

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL DUELO POR LA TIERRA MEDIA™

Versión 1.3

Esta variante es actualmente un trabajo en progreso y requiere pruebas de juego exhaustivas, ajustes y modificaciones ocasionales. Se basa en la variante oficial lanzada para 7 Wonders Duel, con todas las modificaciones necesarias para que sea compatible con este juego. Publicaré todas las actualizaciones y archivos en la página del juego en BoardGameGeek. Sus consejos y sugerencias son bienvenidos para ayudar a mejorarlo. ¡Espero que lo disfruten!

DESCRIPCIÓN GENERAL

Este proyecto no oficial te permite jugar a este juego en solitario contra un bot. Elige entre varios oponentes con diferentes comportamientos e intenta salvar (o destruir...) la Tierra Media.



COMPONENTES

Este es un proyecto de impresión y juego, y tendrás que imprimir las 8 cartas de personajes y las 12 cartas de decisiones.

También necesitarás al menos un dado de 6 caras, ya que será necesario para ciertas elecciones y para desempatar.

Cartas de Personajes



x8

Dado de 6



x1

Cartas de Decisión



x12

CONFIGURACIÓN

Prepara el tablero como en un juego normal para dos jugadores y elige si el bot jugará como Sauron (no como la carta de personaje) o como la Comunidad.

Baraja todas las cartas de decisión y crea un mazo de cartas boca abajo, luego colócalo en el área de jugador del bot.

Elige una carta de personaje contra la que jugar y colócala cerca del mazo de decisiones (la alineación canónica para cada personaje no es obligatoria, si lo deseas, Galadriel también puede ser malvado).

¡Ahora puede comenzar la batalla épica!

▶ Turno del jugador

Juegas normalmente siguiendo las reglas del juego base.

▶ El Turno del bot

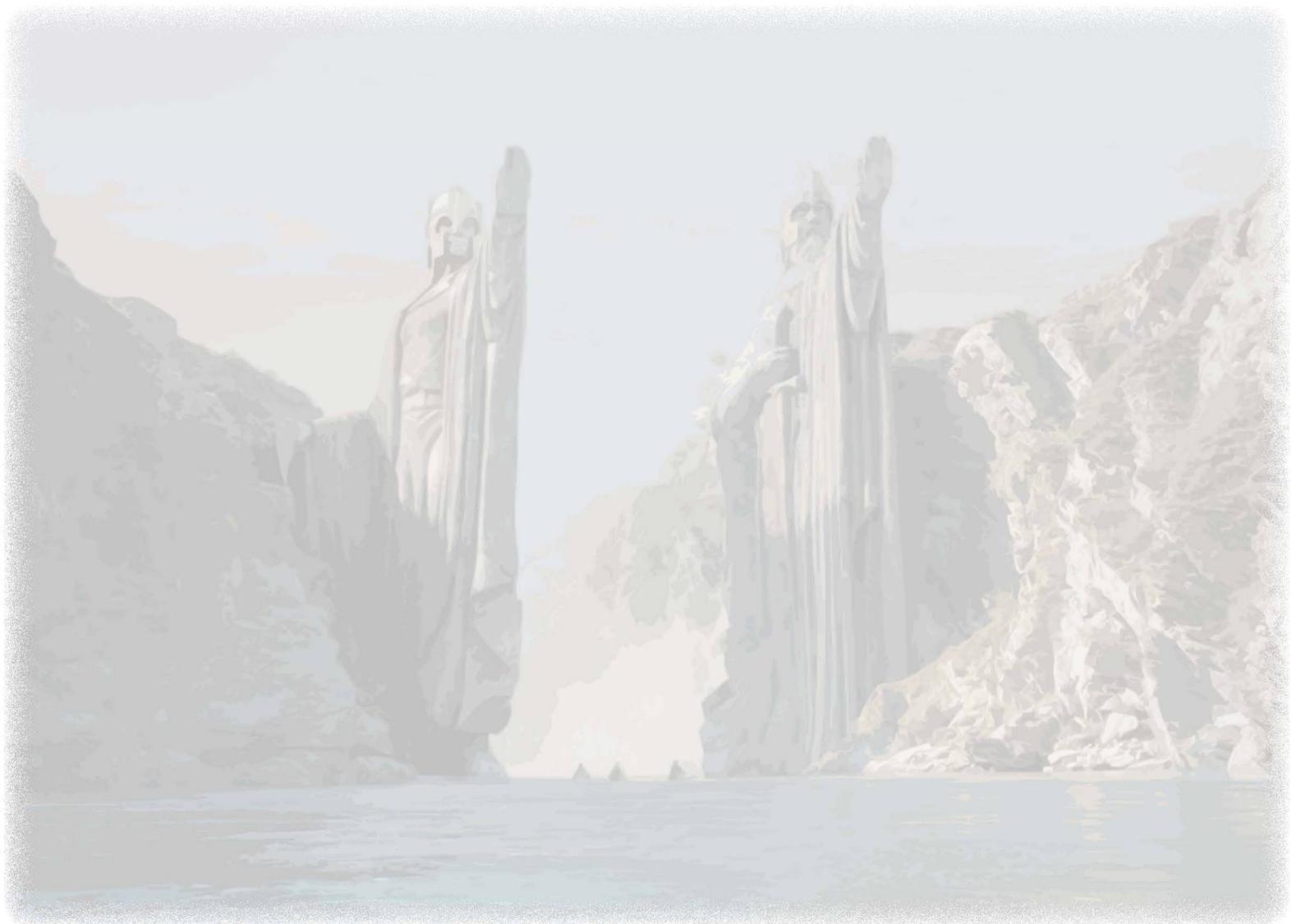
Primero, comprueba si hay tarjetas de Lugar Clave disponibles. El bot siempre compra **UNA Y SOLO UNA** tarjeta ficha de Lugar Clave si tiene la cantidad necesaria de monedas:

▶ 1er Capítulo: 7 Monedas ▶ 2do Capítulo: 5 Monedas ▶ 3er Capítulo: 2 Monedas
+ número de fortalezas del bot en el tablero

Si es posible, el bot siempre elige la ficha de Lugar Clave que le otorga una Victoria de Conquista instantánea al colocar la Fortaleza correspondiente en su 7.^a región.

Si el bot no puede ganar de esta manera, tira el dado de 6 caras y toma la tarjeta de Lugar Clave correspondiente.

El bot realiza cualquier acción en la ficha, los efectos de todos los Lugar Clave se explican en la ayuda para el jugador del bot.



★ SI EL BOT COMPRÓ UNA FICHA DE LUGAR CLAVE, PASE AL TURNO DEL JUGADOR.

Si esto no ocurre, revela la carta superior del mazo de decisiones.

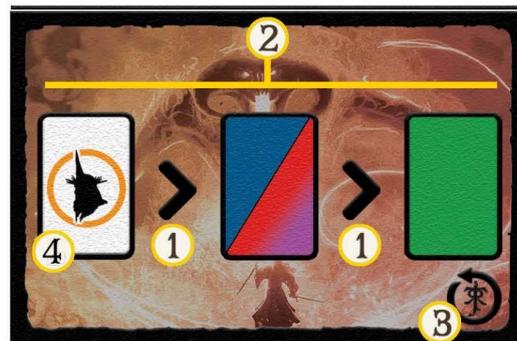
Si el mazo está vacío, baraja todas las cartas de decisiones jugadas anteriormente para formar un mazo nuevo y luego revela la carta superior.

★ El bot **NUNCA** descarta una carta para adquirir monedas.

El bot usa esta carta para determinar qué carta de Capítulo juega en su área, no necesita Habilidades para jugar una carta, ignora los íconos de encadenamiento y nunca gasta Monedas para adquirir una.



- Ⓐ : Nombre y foto del personaje
- Ⓑ : Poder
- Ⓒ : Símbolo de repetición de turno
- Ⓓ : Carta de color(es) preferido(s)



- ① : Dirección de prioridad
- ② : Lista de prioridades
- ③ : Símbolo de repetición de turno
- ④ : Carta de bot preferida

Las flechas ① en la carta de Decisión indican la dirección en la que el bot evalúa la carta de Capítulo que va a jugar, ya sea de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

El bot siempre selecciona la primera carta disponible que siga esta dirección.

Si ninguna carta coincide con ninguna de las tres opciones preferidas ②, el bot toma la primera carta en el lado derecho o izquierdo del área del Capítulo, independientemente de su color, según la dirección de las flechas, comenzando desde la fila inferior.

Si una de las opciones en la carta de Decisión es una carta de dos colores, el bot selecciona la primera disponible.

La opción ④ en la carta de Decisión corresponde al color preferido que se muestra en la carta de Personaje Ⓓ.

Si puede, el bot siempre usa su poder Ⓑ, consulte la siguiente sección para obtener aclaraciones.

Después de que el bot juega una carta en su área, si el símbolo ③ en la carta de Decisión coincide con el símbolo o los símbolos en la carta de Personaje (si hay alguno) Ⓒ, el bot toma otro turno, siguiendo las mismas reglas.

EFFECTOS DE CARTAS Y SÍMBOLOS

Esta sección explica cómo el bot usa las cartas de Capítulo y sus efectos en la pista de Búsqueda del Anillo, las fichas de Carrera y las fichas de Lugar Clave.

CARTAS GRISES

El bot no usa Habilidades para reclamar Lugar Clave o cartas de capítulo.



CARTAS AMARILLAS

El bot recolecta monedas y solo las usa para reclamar Lugar Clave.



CARTAS AZULES

El bot avanza en la pista de Búsqueda del Anillo y obtiene cualquier bonificación con estas aclaraciones:

: El bot elimina la Fortaleza de un jugador de una región con la menor cantidad de Unidades de jugador. Tira el dado para desempatar si es necesario.

: No realiza un turno adicional si la carta de Decisión actual ya muestra un símbolo de repetición de turno igual a uno en su carta de Personaje.

: Coloca esta única Unidad siguiendo las prioridades descritas en la sección de Cartas rojas, eligiendo entre todas las regiones.

CARTAS VERDES

★ Cuando el bot tiene 2 símbolos de Raza iguales, revela las dos fichas superiores de la pila correspondiente y tira un dado para decidir cuál tomar.



★ Cuando el bot tiene 3 símbolos de Raza diferentes, revela la ficha superior de cada una de las tres pilas correspondientes y tira un dado para decidir cuál tomar.



El bot puede reclamar una ficha de raza igual a su poder en la carta de personaje, pero durante el juego no la activará como efecto duplicado.

El bot usa la ficha de raza de la misma manera que el jugador, tan pronto como pueda durante su turno, pero con la aclaración explicada en la ayuda para el jugador del bot.

CARTAS ROJAS

El bot coloca todas las unidades disponibles en una de las dos regiones que se muestran en la tarjeta, siguiendo estas prioridades para decidir qué región seleccionar:

- ① La séptima región que ocupa el bot para lograr una victoria de conquista
- ② La región donde el bot no tiene ni una fortaleza ni unidades
- ③ La región donde el jugador tiene la misma cantidad (o menos) de unidades que se muestra en la carta, y ninguna fortaleza
- ④ La región donde el jugador tiene la misma cantidad (o menos) de unidades que se muestra en la carta, y una fortaleza
- ⑤ Tira el dado para elegir si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores.

CARTAS MORADAS

 El bot siempre quita monedas del jugador.

 El bot elimina las Unidades del jugador del tablero siguiendo estas prioridades para cada ícono, y lo hace antes de realizar los íconos de movimiento:

- ① La región donde el jugador tiene solo una unidad y ninguna fortaleza
- ② La región donde el jugador tiene unidades y está conectada a una región con unidades bot y sin fortaleza de jugador
- ③ La región donde el jugador tiene solo una unidad y una fortaleza
- ④ La región donde el jugador tiene unidades y está conectada a una región con unidades bot y con una fortaleza de jugador
- ⑤ Tira el dado para elegir si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores.

 Siguiendo estas prioridades para cada ícono, el bot mueve Unidades en el tablero:

- ① A la 7.^a región que puede ocupar, para lograr una Victoria de Conquista
- ② A la región donde el bot no tiene ni una Fortaleza ni unidades
- ③ A la región donde el jugador tiene la misma (o menor) cantidad de unidades que la cantidad de ícono(s) de movimiento, y ninguna Fortaleza
- ④ A la región donde el jugador tiene la misma (o menor) cantidad de unidades que la cantidad de ícono(s) de movimiento, y una Fortaleza
- ⑤ Tira el dado para elegir el destino de cada movimiento si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores.

El bot **NUNCA** mueve su última unidad desde una región que ya ocupa, a menos que ya tenga una Fortaleza allí.

Las condiciones finales del juego son las mismas que en un juego normal:

Búsqueda del Anillo, Apoyo a las Razas y Conquista de la Tierra Media.

Si no se logra ninguna de estas tres condiciones de victoria al final del capítulo 3, el jugador que esté presente en la mayor cantidad de regiones de la Tierra Media (con una Fortaleza y/o al menos 1 Unidad) gana la partida. En caso de empate, el bot gana la partida.

DISCLAIMER

Esta variante necesita pruebas de juego exhaustivas. La he probado varias veces y es muy divertida, ¡casi como un juego multijugador! Definitivamente requiere modificaciones, ajustes, equilibrio y correcciones, y agradecería mucho cualquier consejo en la página de BoardGameGeek para este increíble juego.

Mis principales preocupaciones están relacionadas con algunos efectos de fichas de raza para el bot y el costo para que el bot compre una ficha de punto de referencia. Sin embargo, como se mencionó, esto seguramente mejorará con sus comentarios.

¡Diviértete en esta batalla épica entre el bien y el mal!

BGG User
TOMMASO_MARTINOLI



EFECTOS DE LAS RAZAS PARA EL BOT



ELFOS



El jugador caliente no realiza un turno adicional cuando juega una carta Amarilla si la carta de Decisión actual ya muestra un símbolo de repetición de turno igual a uno en su carta de Personaje.



Sigue la sección de cartas rojas para la colocación de cualquier unidad bot.



El bot **SIEMPRE** ignora las habilidades.



HOBBITS



El símbolo del Águila es un símbolo de raza adicional que cuenta como 1 de las 6 razas necesarias para obtener una victoria de Apoyo a las razas.



Sigue la sección de cartas rojas para ver la ubicación de la unidad.



El bot gana 3 monedas **SÓLO** cuando reclama esta ficha, ignorando el encadenamiento.

EFECTO DE TOM BOMBADIL Y ESTOFADO DE EOWYN:

Obtienen 3 monedas cada vez que juegan una carta con un símbolo de encadenamiento. Sin embargo, si toman esta ficha de raza, no reciben las 3 monedas.



ENTS



El bot no realiza un turno adicional cuando toma esta ficha si la carta de Decisión actual ya muestra un símbolo de repetición de turno igual a uno en su carta de Personaje.



El bot elimina una Fortaleza de un jugador de una región con la menor cantidad de Unidades de jugador. Tira el dado para desempatar si es necesario.



El bot tira el dado 3 veces para determinar qué efecto realizar. Consulta la sección de cartas moradas para ver estos efectos.



ENANOS



Cuando el bot reclama Lugar Clave, elimina el coste adicional basado en la cantidad de sus Fortalezas, pero no el coste base de 7, 5 o 2 según el capítulo actual.



El bot no realiza un turno adicional cuando reclama una ficha de Lugar Clave si la carta de Decisión actual ya muestra un símbolo de repetición de turno igual a uno en su carta de Personaje.



Sigue la sección de cartas moradas para el movimiento de ambos bots.



HUMANOS



Cuando el bot juega una carta amarilla, avanza al Nazgul o a Frodo y Sam 1 espacio en el marcador de Búsqueda del Anillo.



Cuando el bot juega una carta roja, coloca 1 unidad adicional en el territorio seleccionado.



El bot **NUNCA** descarta cartas para ganar monedas.



MAGOS



El bot avanza al Nazgul o a Frodo y Sam 2 espacios en el track de Búsqueda del Anillo..



Sigue la sección de cartas rojas para ver la ubicación de las unidades bot.



Revela una carta del mazo de decisiones y sigue las prioridades descritas en la sección de cartas de decisiones para determinar qué carta juega el bot de la pila de descarte del capítulo.

El bot deshace los empates por colores eligiendo la carta de capítulo más alta e ignora el efecto de repetición de turno si la carta de decisión actual ya muestra un símbolo de repetición de turno igual a uno en su carta de personaje.

EFFECTOS DE LA MISION DEL ANILLO PARA EL BOT

1

El bot toma 1 moneda de la reserva.



El bot no realiza un turno adicional si la carta de Decisión actual ya muestra un símbolo de repetición de turno.

1

El bot coloca esta única unidad siguiendo las prioridades detalladas en la sección de cartas rojas, eligiendo entre todas las regiones.



El bot elimina la fortaleza del jugador, de una región en la que no hay unidades del mismo. Tira el dado para desempatar si es necesario.



El jugador Sauron gana el juego al instante.



El jugador de La Comunidad del Anillo gana el juego instantáneamente.

EFFECTO DE LOS LUGARES CLAVE PARA EL BOT



BARAD-DUR

El bot coloca una fortaleza en Mordor.

Revela una carta del mazo de decisiones y sigue las prioridades descritas en la sección de cartas de decisiones para determinar qué carta juega el bot de la pila de descarte del capítulo. El bot desempatará los colores eligiendo la carta de capítulo más alta e ignorará el efecto de repetición de turno si se muestra en la carta de decisiones.



BREE

El bot coloca una fortaleza y dos unidades en Arnor.

Consulta la sección de cartas rojas y moradas para ver las prioridades de movimiento de ambas unidades.



EREBOR

El bot coloca una fortaleza en Rhovanion.

El bot gana 5 monedas.

Consulta la sección de cartas rojas y moradas para ver las prioridades de la unidad que se va a mover.



PUERTOS GRISES

El bot coloca una fortaleza en Lindon.

Tirá un dado para elegir de qué pila de razas sacar y se quedará solo con la ficha superior. El bot ejecutará los efectos inmediatos si se trata de fichas de Ents o Magos, siguiendo las aclaraciones de la sección de ayuda para el juego de razas del bot. Si el capítulo actual es el 3.º, el bot tirará el dado solo para la pila de Ents o Magos.



ABISMO DE HELM

El bot coloca una Fortaleza y tres Unidades en Rohan.



ISENGARD

El bot coloca una Fortaleza en Enedwaith.

Descarta la carta gris del jugador que corresponda a la habilidad en la que el jugador tenga menos íconos, el capítulo más alto si hay empate y con un encadenamiento si es posible. Mueve al Nazgul o a Frodo y Sam un espacio, ejecutando cualquier bonificación.



MINAS TIRITH

El bot coloca una fortaleza y una unidad en Gondor.

Mueve al Nazgul o a Frodo y Sam dos espacios y ejecuta cualquier bonificación.



GROND (PROMO)

El bot elimina la fortaleza de un jugador de la región con el mayor número de unidades de jugador. Tira el dado para desempatar si es necesario. Si es posible, todas las unidades de jugador deben retirarse a una región adyacente que ya esté ocupada por el jugador.



LA COMARCA (PROMO)

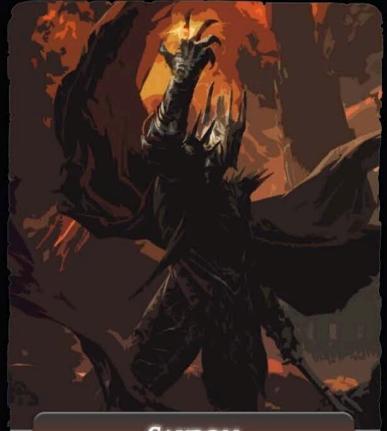
Revela una carta del mazo de decisiones y sigue las prioridades descritas en la sección de cartas de decisiones para determinar qué carta juega el bot del tablero del capítulo. Sin embargo, evalúa las cartas comenzando desde la esquina superior izquierda hasta la esquina inferior derecha del tablero del capítulo, independientemente de la dirección de las flechas en la carta de decisiones, pero manteniendo la prioridad que indican.



WITCH-KING



SARUMAN



SAURON



GALADRIEL



ELROND



GANDALF



TOM BOMBADIL



SMAUG



EOWYN'S STEW



MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.

MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.

MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.

MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.

MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.

MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.

MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.

MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.

MODO SOLITARIO



SEÑOR DE ANILLOS
el
DUELO
POR
LA TIERRA MEDIA.



