

Anillo



Por cada anillo que se encuentre entre los dados apartados al final del turno, el jugador activo podrá **marcar 1 casilla redonda** (es decir, la de su ruta hacia Mordor).



El jugador Frodo al terminar su turno cuenta con un resultado de anillo apartado, de modo que podrá marcar 1 casilla en su ruta del portador.



Por cada anillo apartado el jugador podrá marcar 1 casilla de la ruta del portador. Así, por ejemplo, con 2 anillos podría marcar 2 casillas.

Atención:

Si entre los dados apartados hubiera **orc**s, los anillos que se hubieran apartado no se contarán y por lo tanto **no se podrá avanzar ninguna casilla** en la ruta del portador

Orcos



Los orcos frenan al portador del anillo. Si entre los dados apartados se encuentra algún orco, **todos los anillos apartados del jugador activo quedarán inutilizados...**

...a menos que los orcos sean rechazados por los miembros de la Comunidad y con ello dejen de tener su efecto negativo contra el portador del anillo (véase el apartado siguiente).



Miembro de la Comunidad



Los resultados de miembros de la Comunidad sirven para rechazar a los orcos apartados. Aparte de esto no tienen ningún otro efecto. **Cada miembro de la Comunidad protege contra 1 orco.**



Si la cantidad de orcos es superior a la cantidad de miembros de la Comunidad, los anillos se ignoran.



Si la cantidad de orcos es igual o inferior a los miembros de la Comunidad, los orcos son rechazados y todos los anillos se aplican.

Nazgûl



Por cada Nazgûl que al final del turno se encuentre entre los dados apartados, el jugador afectado tendrá que marcar **1 casilla cuadrada** en su ruta de los Nazgûl. "Afectado" no significa siempre el jugador activo, sino que dependerá del **color del dado**. Según el color pueden verse afectados distintos jugadores:

El jugador activo se verá afectado si el Nazgûl apartado corresponde al **dado negro o al dado de su propio color**. Asimismo, si hubiera menos de 4 jugadores en la partida, también se verá afectado si el **color del dado no se corresponde con ninguno** de los jugadores participantes.



El jugador Merry tiene apartados los Nazgûl de los dados azul y negro. El dado negro siempre afecta al jugador activo, mientras que el azul se corresponde con el color de Merry. Así pues, el jugador tendrá que marcar 2 casillas en su ruta de los Nazgûl (de izquierda a derecha).

Un jugador rival se verá afectado si el dado del Nazgûl apartado coincide con su color. El dado se deja ante ese jugador para indicar que tiene que marcarse 1 casilla en su ruta de los Nazgûl.



El jugador Merry también ha apartado un Nazgûl con el dado rojo.

El jugador Sam tendrá pues que marcar 1 casilla en su ruta de los Nazgûl, aún cuando no sea el jugador activo, ya que a Sam le corresponde el color rojo.

Atención: así pues, cualquier jugador puede verse afectado durante el turno del jugador activo.

Recuerda: si en una tirada hubiera uno o más Nazgûl, el jugador tendrá que apartar **exactamente 1**.

Gandalf



Gandalf reduce el influjo de Sauron. Por cada dado de Gandalf que al final del turno esté entre los dados apartados, el jugador activo podrá **dividir 1 casilla de su ruta de los Nazgûl** (es decir, partirla en dos mitades). De este modo, donde antes había una casilla ahora habrá dos, de tal forma que la ruta de los Nazgûl hasta Mordor será más larga. Si un jugador al final de su turno tuviera dados de Gandalf y de Nazgûl a la vez, podría dividir primero las casillas y luego marcar esas mitades con los Nazgûl que tuviera apartados. Si un jugador ya hubiera dividido todas las casillas de la ruta de los Nazgûl, los resultados de Gandalf para él no tendrán ningún efecto. La casilla final de Mordor en la ruta de los Nazgûl también puede partirse. Las casillas que ya estén partidas no pueden volver a dividirse.



El jugador Sam ha obtenido 1 Gandalf y 1 Nazgûl. Con Gandalf divide la siguiente casilla de los Nazgûl y luego con el Nazgûl marca una de las dos mitades que acaba de crear (la primera casilla ya estaba marcada debido al Nazgûl rojo que Merry sacó).

Árbol Blanco



El Árbol Blanco tiene una gran influencia en el viaje. Si el jugador aparta el Árbol Blanco, el turno termina antes de tiempo y se procede a aplicar los resultados inmediatamente. Si en la misma tirada hubiera algún Nazgûl, éste también deberá apartarse, como es habitual. Además el jugador podrá decidir apartar más dados, siempre y cuando cumpla con la regla descrita de que sólo puede apartar 1 dado de cada símbolo. Los dados que no se hayan apartado (p.ej. unos orcos u otros Nazgûl) no se contarán. Atención: el Árbol Blanco sólo se encuentra en el dado negro.



El jugador Pippin ha obtenido la tirada que aquí se muestra. Gracias al Árbol Blanco puede

dejar de seguir tirando, si lo desea. Así que aparta 1 anillo, 1 Nazgûl y el Árbol Blanco y con ello termina su turno. No puede apartar el segundo anillo ya que sólo se permite un dado por símbolo, mientras que el orco no quiere apartarlo. Así pues, como estos dos dados no se han apartado no se contabilizarán. Pippin también habría podido apartar sólo 1 anillo y 1 Nazgûl y luego seguir tirando.

Después de aplicar los resultados termina el turno del jugador y empieza el turno del siguiente.

ELIMINACIÓN DE UN JUGADOR

Si un jugador ha tenido que marcar la última casilla cuadrada de Mordor en la ruta de los Nazgûl, quedará eliminado. Esto también puede ocurrir durante el turno de un rival. Si los Nazgûl y el portador del anillo llegan a Mordor en el mismo turno, el jugador queda eliminado de todos modos.

Atención: los Nazgûl apartados con el color de un jugador eliminado contarán a partir de entonces para el jugador activo.



El jugador Pippin ha marcado la última casilla de su ruta de los Nazgûl, con lo que queda eliminado. El resto de participantes sigue jugando.



© El Señor de los Anillos y todos los personajes, objetos, eventos y lugares que aparecen en él son marcas comerciales registradas de The Saul Zaentz Company que opera bajo la denominación comercial de Middle-earth Enterprises y que se utilizan bajo licencia de Sophisticated Games Ltd y sus respectivos licenciatarios.

Créditos

Autor: Michael Rienek
Ilustraciones: Jon Hodgson y Suzanne Helmigh
Diseño gráfico: Fine Tuning
Revisión editorial: Robert Hyde y Bärbel Schmidts
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Oriol García
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

El autor y la editorial desean dar las gracias a todos los probadores del juego y a los lectores de este reglamento.



© 2015 Sophisticated Games Ltd

DEVIR

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.es

KOSMOS

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags
GmbH & Co. KG
info@kosmos.de, kosmos.de
Todos los derechos reservados.
FABRICADO EN ALEMANIA

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina si se cumple una de las siguientes condiciones:

- **Todos los jugadores han sido eliminados** (todos ellos han marcado la última casilla de su ruta de los Nazgûl). En este caso, todos habrán perdido;

O BIEN

- Un jugador **ha llegado a Mordor** en su ruta del portador (los anillos sobrantes se ignoran). La ronda se juega hasta el final; si ese jugador sigue luego siendo el único que ha llegado a Mordor, habrá ganado. Si en la última ronda hay varios jugadores que han alcanzado Mordor, ganará aquél a quien le quedaran más casillas y medias casillas por marcar en la ruta de los Nazgûl.

EJEMPLOS DE APLICACIÓN DE RESULTADOS



Al finalizar su turno el jugador Merry tiene 1 anillo, 1 Gandalf, 1 miembro de la Comunidad, 1 orco y 1 Nazgûl.

▼ El resultado del **miembro de la Comunidad** anula al **orco**.

▼ Así pues, el **anillo** se aplica. Merry marca la primera casilla en su ruta del portador.

▼ Gracias a **Gandalf** puede dividir una casilla cuadrada de la ruta de los Nazgûl.

▼ Para el **Nazgûl** tendrá que marcar una casilla cuadrada de la ruta de los Nazgûl, pero como la primera casilla está partida, sólo tiene que tachar la mitad. La segunda mitad se marcará más adelante, cuando tenga que tachar otra casilla de los Nazgûl.



El jugador Sam al concluir su turno tiene 2 Nazgûl, 1 orco, 1 Gandalf y 1 anillo.

▼ No tienen **ningún miembro de la Comunidad** que anule al **orco**.

▼ Así pues, su **anillo** no tiene ningún efecto.

▼ Mediante **Gandalf** puede dividir una casilla cuadrada de la ruta de los Nazgûl.

▼ Con el **Nazgûl** rojo debe marcar 1 casilla cuadrada de su ruta de los Nazgûl. Como Gandalf ha partido la primera casilla, sólo marca la mitad de ésta.



▼ El jugador Merry se ve afectado por el **Nazgûl** azul y tiene que marcar una casilla cuadrada de su ruta de los Nazgûl, así que tacha la segunda mitad de la primera casilla de la ruta de los Nazgûl.

VERSIÓN CON PARTICULARIDADES DE LAS LOCALIZACIONES

A las reglas anteriormente descritas del juego básico se le añade la siguiente regla: cada vez que el jugador activo **empiece su turno** en una localización, se encontrará con un personaje de la trilogía de *El Señor de los Anillos*, que conferirá una de las características especiales que se enumeran a continuación. Al principio los jugadores parten de Bolsón Cerrado, que no tiene ninguna particularidad especial.

1) Rivendel → Apartar símbolos iguales

Aquí te encontrarás con Elrond. En una misma tirada y en todas las tiradas que realices durante este turno, podrás apartar símbolos iguales (si, p.ej., obtuvieras tres anillos con una tirada, podrías apartar los tres).

2) Moria → Gandalf no tiene efecto alguno

Aquí te encontrarás con el Balrog. Al aplicar los resultados en tu turno, no podrás usar a Gandalf. Sin embargo, podrías apartar a Gandalf aunque no te ayudara; su efecto positivo no se aplica.

3) Lothlórien → Duplicar el valor de los miembros de la Comunidad

Aquí te encontrarás bajo la protección de los elfos. Al aplicar los resultados en tu turno podrás contabilizar dos veces a los miembros de la Comunidad (es decir, que cada miembro anulará a 2 orcos).

4) Rohan → Puedes repetir cada tirada una vez

Aquí te encontrarás con Éomer. En este turno podrás repetir cada tirada una vez más. Es decir, tirarás los dados, y si el resultado no te convence (p.ej. porque has obtenido demasiados Nazgûl), podrás volver a lanzar los mismos dados. Luego tendrás que apartar al menos 1 dado. A continuación tirarás con los dados restantes y si el resultado no te convence, podrás repetir la tirada y así, sucesivamente.

5) Abismo de Helm → Duplicar el valor de los orcos

Aquí te encontrarás con Saruman. Al aplicar los resultados en tu turno tendrás que contabilizar los orcos dos veces. Es decir, que para anular a 1 orco necesitarás 2 miembros de la Comunidad.

6) Gondor → Los Nazgûl no te afectan

Aquí te encontrarás con Éowyn. Tendrás que apartar los Nazgûl de la forma habitual, pero no tendrán ningún efecto para ti. Los demás jugadores, como siempre, se verán afectados por los Nazgûl cuyo color coincida con el suyo.

7) Minas Tirith → Todos los Nazgûl te afectan a ti

Aquí te encontrarás con el Rey Brujo de Angmar. Al aplicar los resultados en tu turno todos los Nazgûl te afectarán a ti, incluidos aquellos que tengan el color de un rival. El rival se libraría del Nazgûl.

8) Antro de Ella-Laraña → Un anillo menos

Aquí te encontrarás con Ella-Laraña. Necesitarás como mínimo 2 anillos al final de tu turno para avanzar hasta Mordor.