

# JUEGO DE TRONOS™

EL JUEGO DE CARTAS

SEGUNDA EDICIÓN



APRENDE A JUGAR

## SE ACERCA EL INVIERNO

—Ay, mi dulce niño de verano —dijo la Vieja Tata con voz queda—, ¡qué sabrás tú del miedo! El miedo es cosa del invierno, mi pequeño señor, cuando la capa de nieve es de cincuenta varas y el viento aúlla gélido desde el norte. El miedo es para la larga noche, cuando el sol oculta el rostro durante años enteros, los bebés nacen, viven y mueren en la oscuridad, los huargos están famélicos y los caminantes blancos recorren los bosques.

—George R. R. Martin, *Juego de tronos*

Bienvenido a *Juego de tronos: El juego de cartas*, un juego de política, batallas, intrigas y traición basado en la popular saga de novelas de fantasía *Canción de hielo y fuego* escrita por George R. R. Martin. Esta caja básica de la segunda edición supone un nuevo comienzo en el juego de cartas tanto para nuevos jugadores como para los veteranos.

## INTRODUCCIÓN

*Juego de tronos: El juego de cartas* está diseñado para 2 o más jugadores. Una partida de 2 jugadores sigue el formato denominado **JUSTA**, mientras que en partidas con 3 jugadores o más deben aplicarse las reglas de la modalidad de **CONTIENDA**.

Cada jugador representa una de las ocho grandes facciones que pugnan por controlar e influir en el Trono de Hierro a fin de ejercer su poder sobre Poniente. Cada jugador controla 2 mazos: un mazo de robo que contiene las fuerzas disponibles para su facción en cada ronda, y un mazo especial de cartas de Trama que se utiliza para trazar y seguir estrategias concretas a largo plazo.

Durante el transcurso de la partida, los jugadores se enfrentan entre sí en conflictos militares, políticos y de intriga hasta que uno de ellos se alza con la victoria definitiva. Gana la partida el primer jugador que consigue acumular 15 puntos de Poder.

## CÓMO USAR ESTE CUADERNO

Este cuaderno se ha redactado a modo de introducción a las reglas de *Juego de tronos: El juego de cartas* para jugadores noveles. Se recomienda que los nuevos jugadores se familiaricen con los fundamentos del juego empleando el formato de Justa (para 2 jugadores), pues es el que requiere menos pasos y componentes, por lo que resulta muy apropiado como acercamiento al juego. Las partidas con 3 jugadores o más requieren el formato de Contienda, que se explica más adelante en este mismo cuaderno. Una vez que los jugadores hayan aprendido los conceptos básicos, estarán listos para enriquecer su experiencia de juego creando y personalizando sus propios mazos originales.

Las reglas completas se recogen en la *Guía de referencia* incluida en esta misma caja básica, en la que también se aclaran los aspectos más complejos como la interpretación de los textos de las cartas, la resolución de conflictos entre efectos simultáneos y la secuencia de juego de cada fase. Se recomienda a los jugadores principiantes que aprendan a jugar utilizando este cuaderno introductorio, y que consulten la *Guía de referencia* únicamente para resolver las dudas que surjan durante las partidas.



## CONTENIDO

En esta sección se enumeran los componentes incluidos en esta caja básica para facilitar su identificación. En las páginas 30–31 de la *Guía de referencia* hay un desglose completo de los distintos elementos que componen cada carta.



8 cartas de Facción  
(con Estrategias en el reverso)



28 cartas de Trama



192 cartas de juego



6 cartas de Título



30 fichas de Oro



10 fichas de Influencia  
(con dos caras)



1 indicador de jugador inicial



30 fichas de Poder

## LIVING CARD GAME

*Juego de tronos:* El juego de cartas ofrece una experiencia para 2–4 jugadores que puede disfrutarse sólo con el contenido de esta caja básica. Con otra caja básica más, pueden jugarse partidas de hasta 6 jugadores. Además, *Juego de tronos: El juego de cartas* es un Living Card Game® (LCG®, juego de cartas vivo), lo que significa que podrás añadir variedad a tus partidas personalizando y ampliando tus mazos con la publicación periódica de expansiones de 60 cartas llamadas Capítulos y otros productos en formato caja. A diferencia de los juegos de cartas colecccionables, las expansiones de este LCG tienen una distribución fija y no contienen cartas aleatorias.

# PREPARATIVOS PARA UNA PARTIDA

## INTRODUCTORIA DE JUSTA

Para preparar una partida introductoria es preciso llevar a cabo los siguientes pasos en el orden indicado (los preparativos de las demás modalidades de juego se recogen en la sección “Preparación de la partida” de la *Guía de referencia*):

- 1. Escoger los mazos.** La partida introductoria es una Justa (partida de 2 jugadores) para la que se emplean un mazo de la casa Stark y otro de la casa Lannister. Cada jugador debe elegir uno de los mazos que se describen a continuación:

**Casa Stark:** El mazo de robo de este jugador está compuesto por todas las cartas Stark (141–159, 203A), 1 copia de las cartas Meñique (28), Asaltantes de Casaca de Matraca (30) y Leche de la amapola (35), y 2 copias de El Camino Real (39) y El Camino de las Rosas (40). El jugador que controla la casa Stark debe también formar un mazo de Trama con las siguientes cartas: Llamamiento, Asalto con fuego valyrio, Una causa noble, Convocar a los banderizos, Sucias acusaciones, Calma sobre Poniente, Apoyo al culto.

**Casa Lannister:** El mazo de robo de este jugador consta de todas las cartas Lannister (84–102, 200A), 1 copia de las cartas Meñique (28), Asaltantes de Casaca de Matraca (30) y Leche de la amapola (35), y 2 copias de El Camino Real (39) y El Camino de las Rosas (40). El jugador que controla la casa Lannister debe también formar un mazo de Trama con las siguientes cartas: Llamamiento, Asalto con fuego valyrio, Ordenar la marcha, Choque de reyes, El poder tras el trono, Impuestos, Festín de cuervos.

*Cabe destacar que estos mazos de inicio contienen menos cartas que los normales, por lo que es muy probable que la partida introductoria termine cuando uno de los dos jugadores se quede sin cartas. Si esto ocurre, el jugador que tenga más fichas de Poder sobre las cartas que controla es declarado ganador de la partida. Esto es una excepción a las reglas normales del juego.*

- 2. Determinar al jugador inicial.** Uno de los jugadores, elegido al azar, es designado JUGADOR INICIAL durante los preparativos de la partida. Ese jugador ha de ponerse delante el indicador de jugador inicial.
- 3. Colocar las facciones:** Cada jugador coloca boca arriba y en su zona de juego la carta que designa la facción que va a controlar (la 200A o la 203A).
- 4. Crear la Tesorería.** Todas las fichas de Oro, Poder e Influencia se amontonan en un lugar de la superficie de

juego al que ambos jugadores puedan acceder fácilmente. Esta zona se denomina TESORERÍA.

- 5. Formar el mazo de Tramas.** Cada jugador coge sus 7 cartas de Trama (enumeradas en el paso 1) y las amontona boca abajo junto a la carta de su facción.
  - 6. Barajar los mazos de robo.** Cada jugador baraja su propio mazo de robo (formado por todas las cartas señaladas en el paso 1 excepto sus cartas de Facción y de Trama, que ya se colocaron aparte en los pasos 3 y 5).
  - 7. Robar las manos iniciales.** Cada jugador roba 7 cartas de su mazo de robo. En este momento, cada jugador puede REEMPLAZAR SU MANO INICIAL devolviendo estas 7 cartas a su mazo para barajarla y robar una nueva mano inicial de 7 cartas. Se recomienda esta medida si no se consigue una mano inicial adecuada; por ejemplo, no robar ningún Personaje para la mano inicial sería un buen motivo para reemplazarla.
  - 8. Colocar las cartas de inicio.** Siguiendo el orden de jugadores (ver página 6), cada jugador puede coger de su mano cartas de Personaje, Lugar y Accesorio cuyo coste total no excede los 8 puntos y colocarlas boca abajo en su zona de juego como cartas de inicio. El coste de cada carta es el número que figura en el interior de la moneda de oro que hay en la esquina superior izquierda. Debajo del coste se indica además el tipo de carta (Personaje, Lugar, Accesorio o Evento).
- Al colocar estas cartas de inicio es preciso tener en cuenta las siguientes restricciones:
- ♦ El coste total de las cartas colocadas no puede ser superior a 8.
  - ♦ No puede colocarse más de 1 carta que posea la palabra clave “Limitada”.
  - ♦ Sólo pueden colocarse cartas de Personaje, Lugar y Accesorio.
  - ♦ Cada carta de Accesorio colocada ha de vincularse a un objetivo válido controlado por su propietario cuando se muestre el Accesorio en el siguiente paso. A menos que se indique lo contrario en su texto de reglas, los Accesorios siempre deben vincularse a un Personaje válido.
- 9. Mostrar las cartas de inicio.** Los jugadores ponen boca arriba sus cartas de inicio. Si aparecen cartas de Accesorio que deban vincularse, cada jugador vincula sus respectivos Accesorios siguiendo el orden de jugadores.
  - 10. Reponer la mano inicial.** Cada jugador roba tantas cartas como necesite para volver a tener 7 cartas en su mano. Una vez hecho esto, estarán listos para empezar la partida.

# ZONA DE JUEGO DE EJEMPLO (EN PLENA PARTIDA)

Personajes en juego



Carta de Trama mostrada



Carta de Facción



Mazo de robo



Pila de descartes



Lugares en juego



Suministro de Oro

Mazo de Tramas

Pila de muertos



## CONCEPTOS IMPORTANTES

En esta sección se tratan diversos conceptos fundamentales que han de tenerse en cuenta al aprender a jugar y en las partidas posteriores.

### LA REGLA DE ORO

Si el enunciado de una carta contradice directamente alguna regla de este cuaderno o de la *Guía de referencia*, siempre tendrá prioridad el texto de la carta.

### VICTORIA Y DERROTA

El objetivo del juego consiste en amasar 15 de **PODER**. El Poder representa la influencia que ejerce la facción de un jugador sobre los Siete Reinos de Poniente. El primer jugador que consiga acumular al menos 15 de Poder sobre las cartas que controla gana inmediatamente la partida.



Acumula  
15 de Poder  
para ganar

Existen numerosas formas de adquirir Poder durante la partida: por ejemplo, triunfando en retos de Poder, ganando retos sin oposición, obteniendo la Dominación y resolviendo capacidades de cartas que proporcionen Poder.

### Derrota instantánea por quedarse sin cartas

Si un jugador se queda sin cartas en su mazo de robo, pierde la partida inmediatamente.

### PILAS DE DESCARTES Y DE MUERTOS

Un aspecto importante de *Juego de tronos: El juego de cartas* es que cada jugador posee sus propias pilas de descartes y de muertos para las cartas que abandonan la zona de juego. Cuando un Personaje muere, se pone boca arriba en la pila de muertos de su propietario. Cuando una carta se descarta o es sacrificada, se pone boca arriba en la pila de descartes de su propietario. Los Accesorios vinculados a las cartas que abandonan el juego regresan a las manos de sus propietarios.

### CARTAS ÚNICAS

Si aparece el símbolo ♦ junto al nombre de una carta, significa que esa carta es única. Un jugador no puede tener en juego más de 1 copia de una carta única al mismo tiempo. Se pueden utilizar copias adicionales de cartas únicas como duplicados (ver página 7 de la *Guía de referencia*).

### “ORDEN DE JUGADORES”

A lo largo de todo este cuaderno se utiliza la expresión “orden de jugadores” para señalar el orden en que los jugadores han de resolver o ejecutar un paso del juego. Cuando se indique a los jugadores que realicen algo “en orden de jugadores”, en primer lugar deberá hacerlo el jugador inicial, seguido de los demás jugadores, de uno en uno, dando la vuelta a la mesa en sentido horario.

### ARRODILLAR Y PONER EN PIE

Las cartas entran en juego **EN PIE** (colocadas en posición vertical). Para declararse como participantes en un reto o utilizar ciertas capacidades, muchas cartas deben **ARRODILLARSE**, lo que se representa girando la carta 90° hasta colocarla en posición horizontal. De este modo se indica que la carta ya ha sido utilizada; una carta arrodillada no puede volver a arrodillarse a menos que primero se ponga en pie (ya sea mediante una capacidad de carta o por efecto de un paso de juego).



En pie



Arrodillada



# SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de *Juego de tronos: El juego de cartas* transcurre a lo largo de una serie de rondas. Durante una ronda, los jugadores revelan sus cartas de Trama, recopilan recursos (en forma de cartas y fichas de Oro), reclutan fuerzas para ponerlas en juego, inician retos contra sus adversarios y finalmente se reagrupan en preparación para la siguiente ronda. Cada ronda se divide en las siete fases siguientes:

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 1. Trama         | 5. Dominación    |
| 2. Robo          | 6. Puesta en pie |
| 3. Reclutamiento | 7. Impuestos     |
| 4. Reto          |                  |

A continuación se describen todas ellas con mayor detalle.

## 1. FASE DE TRAMA

La fase de Trama consta de dos pasos:

1. Elegir cartas de Trama
2. Mostrar cartas de Trama

**Primer paso: elegir cartas de Trama.** Cada jugador mira todas las cartas que componen su mazo de Tramas y elige la carta que desea mostrar durante el siguiente paso. Esta selección se indica sacando la carta del mazo y colocándola boca abajo sobre la mesa. En este momento aún no se debe mostrar la carta escogida.

**Segundo paso: mostrar cartas de Trama.** Ambos jugadores muestran a la vez las cartas de Trama que han elegido durante el primer paso.

El jugador que posea la mayor puntuación total de Iniciativa (ver recuadro adyacente) gana la **INICIATIVA**. En caso de empate, tendrá preferencia el jugador que posea actualmente la menor suma total de Poder; si el empate persiste, se elige al azar a uno de los jugadores empatados.

El jugador que haya ganado la Iniciativa debe nombrar un **JUGADOR INICIAL** para la ronda. El jugador designado coge el indicador de jugador inicial y se lo pone delante; actuará en primer lugar durante las fases subsiguientes de esta ronda.

El enunciado de algunas cartas de Trama contiene además la expresión “Cuando se muestre esta carta”. Las capacidades que comienzan con esta expresión se resuelven después de haber designado al jugador inicial. Si hay varias cartas de Trama que contienen la expresión “Cuando se muestre esta carta”, el jugador inicial decide en qué orden se resuelven sus efectos.

## ¿PARA QUÉ SIRVEN LAS TRAMAS?

Las cartas de Trama representan compromisos estratégicos a largo plazo que influyen en el resto de la ronda actual.



El primer valor numérico (4) representa la cantidad de Oro que proporciona la Trama, que a su vez se utiliza para reclutar cartas. El segundo valor (9) es la Iniciativa, que sirve para determinar qué jugador gana la Iniciativa. El tercer número (1) es el valor de Conquista, que mide la eficacia de tus retos. La puntuación de Reserva (6), que figura en la esquina inferior derecha de la carta, es un límite impuesto al número de cartas que pueden tenerse en la mano, y se comprueba al final de la ronda. La mayoría de las cartas de Trama poseen también una capacidad especial que o bien se resuelve cuando se muestra la carta, o bien se mantiene en vigor mientras la Trama esté boca arriba y en juego.

## ESTADOS DE LAS TRAMAS

Las cartas de Trama pueden existir en tres estados distintos: en el mazo de Tramas, mostradas o en la pila de cartas usadas. Cuando un jugador muestra una carta de Trama, ésta abandona el mazo de Tramas, adopta el estado de carta mostrada y se pone encima de la anterior carta de Trama mostrada. Todas las cartas de Trama que están debajo de la actual carta de Trama mostrada de un jugador pasan a considerarse parte de su pila de cartas usadas.

Cuando un jugador muestra la última carta de su mazo de Tramas, las cartas que conforman su pila de cartas usadas regresan a su mazo de Tramas después de que hayan resuelto los efectos de todas las cartas de Trama que se acaban de mostrar. Cabe destacar que la carta de Trama recién mostrada debe permanecer mostrada, y por lo tanto no se devuelva al mazo de Tramas.

## 2. FASE DE ROBO

Ambos jugadores roban 2 cartas al mismo tiempo de sus respectivos mazos de robo.

## 3. FASE DE RECLUTAMIENTO

Durante la fase de Reclutamiento, cada jugador se convierte en jugador activo siguiendo el orden de jugadores. El jugador activo dispone de una oportunidad para reclutar (introducir en el juego) cartas de Personaje, Lugar y Accesorio desde su mano.

Cuando un jugador se convierte en el jugador activo durante la fase de Reclutamiento, recibe ingresos sumando el valor de Oro de su carta de Trama mostrada al valor total de todos los modificadores activos que afecten a dicho valor (normalmente proporcionados por cartas controladas por el jugador activo). La cifra total es el número de fichas de Oro que ha de coger de la Tesorería y añadir a su suministro de Oro personal.

A continuación, el jugador activo puede RECLUTAR una carta de Personaje, Lugar o Accesorio desde su mano pagando su coste en Oro (el número que aparece en la esquina superior izquierda) y colocando la carta en su zona de juego. Para pagar el coste en Oro, el jugador debe coger la cantidad indicada de fichas de Oro de su suministro y devolverlas a la Tesorería.

Las cartas entran en juego del siguiente modo:

- ❖ Las cartas de Personaje entran en juego en pie, situadas en la fila superior de la zona de juego del jugador.
- ❖ Las cartas de Lugar entran en juego en pie, situadas en la fila inferior de la zona de juego del jugador.
- ❖ Las cartas de Accesorio entran en juego en pie, y deben vincularse a otras cartas colocándolas bajo ellas de tal modo que asomen parcialmente por debajo. Las cartas de Accesorio se vinculan por defecto a cartas de Personaje, aunque algunas poseen capacidades especiales que permiten vincularlas a otros tipos de cartas.

El jugador activo puede seguir reclutando cartas de Personaje, Lugar y Accesorio desde su mano de este modo hasta quedar satisfecho o hasta que ya no pueda reclutar más cartas. Puede optar por no gastar todo su Oro durante la fase de Reclutamiento, ya que también le será posible utilizarlo para cubrir el coste de algunas capacidades de cartas a lo largo de la ronda. Sin embargo, éste es el único momento de la ronda en el que se permite el reclutamiento de cartas de Personaje, Lugar y Accesorio desde la mano de un jugador.

Después de que el jugador activo haya declarado que ha terminado de reclutar cartas, el siguiente jugador en el orden de jugadores se convierte en el nuevo jugador activo y resuelve sus propios reclutamientos.

### CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Personaje, Lugar y Accesorio son reclutadas para entrar en juego durante la fase de Reclutamiento. Las cartas de Evento, por el contrario, pueden jugarse directamente desde la mano en distintos momentos de la ronda de juego. El momento específico en que puede jugarse una carta de Evento se indica en el enunciado de la misma.



## 4. FASE DE RETO

Durante la fase de Reto, cada jugador se convierte en jugador activo siguiendo el orden de jugadores, y como tal dispone de una oportunidad para iniciar RETOS contra sus adversarios.

Existen tres tipos de retos en el juego. Todos ellos se inician y resuelven mediante las mismas reglas generales, pero sus resultados son potencialmente diferentes.



**Reto Militar:** El objetivo de un reto + consiste en matar a los Personajes de un adversario.



**Reto de Intriga:** El objetivo de un reto ☝ consiste en descartar cartas de la mano de un adversario.



**Reto de Poder:** El objetivo de un reto ♔ consiste en trasladar Poder de la carta de Facción de un adversario a la propia.

El jugador activo puede iniciar un reto de cada tipo durante esta fase, en el orden que prefiera. Cuando un jugador inicia un reto contra un adversario, se considera que él es el **JUGADOR ATACANTE** y que su adversario es el **JUGADOR DEFENSOR**.

Una vez que el jugador activo haya resuelto todos sus retos, o bien haya renunciado a la opción de iniciar un reto, el siguiente jugador en el orden de jugadores se convierte en el nuevo jugador activo y resuelve sus propios retos.

### Inicio y resolución de retos

Para iniciar y resolver un reto deben llevarse a cabo los pasos siguientes en el orden establecido:

1. El jugador atacante declara el tipo de reto, su adversario y los atacantes que va a usar.
2. El jugador defensor declara los defensores.
3. Se comparan las puntuaciones de FUE y se determina al vencedor del reto.

A continuación se describen estos pasos con más detalle:

**Primer paso: declaración de tipo de reto, adversario y atacantes.** Para iniciar un reto, el jugador activo debe hacer lo siguiente:

- ❖ Declarar el tipo de reto que desea iniciar.
- ❖ Declarar el adversario contra el que quiere iniciar el reto.
- ❖ Declarar los Personajes que controla y que pretende presentar como atacantes (para lo cual debe arrodillarlos).

Para poder ser declarado como atacante, un Personaje debe tener un icono de reto del tipo correspondiente al reto iniciado, y también debe estar en pie. Para poder iniciar un reto, se debe poder declarar al menos 1 Personaje como atacante.

**Segundo paso: declaración de defensores.** Ahora el jugador defensor tiene la opción de declarar como defensores a uno o varios de los Personajes que controla.

Para poder ser declarado como defensor, un Personaje debe tener un ícono de reto del tipo correspondiente al reto iniciado, y también debe estar en pie. Todo Personaje que se declare como defensor debe arrodillarse en este momento.

**Tercer paso: comparar FUE y determinar al vencedor del reto.** Se suman las puntuaciones de FUE de los Personajes atacantes, así como los modificadores que tenga en vigor el jugador atacante; la cifra total es la puntuación total de Fuerza atacante. A continuación se suman las puntuaciones de FUE de los Personajes defensores, así como los modificadores que el jugador defensor tenga en vigor; la cifra resultante es la puntuación total de Fuerza defensora.

El jugador cuyo bando haya obtenido la puntuación más alta de Fuerza gana el reto. *Nótese que, en caso de empate, se declara vencedor del reto al jugador atacante.* Si el jugador vencedor no posee una Fuerza total de 1 o más, o si ninguno de los Personajes del bando de este jugador está participando cuando se resuelve este paso (es decir, la comparación de puntuaciones de FUE), entonces *ningún jugador* gana ni pierde el reto.



Cersei Lannister puede ser declarada como atacante o defensora en un reto ☝ o en un reto ♔, ya que posee ambos íconos de reto. Cuando participa en un reto, aporta 4 de FUE al bando del jugador que la controla.

Si el jugador atacante gana un reto de cualquier tipo en el que el jugador defensor haya obtenido una puntuación total de Fuerza defensora de 0 (*si un jugador carece de Personajes defensores, su Fuerza defensora básica es de 0*), entonces el jugador atacante gana 1 de Poder adicional para su facción. Esto se conoce como **BONIFICACIÓN POR VICTORIA SIN OPOSICIÓN**, y se recibe al margen de todas las demás consecuencias por haber vencido un reto.

Si el jugador defensor gana un reto, no recibe ninguna bonificación por victoria sin oposición ni tampoco se aplica ningún efecto de Conquista.

Si el jugador atacante gana un reto, se aplica uno de los siguientes efectos de Conquista (dependiendo del tipo de reto que se esté resolviendo):

+

**Reto Militar:** El jugador defensor debe elegir y matar a tantos Personajes diferentes que controle como el valor de Conquista indicado por la carta de Trama mostrada del jugador atacante (no tienen que ser necesariamente Personajes que hayan participado en el reto). Los Personajes muertos se colocan en la **PILA DE MUERTOS** de su propietario (si una carta que abandona el juego tiene algún Accesorio vinculado, éste regresa a la mano de su propietario).

⦿

**Reto de Intriga:** El jugador defensor debe descartarse al azar de un número de cartas de su mano igual al valor de Conquista indicado en la carta de Trama mostrada del jugador atacante (una posible forma de hacerlo consiste en mezclar las cartas de la mano y ofrecérselas boca abajo al adversario para que éste escoja cuáles de ellas descartar).

⦿

**Reto de Poder:** El jugador defensor retira de su carta de Facción tantas fichas de Poder como el valor de Conquista de la carta de Trama mostrada del jugador atacante, y traslada estas fichas a la carta de Facción del jugador atacante.

## 5. FASE DE DOMINACIÓN

Ambos jugadores suman al mismo tiempo la FUE total combinada de todos los Personajes que tienen en pie, y añaden a este total 1 por cada ficha de Oro que haya en sus respectivos suministros de Oro. El jugador que obtenga el resultado más alto **GANÁ LA DOMINACIÓN** para la presente ronda y recibe 1 de Poder para su facción. En caso de empate, ninguno de los jugadores gana la Dominación.

## 6. FASE DE PUESTA EN PIE

Todas las cartas arrodilladas que estén en juego se ponen en pie a la vez.

## 7. FASE DE IMPUESTOS

La fase de Impuestos se divide en dos pasos:

1. Se devuelve el Oro que no se ha gastado
2. Se comprueban las Reservas

**Primer paso: se devuelve el oro que no se ha gastado.**

Ambos jugadores devuelven simultáneamente a la Tesorería todo el Oro que tengan sin gastar en sus respectivos suministros de Oro.

**Segundo paso: se comprueban las Reservas.** Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador compara el número de cartas que tiene en su mano con el **VALOR DE RESERVA** que figura en la esquina inferior derecha de su carta de Trama mostrada. Si un jugador tiene en su mano más cartas que las indicadas por este valor, entonces debe descartarse de cuantas sean necesarias hasta quedarse con ese número de cartas en la mano.

El final de la fase de Impuestos señala también el final de la actual ronda de juego. La partida prosigue con la fase de Trama de una nueva ronda, y continúa hasta que uno de los jugadores es declarado vencedor.

## ¿Y AHORA QUÉ?

Ya conoces los fundamentos de las reglas de *Juego de tronos: El juego de cartas*. Cuando hayáis jugado la partida introductoria, podéis probar de nuevo con diferentes mazos de inicio, echar una partida de Contienda o incluso diseñar vuestros propios mazos. En las páginas 12–15 se explican las reglas para estos modos de juego, y en la contraportada de este cuaderno hay una página de referencia con los íconos y las palabras clave de la caja básica. Recuerda además que en la *Guía de referencia* puedes encontrar gran cantidad de información adicional sobre las reglas del juego.

## EJEMPLO DE FASE DE RETO

Acaba de comenzar la fase de Reto. Ana es la jugadora inicial, y controla la casa Lannister. Puede iniciar todos sus retos antes que su adversario Javier, que juega con la casa Stark.

1. Ana quiere empezar con un reto , por lo que decide arrodillar a "Cersei Lannister" para declararla como atacante. También podría haber declarado como atacantes a "Cosquillas" o a "Tywin Lannister", pero prefiere reservarlos para otros retos.
2. Javier tiene un Personaje en pie con un ícono , "Catelyn Stark". Podría declararla como defensora, pero carece de la FUE necesaria para ganar el reto, así que opta por no declarar ningún defensor.

Ana posee una Fuerza atacante de 4 y Javier no cuenta con ningún defensor, de modo que Ana vence el reto. Y como ha sido una victoria sin oposición, Ana recibe 1 ficha de Poder y la coloca encima de su carta de Facción.



Para resolver el efecto de Conquista, Ana descarta 2 cartas al azar de la mano de Javier: 1 porque su carta de Trama mostrada posee un valor de Conquista impreso de 1, y 1 más porque la capacidad de Cersei eleva en 1 punto ese valor de Conquista.

3. Acto seguido, Ana decide iniciar un reto + declarando como atacante a "Cosquillas" (para lo cual ha de arrodillarlo). También podría declarar a "Tywin Lannister" como segundo atacante, pero prefiere no hacerlo.
4. Javier arrodilla su "Vanguardia del Norte" para defenderse.
5. Ahora Ana podría iniciar un reto  con "Tywin Lannister", pero le parece más conveniente tenerlo disponible como posible defensor contra los retos de Javier, así que renuncia al reto. Javier pasa a ser el jugador activo y puede iniciar ahora sus propios retos.



## REGLAS DE CONTIENDA

Las partidas de 3 a 6 jugadores siguen el formato denominado **CONTIENDA**, que posee las mismas reglas básicas y una estructura de ronda similar a las Justas, pero incluye además las cartas de Título.

### CARTAS DE TÍTULO

Cada una de las 6 cartas de Título representan un puesto en el Consejo Privado de Desembarco del Rey. Durante cada ronda de juego en una partida de Contienda, cada jugador ostentará uno de estos cargos, que establecen relaciones de alianza y oposición entre ellos. Cada Título proporciona también una capacidad especial exclusiva que su portador puede utilizar durante la ronda.

Durante los preparativos de una partida de Contienda, las 6 cartas de Título (206–211) deben amontonarse junto a la Tesorería formando un suministro general al alcance de todos los jugadores.

El uso de las cartas de Título en una partida de Contienda añade un tercer paso a la estructura básica de las fases de Trama e Impuestos, tal y como se explica a continuación.

### FASE DE TRAMA EN UNA CONTIENDA

En una partida de Contienda, la fase de Trama se divide en tres pasos:

1. Elegir cartas de Trama
2. Mostrar cartas de Trama
3. Escoger Títulos

Los pasos 1 y 2 se resuelven siguiendo las mismas reglas que en las partidas de Justa (ver página 7).

**Tercer paso: escoger Títulos.** Se barajan las cartas de Título boca abajo y se extrae 1 de ellas al azar, colocándola boca abajo sobre la mesa junto a la Tesorería. En partidas de 3 jugadores deben quitarse 2 cartas de Título al azar, y en partidas de 6 jugadores no ha de quitarse ninguna carta de Título.

Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador escoge *en secreto* una de las cartas de Título del montón y la pone boca abajo junto a su carta de Facción. Cuando todos los jugadores hayan elegido un Título, se muestran al mismo tiempo todos los Títulos escogidos poniendo las cartas boca arriba.

Las cartas de Título que no haya cogido nadie se devuelven boca abajo al suministro general de Títulos: no se utilizarán en la ronda actual.

### FASE DE IMPUESTOS EN UNA CONTIENDA

En una partida de Contienda, la fase de Impuestos se divide en tres pasos:

1. Se devuelve el Oro que no se ha gastado
2. Se comprueban las Reservas
3. Se devuelven los Títulos

Los pasos 1 y 2 se resuelven siguiendo las mismas reglas que en las partidas de Justa (ver página 10).

**Tercer paso: se devuelven los Títulos.** Todos los jugadores devuelven boca abajo y a la vez sus respectivos Títulos al suministro general de cartas de Título.

### CAPACIDADES ESPECIALES DE LOS TÍTULOS

A continuación se ofrece una descripción de los términos, símbolos, restricciones y efectos asociados a las distintas cartas de Título.

#### *Apoyo*

Si el Título de un jugador apoya a otro Título, ese jugador no puede iniciar retos contra el jugador que lo ostenta en ese momento.

#### *Rivalidad*

Si el Título de un jugador rivaliza con otro Título, ese jugador recibe una bonificación cuando gana un reto contra el jugador que ostenta el Título rival. Un jugador gana 1 de Poder adicional para su facción después de ganar un reto (ya sea como atacante o como defensor) contra un adversario que ostenta un Título rival. En cada ronda no se puede ganar más que 1 de Poder por cada adversario derrotado que ostente un Título rival.

#### *Regente de la Corona*

Este Título suma 2 de FUE al total de su portador durante la comprobación del vencedor de la Dominación. También concede una capacidad especial que se puede utilizar para redirigir un reto cada ronda. Después de que un jugador haya iniciado un reto declaré su objetivo y atacantes, el Regente de la Corona puede usar su Título para obligar a ese jugador a elegir un nuevo objetivo para el ataque.

Es preciso señalar que el Título del Regente de la Corona no posee relaciones de apoyo ni de rivalidad con ningún otro Título.

## **Mano del Rey**

Este Título suma 1 de FUE al total de su portador durante cualquier reto **•** en el que su portador controle al menos 1 Personaje participante.

El portador de este Título puede iniciar un reto **•** adicional durante la fase de Reto. Sin embargo, no se puede iniciar este reto contra un adversario si el portador ya ha iniciado un reto **•** contra ese mismo adversario en la fase actual (en otras palabras, el reto adicional debe iniciarse contra un adversario distinto).

## **Consejero de los Edictos**

Este Título aumenta en 1 el número de cartas que roba su portador durante la fase de Robo.

También proporciona al portador una bonificación de +1 al valor de Reserva.

## **Consejero Naval**

Este Título suma 1 de FUE al total de su portador durante cualquier reto **+** en el que su portador controle al menos 1 Personaje participante.

Durante los retos **+**, el valor de Conquista de la carta de Trama mostrada por el portador aumenta en 1 mientras esté atacando a un adversario con el que rivalice.

## **Consejero de los Rumores**

Este Título suma 1 de FUE al total de su portador durante cualquier reto **•** en el que su portador controle al menos 1 Personaje participante.

El portador de este Título puede resolver su efecto de Conquista contra cualquier número de adversarios cada vez que gane un reto **•** como atacante (el efecto de Conquista se resuelve en su totalidad contra cada uno de los adversarios elegidos por el portador de este Título). Esta capacidad sólo afecta al modo en que se resuelven los efectos de Conquista; por lo demás, el reto sigue considerándose ganado contra el jugador defensor (y perdido por éste).

## **Consejero de la Moneda**

Este Título proporciona al portador una bonificación de +2 al Oro.



# CREACIÓN DE MAZOS

Esta caja básica de *Juego de tronos: El juego de cartas* está diseñada para ofrecer una experiencia de juego completa con un grado considerable de variedad. Cuando los jugadores dominen los fundamentos básicos del juego, quizás deseen aprender a crear sus propios mazos personalizados. Esta sección contiene las reglas necesarias para hacerlo.

## ¿Por qué diseñar un mazo personalizado?

La creación de un mazo es el procedimiento por el cual un jugador puede personalizar su mazo para desafiar a sus adversarios con estrategias e ideas originales. Esto proporciona una experiencia de juego más novedosa: en vez de adaptar su estilo de juego a la estrategia planteada por un mazo de inicio, puede construir un mazo propio siguiendo sus propias preferencias. Los mazos personalizados aportan nuevas posibilidades y estimulan la implicación de los jugadores en el juego. Cuando un jugador diseña su propio mazo, no sólo está participando del juego: está influyendo de manera activa en él.

## REGLAS PARA LA CREACIÓN DE MAZOS PERSONALIZADOS

En esta sección se explican las reglas de creación de mazos para jugar torneos oficiales. Cabe destacar que los jugadores dispondrán de mayores opciones para personalizar sus mazos si adquieren varias copias de esta caja básica y de las expansiones que contengan cartas nuevas.

- ◆ Un jugador debe elegir exactamente 1 carta de Facción.
- ◆ Un jugador puede elegir 1 carta de Estrategia, aunque también puede optar por no usar ninguna.
- ◆ El mazo de Tramas de un jugador debe contener exactamente 7 cartas. Hasta 1 de estas cartas de Trama puede incluirse repetida 1 sola vez en el mazo. En lo que respecta a las demás cartas de Trama, no puede haber en el mazo más de 1 copia de cada una.
- ◆ El mazo de robo de un jugador debe contener como mínimo 60 cartas, y únicamente pueden incluirse en él hasta 3 copias de cada carta.
- ◆ No existe límite máximo al número de cartas que pueden incluirse en el mazo de un jugador.
- ◆ A menos que lo permita expresamente alguna capacidad especial (como por ejemplo las Estrategias de subtipo *Estandarte*), todas las cartas del mazo de juego y del mazo de Tramas de un jugador deben ser neutrales o pertenecer a la misma facción que su carta de Facción.

## LEALTAD



Casa Baratheon,  
leal



Casa Baratheon,  
no leal

La lealtad es una restricción a la creación de mazos que limita el uso de cartas ajenas a la facción propia. Una carta es leal a su facción si presenta un pergamo extendido bajo el icono de su escudo de armas. La afiliación de una carta leal debe coincidir con la carta de Facción de un mazo para que pueda ser incluida en él. Las capacidades de algunas cartas (como las Estrategias de subtipo *Estandarte* que se incluyen en esta caja básica) permiten a los jugadores incluir en sus mazos cartas no leales a su facción.

## MAZOS PREGENERADOS

De 2 a 4 jugadores pueden disfrutar de una experiencia de juego completa usando el contenido de una sola caja básica sin necesidad de diseñar sus propios mazos; basta con utilizar alguno de los siguientes mazos pregenerados. Estos mazos se han creado exclusivamente para jugar partidas con las cartas de una sola caja básica, e ignoran las reglas de lealtad que restringen la creación de mazos personalizados.

### Las antiguas costumbres (Stark/Greyjoy)

Este mazo está formado por las siguientes cartas:

- ◆ La carta de Facción de la casa Stark (203A)
- ◆ Todas las cartas de la casa Stark (141–159)
- ◆ Todas las cartas de la casa Greyjoy (65–83)
- ◆ 1 copia de cada una de las siguientes cartas neutrales: *El Camino de las Rosas*, *El Camino Real*, *Sello de la Mano*, *Meñique*, *Asaltantes de Casaca de Matraca*, *Varys*, *Leche de la amapola*.
- ◆ Las siguientes cartas de Trama: *Llamamiento*, *Vientos de invierno*, *Apoyo al culto*, *Superioridad naval*, *Reconstrucción*, *Confiscación*, *Calma sobre Poniente*.

### En el Muro (Guardia de la Noche/Baratheon)

Este mazo está formado por las siguientes cartas:

- ◆ La carta de Facción de la Guardia de la Noche (202A)
- ◆ Todas las cartas de la Guardia de la Noche (122–140)

- ♦ Todas las cartas de la casa Baratheon (46–64)
- ♦ 1 copia de cada una de las siguientes cartas neutrales: *El Camino de las Rosas*, *El Camino Real*, *Asaltantes de Casaca de Matraca*, *Pasto de las llamas*, *Horda de salvajes*, *El Trono de Hierro*, *Entrenamiento con Syrio*, *Reivindicación legítima*.
- ♦ Las siguientes cartas de Trama: *Asalto con fuego valyrio*, *Órdenes de construcción*, *Sentenciados al Muro*, *Ordenar la marcha*, *Posición fortificada*, *Sucias acusaciones*, *Justa en buena lid*.

## **De oriente a occidente (Targaryen/Martell)**

Este mazo está formado por las siguientes cartas:

- ♦ La carta de Facción de la casa Targaryen (204A)
- ♦ Todas las cartas de la casa Targaryen (160–178)
- ♦ Todas las cartas de la casa Martell (103–121)
- ♦ 1 copia de cada una de las siguientes cartas neutrales: *El Camino de las Rosas*, *El Camino Real*, *Varys*, *Pasto de las llamas*, *Horda de salvajes*, *Leche de la amapola*, *Noble estirpe*, *Pasar por la espada*.
- ♦ Las siguientes cartas de Trama: *Llamamiento*, *Festín de cuervos*, *Una causa noble*, *El poder tras el trono*, *Tormenta de espadas*, *Choque de reyes*, *Contar calderilla*.

## **Secretos y conspiraciones (Lannister/Tyrell)**

Este mazo está formado por las siguientes cartas:

- ♦ La carta de Facción de la casa Lannister (200A)
- ♦ Todas las cartas de la casa Lannister (84–102)
- ♦ Todas las cartas de la casa Tyrell (179–197)
- ♦ 1 copia de cada una de las siguientes cartas neutrales: *El Camino de las Rosas*, *El Camino Real*, *El juicio de la Mano*, *Guardaespalda*, *Reivindicación legítima*, *Pajarito*, *Lágrimas de Lys*, *Menique*.
- ♦ Las siguientes cartas de Trama: *Asalto con fuego valyrio*, *Impuestos*, *Convocar a los banderizos*, *Juego de tronos*, *Cabezas en estacas*, *Ataque sorpresa*, *Refuerzos*.

Cuando los jugadores estén preparados para ir más allá de estos mazos pregenerados, pueden probar distintas combinaciones de facciones, cartas neutrales y mazos de Trama para explorar todas las posibilidades que ofrece el juego.

## **CRÉDITOS**

**Diseño de la segunda edición:** Nate French con Michael Hurley

**Diseño de la primera edición:** Eric M. Lang y Christian T. Petersen con Nate French

**Reglas:** Nate French y Michael Hurley

**Edición:** Alexander Hynes, Patrick Brennan y Kevin Tomczyk

**Traducción:** Juanma Coronil

**Diseño gráfico:** Mercedes Opheim con Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Samuel Shimota, Michael Silsby, Evan Simonet y Monica Skupa

**Coordinador de diseño gráfico:** Brian Schomburg

**Maquetación:** Edge Studio

**Ilustración de la caja:** Jacob Murray

**Dirección artística:** Debra Freytag

**Responsable de dirección artística:** Andy Christensen

**Producción:** Nate French

**Coordinadores de producción:** Megan Duehn y Simone Elliott

**Coordinador de LCG:** Chris Gerber

**Diseño de juego ejecutivo:** Corey Konieczka

**Producción de juego ejecutiva:** Michael Hurley

**Editores:** Christian T. Petersen y Jose M. Rey

*¡Un agradecimiento especial a nuestra fuente de inspiración, George R. R. Martin, y a todos nuestros fieles seguidores!*

En la página 32 de la *Guía de referencia* se ofrece un listado completo de todas las personas que han participado en las pruebas del juego.

**Más información en  
EDGEENT.COM**

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc & George R. R. Martin. Los nombres, descripciones e ilustraciones presentados en este producto están basados en la obra de George R. R. Martin, y no pueden utilizarse sin su consentimiento. Editado bajo licencia de George R. R. Martin. A Game of Thrones y Fantasy Flight Supply son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados por sus respectivos titulares. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

**EDGE**



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

## SECUENCIA DEL TURNO

1. Fase de Trama
2. Fase de Robo
3. Fase de Reclutamiento
4. Fase de Reto
5. Fase de Dominación
6. Fase de Puesta en pie
7. Fase de Impuestos

## PALABRAS CLAVE

Una palabra clave es un atributo que confiere reglas específicas a la carta en la que aparece.

**Emboscada X:** Puedes realizar una acción de jugador y pagar el coste en Oro de la Emboscada para poner en juego esta carta durante la fase de Reto. El valor de X es el coste en Oro de la Emboscada.

**Intimidación:** Después de que ganes un reto en el que controlas 1 o más Personajes atacantes que posean Intimidación, puedes arrodillar un Personaje de tu elección controlado por el adversario derrotado y cuya FUE sea igual o inferior a la diferencia de FUE por la que has ganado el reto. No se puede arrodillar con Intimidación más de 1 Personaje en cada reto.

**Limitada:** Un jugador no puede reclutar ni jugar más de 1 carta Limitada en cada ronda, ni tampoco colocar más de 1 carta Limitada durante los preparativos de la partida.

**Perspicacia:** Después de que ganes un reto en el que esté participando este Personaje, puedes robar 1 carta.

**Pillaje:** Después de que ganes un reto en el que esté participando este Personaje, puedes descartar 1 carta de la parte superior del mazo del adversario derrotado.

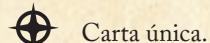
**Renombre:** Después de que ganes un reto en el que esté participando este Personaje, puedes ganar 1 de Poder para este Personaje.

**Sigilo:** Cuando este Personaje sea declarado como atacante, puedes elegir un Personaje controlado por el jugador defensor que no tenga Sigilo. Ese Personaje no puede ser declarado como defensor para el presente reto.

**Sin Accesorios:** No se pueden vincular Accesorios a esta carta.

**Terminal:** Esta palabra clave aparece en las cartas de Accesorio. Si la carta vinculada abandona el juego, este Accesorio *no regresa* a la mano de su propietario, sino que se descarta del juego.

## SÍMBOLOS E ICONOS



Carta única.



Icono o reto Militar. En los textos de reglas se representa mediante el icono +



Icono o reto de Intriga. En los textos de reglas se representa mediante el icono ☺



Icono o reto de Poder. En los textos de reglas se representa mediante el icono ♔



Modificador  
al Oro



Modificador a  
la Iniciativa



Modificador a  
la Reserva

Facción	Leal	No leal	En el texto
Casa Stark			
Casa Lannister			
Casa Baratheon			
Casa Greyjoy			
Casa Tyrell			
Casa Martell			
Casa Targaryen			
Guardia de la Noche			