

La Llamada de CTHULHU®

EL JUEGO DE CARTAS™



Introducción

Bienvenido al extraño y aterrador mundo inspirado por las historias de Howard Phillips Lovecraft, su círculo literario, y el clásico de los juegos de rol *La llamada de Cthulhu*.

En *La llamada de Cthulhu Living Card Game (Juego de Cartas Vivo)*, los jugadores asumen el papel de intrépidos investigadores y horrores innombrables que intentan llevar a cabo con éxito peligrosas misiones, al tiempo que se enfrentan a las fuerzas de sus oponentes.

Living Card Game

El juego de cartas de *La llamada de Cthulhu LCG* plantea un duelo entre dos jugadores que puede librarse usando únicamente los contenidos de este Juego Básico. Además, *La llamada de Cthulhu* es también un Living Card Game (*Juego de Cartas Vivo*), lo que significa que tendrás la oportunidad de enriquecer tus partidas personalizando y mejorando tus mazos con el lanzamiento periódico de expansiones de 40 cartas, llamadas Asylum Packs. Cada Asylum Pack te ofrecerá nuevas opciones y estrategias para cada uno de los mazos de esta caja, así como cartas que puedes usar para construir tus propios mazos. *La llamada de Cthulhu LCG* permite tanto partidas esporádicas con tus amigos, como un juego más competitivo mediante el programa organizado de campeonatos patrocinado oficialmente por Fantasy Flight Games.

Componentes

Tu copia del Juego Básico de *La llamada de Cthulhu* debería incluir los siguientes componentes:

- Este libro de reglas
- 165 cartas
- 1 tablero de juego
- 36 contadores de éxito y herida
- 6 indicadores de dominio de Cthulhu

Descripción de los componentes

Cartas

El Juego Básico de *La llamada de Cthulhu LCG* incluye 165 cartas que pueden usarse para construir 21 combinaciones de mazos distintas con las que se puede jugar inmediatamente, tal como están en la caja. Estas cartas están divididas en las siete facciones presentes en el juego de cartas de *La llamada de Cthulhu LCG*: La Agencia, Universidad de Miskatonic, El Sindicato, Cthulhu, Hastur, Yog-Sothoth y Shub-Niggurath. Para formar un mazo de juego se pueden combinar dos facciones cualesquiera.



Tablero de juego

El tablero de juego ocupa el centro del área de juego en toda partida de *La llamada de Cthulhu LCG*. Sobre él se colocan las cartas de historia que los jugadores investigarán y tratarán de resolver satisfactoriamente a lo largo de la partida, el mazo de cartas de historia del que se van robando nuevas cartas, una reserva de contadores de éxito y medidores para reflejar el progreso de este éxito en cada historia.



Contadores de éxito y herida

Conforme van resolviendo con éxito las historias de una partida, los jugadores deben colocar contadores de éxito en el medidor de éxito de su lado del tablero. Los contadores de herida se ponen sobre las cartas de personaje para llevar la cuenta del número de heridas que han sufrido.



Éxito



Herida

Indicadores de dominio de Cthulhu

Los dominios se utilizan para poner en juego cartas durante la partida; los indicadores de dominio de Cthulhu sirven para señalar los dominios que ya han sido usados por un jugador. Cuando se coloca un indicador de dominio sobre un dominio, se dice que éste ha sido «consumido», y ya no podrá volver a usarse hasta que el jugador lo recupere en su próximo turno.



Resumen del juego

Estas reglas son para jugar a *La llamada de Cthulhu LCG* con dos jugadores. Las reglas para partidas con mayor número de jugadores pueden encontrarse en: www.cthulhulcg.edgeent.com.

La base de *La llamada de Cthulhu LCG* la forman las cartas de historia, que se sacan al azar de un mazo de historia común fijo situado sobre el tablero, entre los jugadores. Durante la partida, los jugadores usan las cartas de personaje y de apoyo que tienen en la mano para resolver con éxito estas historias.

Mientras que los personajes están asignados a una historia, pueden encontrarse con obstáculos en cuatro áreas diferentes: Terror, Combate, Arcanos e Investigación.

Cada turno, conforme se resuelve una historia, el jugador activo (el jugador en cuyo turno se encuentra la partida) puede obtener contadores de éxito en su lado de la carta de historia. Cuando un jugador acumula 5 contadores de éxito en su lado de una carta de historia, resuelve con éxito (“gana”) esa historia. Si un jugador resuelve con éxito 3 historias, gana la partida inmediatamente.

Las facciones

Hay siete facciones diferentes en *La llamada de Cthulhu LCG*, cada una con su propio enfoque de los Mitos. Cada facción está representada en el juego por un símbolo y un color/textura de carta distintivo. Puedes averiguar más cosas sobre los trasfondos y las motivaciones de estas facciones en www.edgeent.com.

Las facciones y sus símbolos son los siguientes:

◆ La Agencia

❖ Universidad de Miskatonic

▲ El Sindicato

❖ Cthulhu

❖ Hastur

Ω Yog-Sothoth

❖ Shub-Niggurath

Las cartas de borde gris sin símbolos de recurso son neutrales. Las cartas neutrales no pertenecen a ninguna facción.

La regla de oro

Si el texto de reglas de una carta contradice el texto de este reglamento, serán las reglas de la carta las que tengan efecto (con algunas excepciones que se detallan más adelante).

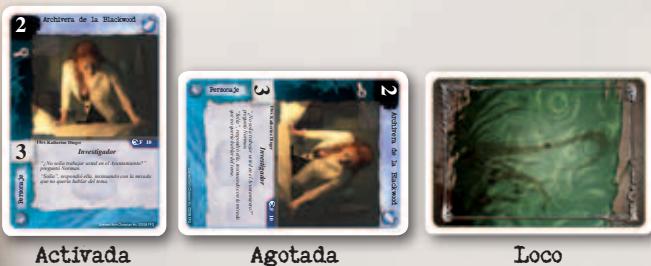


Agotada, activada y loco

Normalmente, cuando usas una carta de tu mano, ésta entra en juego en posición activada; es decir, la pones frente a ti en la mesa de juego, boca arriba.

Cuando una carta ha sido “usada” por alguna razón, como asignarse a una historia o activar una habilidad, ésta queda agotada. Para mostrar que una carta está agotada, se gira 90 grados. Una carta agotada no puede volver a quedar agotada si no se ha activado antes. Cuando tengas que activar una carta agotada, sólo tienes que girar de nuevo la carta a su posición normal.

Algunos efectos de juego harán que un personaje se vuelva loco. Para reflejar este efecto, volteá la carta para que quede boca abajo sobre la mesa.



Las cartas

Hay 5 tipos distintos de cartas en *La llamada de Cthulhu LCG*.

Cartas de historia

Este mazo de 10 cartas representa las extrañas leyendas y horrores que los investigadores, criminales, sectarios y seres de los Mitos de Cthulhu deberán afrontar en este juego. Los personajes se asignan a las cartas de historia y libran cuatro duelos contra los personajes de su oponente. Cuando el humo se disipa, el bando que haya salido victorioso recibe contadores de éxito. Por lo general se requieren 5 contadores de éxito para ganar una carta de historia. Cuando un jugador gana una carta de historia, a menudo tendrá la opción de desencadenar su efecto de juego único.

El primer jugador que resuelva 3 cartas de historia gana automáticamente la partida.

Para una partida de dos jugadores sólo se necesita un mazo de historia.

Cartas de personaje

Las cartas de personaje representan a investigadores, científicos y aventureros intrépidos, así como a los innombrables secuaces y Díos Exteriores de los Mitos. Necesitas cartas de personaje para tener éxito en las cartas de historia y ganar la partida. Una vez jugadas, los personajes permanecen en juego hasta que son destruidos por efectos del juego o de una carta.



Cartas de apoyo

Las cartas de apoyo representan lugares, objetos, libros, vehículos y vínculos. Una vez jugadas, las cartas de apoyo permanecen en juego hasta que son destruidas por efectos del juego o de una carta.

Excepción: Las cartas vinculadas a otra carta (normalmente cartas de apoyo) son destruidas inmediatamente (se ponen en la pila de descartes) si la carta a la que están vinculadas abandona el juego por cualquier razón.



Cartas de evento

Las cartas de evento representan hechizos, acciones, desastres y emocionantes giros de la trama. Normalmente, una carta de evento se juega desde la mano, después se resuelve su efecto y finalmente se coloca en la pila de descartes de su propietario.



Cartas de conspiración

Las cartas de conspiración se incluyen en el mazo de un jugador y se juegan desde su mano, pero una vez puestas en juego se tratan como cartas de historia adicionales a las que se pueden asignar personajes para resolverlas con éxito. Si un jugador gana una carta de conspiración, se cuenta de cara al total de 3 cartas de historia necesario para ganar la partida.



Elementos de la carta

1. **Título:** El nombre de la carta. Las cartas con un punto junto a su nombre son únicas (ver página 6).
2. **Descripción:** Este texto de descripción (si hay alguno) contiene información temática sobre la carta, y es una extensión del título de la carta (en las reglas de construcción de mazos se explica en mayor profundidad).
3. **Coste:** El número de recursos que necesitas consumir de un dominio para pagar la carta de tu mano que quieras jugar. Ten en cuenta que al menos uno de los recursos del dominio debe corresponder con el de la facción de la carta jugada.

4. **Símbolo de Facción:** La facción a la que pertenece la carta.
5. **Iconos:** Las habilidades del personaje durante las luchas de icono de una carta de historia.

	Terror
	Combate
	Arcanos
	Investigación

6. **Valor:** Este elemento mide lo que un personaje puede contribuir a tu éxito en una historia.

7. **Subtipos:** Rasgos especiales que no están regidos por reglas propias, pero que pueden verse afectados por otras cartas que se encuentren en juego. Ejemplos de subtipo son *Avatar de Nyarlathotep*, *Investigador* o *Gobierno*.

8. **Texto de la carta:** Los efectos especiales distintivos de esa carta.

9. **Palabra clave:** Las palabras clave se encuentran encima del texto de efectos de la carta, en negrita. Ejemplos de palabras clave son **Heroico**, **Voluntad** o **Rápido**. La presencia de una palabra clave indica que la carta tiene una de las habilidades especiales que se describen más adelante.

10. **Icono de recurso:** Cuando una carta está vinculada al revés (con un giro de 180 grados) a uno de tus dominios, se considera un recurso y suma su icono de recurso al dominio cuando éste se consume para pagar cartas o efectos de cartas.

11. **Código de colección:** Indica la rareza y el número de colección de la carta. Todas las cartas del Juego Básico son fijas (F), pero las cartas más antiguas de ediciones anteriores poseen distintos niveles de rareza.

12. **Iconos de lucha** (sólo cartas de historia y conspiración): El orden en el que se resuelven las luchas de icono de una historia. Estos iconos pueden añadirse o quitarse debido a efectos de carta.

Potenciadores de iconos

Hay unas cuantas cartas que tienen un gran ícono de lucha (idéntico a los de las cartas de historia) impreso en el cuadro de texto. Cuando una de estas cartas se vincula o se asigna (en el caso de un personaje) a una historia, obliga a una nueva lucha de ícono de ese tipo para resolver la historia. Esta lucha de ícono adicional se resuelve siguiendo el orden de los íconos impresos.

Ejemplo: Si *El Sueño de la Razón* está vinculado a una historia, la lucha de Terror debe resolverse cuatro veces; una vez, como es habitual, y una vez adicional inmediatamente después (antes del Combate) por cada uno de los íconos de Terror aportados por *El Sueño de la Razón*.



Cartas únicas

Algunas cartas del juego son únicas. Están marcadas por un punto (●) situado antes del nombre de la carta.

No puedes jugar, controlar ni poner en juego otra copia de una de estas cartas si ya posees y/o controlas una que está en juego. Sin embargo, es posible que los dos jugadores tengan la misma carta única en juego al mismo tiempo. Si una carta única es destruida

o abandona el juego por cualquier otra razón, puedes jugar otra copia de esa carta única, siguiendo las reglas habituales.

Tu primera partida

Antes de empezar a jugar, pon a un lado las cartas que van de la F156 a la F165. Éstas son las cartas de historia fijas que usarán ambos jugadores.

A continuación, cada jugador debe seleccionar un mazo. Esto se puede hacer de forma rápida mezclando dos cualesquier de las siete facciones y añadiendo uno de los dos grupos de cartas neutrales (F141–F148 o F148–F154). Las facciones pueden elegirse al azar o según los gustos personales de cada jugador. Si ambos jugadores quieren llevar la misma facción, hay que echar a suertes cuál de los dos se queda con ella.

El Juego Básico de *La llamada de Cthulhu LCG* permite un total de 21 combinaciones de facciones distintas.

Preparación

Antes de jugar una partida de *La llamada de Cthulhu LCG*, ambos jugadores deben seguir por orden estos pasos:

1. Barajad los mazos

Al igual que se haría con un mazo normal de cartas, cada jugador debe barajar las cartas de sus mazos hasta que su orden sea aleatorio.

2. Preparad el tablero de juego

El tablero se coloca en el centro de la superficie de juego, y todos los contadores de éxito de Cthulhu deben situarse en la zona del tablero designada «El Abismo». A continuación, un jugador baraja el mazo de historia y pone 3 cartas de historia boca arriba en el centro del tablero. Las demás cartas de historia se colocan boca abajo en el espacio reservado para el mazo de historia.

3. Colocad los dominios

Cada jugador coge 3 cartas que no vayan a usarse para la partida y las coloca boca abajo junto a su mazo. Estas cartas son los dominios a los que deberán vincular recursos a lo largo de la partida. Deberían formar una “fila trasera” en cada área de juego.

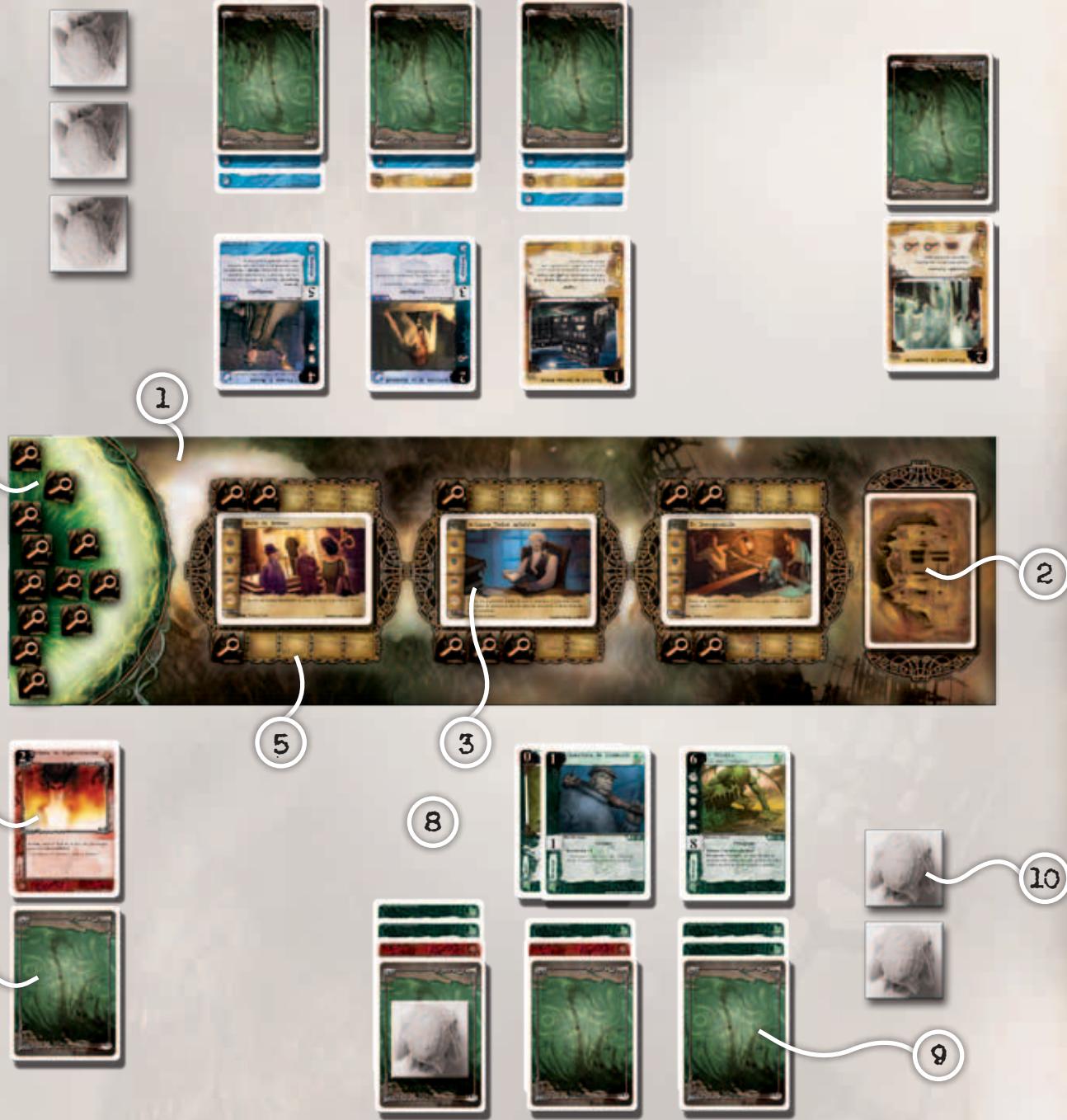
4. Robad la mano de preparación

Cada jugador roba 8 cartas de su mazo; ésta es su mano de preparación. Luego elige 5 de estas cartas para formar su mano inicial. Las cartas restantes se convierten en sus recursos iniciales.

5. Vinculad los recursos

Cada jugador toma las 3 cartas restantes de sus respectivas manos de preparación y vincula 1, boca arriba e invertida (con un giro de 180 grados), a cada uno de sus 3 dominios. Lo único que debe sobresalir de la carta de dominio es la parte inferior de la carta de recurso y su ícono de recurso. Las cartas vinculadas se consideran ahora recursos (los jugadores pueden mirar los recursos de sus oponentes si lo desean).

Preparación de la partida y área de juego sugerida



Elementos del área de juego

- 1. Tablero de juego
- 2. Mazo de historia
- 3. Cartas de historia
- 4. El Abismo (reserva de contadores de éxito)
- 5. Medidores de éxito
- 6. Mazo de robo
- 7. Pila de descartes
- 8. Área de juego
- 9. Dominios
- 10. Indicadores de dominio

Secuencia del turno

Las partidas de *La llamada de Cthulhu LCG* se juegan a lo largo de una serie de turnos. Cada jugador completa su turno entero antes de que el otro juegue el suyo. Antes de empezar una partida, se determina al azar quién jugará el primer turno.

Cada turno se divide en cinco fases, que deben seguir este orden:

1. Fase de recuperación
2. Fase de robo
3. Fase de recurso
4. Fase de operaciones
5. Fase de historia

Cuando un jugador ha completado las cinco fases, su turno acaba. A continuación se detalla la secuencia del turno.

Excepción importante: Durante el primer turno de la partida, el jugador inicial sólo puede robar 1 carta durante su fase de robo y debe saltarse toda la fase de historia. Esto se conoce como el “castigo del jugador inicial”, y sólo se aplica al jugador inicial en el primer turno de la partida.

1. Fase de recuperación

En primer lugar, el jugador activo elige uno de sus personajes locos (si hay alguno) y lo sana poniéndolo boca arriba y agotándolo (o dejándolo agotado si ya lo estaba). Un personaje sanado ya no se considera loco, pero sigue agotado hasta el siguiente turno del jugador que lo controla.

Después, el jugador activa todas las cartas agotadas que tenga en juego (excepto la que acaba de sanar) y recupera sus dominios consumidos, quitándoles los contadores que tengan encima.

Importante: Recuerda que cada jugador sólo puede recuperar, sanar y activar cartas al comienzo de *su* turno, nunca durante la fase de recuperación del turno de su oponente.

2. Fase de robo

El jugador activo roba 2 cartas de su mazo.

Si en cualquier momento un jugador se queda sin cartas en su mazo, queda eliminado inmediatamente y su oponente es declarado ganador de la partida.

3. Fase de recurso

Durante esta fase, el jugador activo puede elegir 1 carta de su mano y vincularla, boca arriba e invertida (con un giro de 180 grados), a uno de sus dominios como recurso; no hay límite al número de recursos que pueden vincularse a un mismo dominio. Tal como se explicó anteriormente, el número (y tipo) de recursos vinculados a un dominio es importante cuando se consume ese dominio para jugar cartas (o efectos de carta). Una vez en juego, los recursos ya no forman parte de tu mano y no pueden usarse para ninguna otra cosa.

4. Fase de operaciones

Ésta es la única fase en la que un jugador puede jugar cartas de personaje y de apoyo de su mano. Sólo el jugador activo puede jugar cartas de personaje y de apoyo durante esta fase.

Para jugar una carta de su mano (o para activar ciertos efectos de carta), el jugador debe pagar su coste consumiendo un dominio que tenga recursos suficientes (se coloca un contador sobre el dominio para indicar que ha sido consumido).

Un dominio no puede ser consumido para pagar el coste de una carta (o de un efecto de carta) a no ser que tenga vinculado un número de recursos igual o superior a este coste. También es importante recordar que cuando se consume un dominio para jugar una carta que no sea neutral, al menos uno de los recursos vinculados al dominio debe ser de la facción de esa carta (esto no se aplica a las cartas neutrales). Esto se denomina correspondencia de recursos.

Un dominio que ha sido consumido no puede volver a consumirse hasta que se recupere por medio del efecto de una carta o en la fase de recuperación.

Para jugar una carta con un coste de 0 no es necesario consumir un dominio ni poseer un recurso de la facción correspondiente.

Cuando juegue una carta de personaje o apoyo de su mano, el jugador la activa y la pone boca arriba en el área de juego frente a él. Es recomendable que todos sus personajes se coloquen en una zona de la mesa de juego, y todas sus cartas de apoyo en otra distinta, para que tanto él como su oponente puedan hacerse fácilmente una idea de la situación en la que se encuentra la partida.

Ejemplo: Durante su fase de operaciones, Darin quiere jugar un “Recaudador” que tiene en la mano. Para hacerlo debe consumir un dominio que tenga vinculados al menos 3 recursos, uno de los cuales debe ser de la facción del Sindicato “” (el “Recaudador” pertenece a la facción del Sindicato).

Importante: Recuerda que al menos uno de los recursos vinculados al dominio debe corresponderse con la facción de la carta que quieras jugar.

Importante: No se puede consumir más de un dominio para pagar el coste de una carta o de un efecto de carta. Muchas veces te verás obligado a “pagar de más” para jugar una carta, porque el dominio que consumes para jugarla tendrá vinculados recursos por encima del coste de la carta. Estos recursos sobrantes se pierden sin que tengan uso alguno, y no pueden aprovecharse para la siguiente carta que se desee jugar.

Pagar el coste de habilidades de cartas

Algunas cartas tienen habilidades con condiciones de juego, pero que aun así requieren que el jugador consuma un dominio con una cantidad específica de recursos para cubrir su coste. Usar la habilidad con condiciones de una carta que ya está en juego no requiere correspondencia de recursos (a no ser que la habilidad en cuestión especifique lo contrario).

5. Fase de Historia

En esta fase tiene lugar la mayor parte de la acción de *La llamada de Cthulhu LCG*. Durante esta fase, el jugador activo asignará a sus personajes a las historias, para colocar así contadores de éxito en su lado de las cartas de historia, mientras que su oponente intentará evitarlo.

La fase de historia se juega en tres pasos:

1. El jugador activo asigna

2. El oponente asigna

3. Se resuelven las historias

Paso 1 - El jugador activo asigna

El jugador activo decide qué personajes activados (que se encuentren ya en juego) asignará a cuáles de las 3 historias. Despues, asignará a esos personajes a las 3 cartas de historia al mismo tiempo. Cuando un personaje haya sido asignado a una historia, el jugador que lo controla debe agotarlo y ponerlo frente a la carta de historia elegida. Puede asignar a cada historia tantos personajes como quiera, siempre que no estén ya agotados. Cada personaje puede asignarse sólo a una historia.

El jugador activo puede decidir no asignar ningún personaje o asignarlos todos durante este paso. Si el jugador activo decide no asignar ninguno de sus personajes en este paso, la fase termina y su turno se da por finalizado.

Ejemplo: Darin tiene 5 personajes en juego. Durante el primer paso de la fase de historia, decide asignar 1 personaje a la historia A y 2 personajes a la historia B, pero no asigna ningún personaje a la historia C. Darin no asigna los otros 2 personajes porque piensa que los va a necesitar en el turno de su oponente.

Paso 2 - El oponente asigna

El oponente (el jugador no activo) puede asignar ahora cualquier número de sus personajes activos que desee a cualquiera de las historias a las que el jugador inicial haya asignado al menos un personaje durante el paso 1.

Paso 3 - Se resuelven las historias

El jugador activo va eligiendo de una en una las historias para intentar resolverlas. Para resolver una historia, los personajes asignados a ella tendrán que librarse una serie de luchas, y finalmente el jugador activo determinará si han tenido éxito (en la sección "Resolver una carta de historia" se explica este proceso con más detalle).

Una vez resueltas las historias, todos los personajes asignados a ellas regresan a la zona de los jugadores que los controlan, conservando su estado actual (activados o agotados).

Al final de la fase de historia, el turno pasa al otro jugador. De esta forma, el turno va pasando de un jugador a otro de forma cíclica, hasta que uno de los dos sea declarado ganador y termine la partida.

Resolver una carta de historia

Durante la fase de historia, debe resolverse cada carta de historia a la que el jugador activo haya asignado al menos un personaje. El jugador activo elige el orden en el que se resuelven las cartas de historia. Esto se hace siguiendo estos cinco pasos:

1. Lucha de Terror

2. Lucha de Combate

3. Lucha de Arcanos

4. Lucha de Investigación

5. Determinar éxito

Las luchas de Terror, Combate, Arcanos e Investigación también se llaman luchas de icono. Ten en cuenta que el orden de las luchas de icono está impreso a la izquierda de cada carta de historia.

Resolver una lucha de icono

Para resolver una lucha de icono (como "Terror", por ejemplo), el jugador activo cuenta el número total de iconos relevantes de todos los personajes que haya asignado a esa historia. Luego su oponente hace lo mismo con los personajes que haya asignado a esa misma historia. El jugador que tenga más iconos del tipo indicado gana esa lucha y aplica inmediatamente su efecto (ver más abajo).

Si hay empate en el número de iconos (ambos tienen el mismo número de iconos del tipo indicado, incluido 0) no pasa nada y la partida continúa con el siguiente paso.

Ten en cuenta que los potenciadores de icono (ver página 6) no cuentan a la hora de sumar iconos en una lucha.

畏惧 Lucha de Terror

El jugador que pierda una lucha de Terror debe elegir inmediatamente uno de los personajes que haya asignado a esa historia; este personaje se vuelve loco y ya no se considera que esté asignado a la historia (el personaje ha huido del lugar, y de momento se limita a delirar y babear de forma incontrolable).

Excepción importante: Los personajes que tengan un icono de Terror () o la palabra clave **Voluntad** no pueden volverse locos por ninguna razón (ni siquiera por un efecto de carta), ni tampoco pueden ser elegidos para volverse locos. Por lo tanto, si todos los personajes (asignados a esa historia) del jugador que pierda una lucha de Terror poseen el icono de Terror, el perder esa lucha no tendrá efecto para él.

战斗 Lucha de Combate

El jugador que pierda una lucha de Combate debe elegir inmediatamente uno de los personajes que haya asignado a esa historia; ese personaje sufre una herida (si puede).

La mayoría de personajes son destruidos (van a la pila de descartes) cuando sufren una sola herida. Sin embargo, algunos personajes poseen la palabra clave **Resistencia**, que les permite sufrir más heridas antes de ser destruidos. Un personaje con **Resistencia +2**, por ejemplo, será destruido cuando reciba su tercera herida. Cada vez que un personaje es herido, el jugador que lo controla debe indicarlo poniendo un contador sobre la carta.

Lucha de Arcanos

El jugador que gane una lucha de Arcanos puede activar inmediatamente uno cualquiera de los personajes que haya asignado a esa historia; se sigue considerando que el personaje está asignado a esa historia, pero ya no está agotado. No es necesario que el personaje activado posea el ícono de Arcanos.

Lucha de Investigación

El jugador que gane una lucha de Investigación puede poner inmediatamente 1 contador de éxito en su lado de la carta de historia que se esté resolviendo. Esto podría hacer que ganase inmediatamente una carta de historia. Si es éste el caso, se coge esa carta de historia y se aplican sus efectos antes de continuar (ver “Ganar una carta de historia”).

Determinar el éxito

Después de las cuatro luchas de ícono, el jugador activo determina si ha tenido éxito en la historia. Para hacerlo, se suma el valor de todos los personajes del jugador activo que sigan asignados a la historia. El número resultante es el valor total. Si este valor total supera el valor total del oponente, el jugador activo puede poner 1 contador de éxito en su lado de la historia que se está resolviendo. Además, para tener éxito en una historia, el valor total del jugador activo debe ser siempre 1 o más. Si el valor total es 0 o menos, no tiene éxito en la historia.

Recuerda que los personajes que fueron destruidos o que se volvieron locos durante las luchas de ícono no suman su valor para determinar el éxito de una historia. Ten en cuenta también que sólo

el jugador activo puede colocar 1 contador de éxito al tener éxito en una historia. Si es el jugador no activo el que tiene el valor total más alto en una historia, no pasa nada.

Historias sin oposición: Si el jugador activo tiene éxito en una historia, y el valor total de su oponente fue 0 (o menos), se considera que la historia no tiene oposición y el jugador activo puede poner 1 contador de éxito adicional en su lado de la carta de historia.

Si, en cualquier momento, un jugador tiene 5 o más contadores de éxito en su lado de una carta de historia, gana inmediatamente esa historia y puede aplicar su efecto si lo desea (ver más abajo). Cuando un jugador obtiene su tercera carta de historia, gana la partida.

Ganar una carta de historia

En el momento en el que un jugador gana una carta de historia (es decir, cuando tiene 5 contadores de éxito o más en su lado de la carta), la coge y decide si aplicar o no su efecto, y después la pone boca arriba en un lugar prominente de su área de juego para indicar así que ha ganado esa historia. Esto debe hacerse antes de iniciar la resolución de la siguiente carta de historia.

Después de que se haya ganado una carta de historia y de que se haya aplicado (o no) su efecto, se retira del juego y se reemplaza con una nueva carta de historia del mazo de historia. De este modo, si una carta de historia es ganada antes de que se resuelva totalmente (normalmente al poner el quinto contador de éxito tras una lucha de investigación), se reemplaza antes de que los jugadores comparen sus valores totales.

Los personajes que estaban asignados a una historia que ha sido ganada ya no se consideran asignados a ninguna historia.

Efecto de la carta de historia

Cada carta de historia tiene un poderoso efecto especial. Cuando un jugador gana una carta de historia, tiene que decidir si aplica o no su efecto. Una vez que el efecto ha sido aplicado (o no), la carta de historia se traslada al montón de cartas de historia ganadas del jugador que la ha resuelto y ya no forma parte del juego, salvo para determinar el ganador de la partida.

Cuando una carta de historia ha sido ganada y su efecto aplicado (o no), ambos jugadores deben retirar todos los contadores de éxito que tuviesen sobre ella. Estos contadores se pierden. Luego uno de los jugadores roba otra carta de historia del mazo de historia y la pone donde estaba la historia ya ganada. De este modo siempre hay 3 cartas de historia sobre el tablero.

Si, debido al efecto de una carta, se ganan múltiples cartas de historia de forma simultánea, el jugador activo decide el orden en que se ganan. Cada una de estas cartas debe resolverse y ganarse completamente antes de continuar con la siguiente.

Si, debido al efecto de una carta, ambos jugadores deben ganar la misma carta de historia de forma simultánea, es el jugador activo quien la gana.

El mazo de historia debe contener siempre las 10 cartas de historia que puedes encontrar en este Juego Básico. No se puede cambiar la composición del mazo de historia antes de una partida.

Fin del turno

Al final de la fase de historia, los jugadores tienen una oportunidad más de realizar acciones (como jugar cartas de evento o habilidades de cartas en juego), y luego todos los personajes dejan de estar asignados a sus cartas de historia. Ya no se considera que estén en esas historias, y pueden asignarse a otras cartas de historia en el futuro. Entonces, el turno pasa al oponente, que comienza su fase de recuperación.

Cartas de conspiración

- 1) Las conspiraciones parecen cartas de historia de diferente color, pero se incluyen en los mazos de robo de los jugadores. Cuentan para el límite mínimo de 50 cartas en el mazo. No puede haber más de 4 cartas de conspiración con el mismo título en el mazo de cada jugador.
- 2) Las cartas de conspiración se juegan desde la mano del jugador activo durante su fase de operaciones. Entran en juego como "nuevas" cartas de historia, que se suman a las 3 que ya están en juego.
- 3) Al igual que las demás cartas del mazo de robo de un jugador, las cartas de conspiración pueden vincularse a un dominio durante su fase de recurso para proporcionar un recurso a la facción correspondiente.
- 4) Cada jugador puede tener 1 carta de conspiración en juego en cualquier momento dado. Se puede jugar una carta de conspiración aunque un oponente ya tenga en juego otra carta de conspiración con el mismo título.
- 5) Las cartas de conspiración ganadas cuentan a la hora de determinar el total de historias ganadas por un jugador. Al final de la partida, las cartas de conspiración "ganadas" son devueltas a sus propietarios.
- 6) Si se juega una carta de conspiración, y ésta es ganada por un jugador, aquél que puso en juego la carta inicialmente puede volver a jugar otra carta de conspiración desde su mano durante su siguiente fase de operaciones. Incluso puede jugar otra copia de una carta que ya ha sido ganada.
- 7) Si una carta de conspiración deja el juego por cualquier causa que no sea el haber sido "ganada", va a parar a la pila de descartes de su propietario. Si una carta de conspiración es descartada, todos los contadores de éxito de esa carta se pierden.
- 8) Las conspiraciones no son reemplazadas por cartas de historia (del mazo de historia) cuando son ganadas o retiradas del juego. Los efectos no pueden reemplazar cartas de conspiración por cartas de historia. En todos los demás casos, las cartas de conspiración se tratan del mismo modo que las cartas de historia mientras estén en juego.

Palabras clave

Los personajes pueden tener una o más de las palabras clave que se detallan más abajo; esto se indica en negrita sobre el texto de reglas o invertido en la parte inferior de la carta.

Heroico/Infame

En *La llamada de Cthulhu LCG*, cada jugador puede incluir en su mazo tanto investigadores como horrores de los Mitos. Sin embargo, las personalidades más radicales de ambos bandos jamás colaborarán entre sí.

Durante la partida, un jugador no podrá jugar (ni poner en la mesa de juego gracias al efecto de una carta) un personaje Heroico si ya controla algún personaje Infame, y viceversa.

Si por cualquier motivo un jugador controla un personaje de cada tipo al mismo tiempo, debe elegir inmediatamente uno de ellos y descartarlo.

Invulnerabilidad

Los personajes con Invulnerabilidad no pueden ser heridos ni ser elegidos para que sean heridos, como tampoco se les pueden trasladar o poner contadores de herida, ni siquiera a causa del efecto de una carta. Sin embargo, sí pueden ser destruidos por efectos de cartas.

Leal

Cuando un jugador consume un dominio para cubrir el coste de recursos necesario para poner en juego una carta con la palabra clave Leal, el dominio debe contener suficientes recursos de la facción a la que pertenece dicha carta como para cubrir el coste completo (frente a la regla habitual de que basta con una correspondencia de recurso).

Ejemplo: Darin quiere jugar la carta de evento "Ataque de Profundos", cuyo coste es de 4. Ataque de Profundos es una carta Leal a la facción de Cthulhu. Para poder jugar esta carta, Darin debe consumir un dominio que contenga al menos 4 recursos que posean el símbolo de recurso de Cthulhu.

Lealtad Inquebrantable

Algunas cartas tienen símbolos de facción en su título. Estos símbolos son parte del coste de la carta. Cuando un jugador consume un dominio para pagar el coste en recursos de una carta con Lealtad Inquebrantable, debe tener al menos esa cantidad de recursos de la facción indicada entre todos los dominios que controla (aparte de la correspondencia de recurso normal).



Ejemplo: Darin quiere jugar la carta de personaje “Agentes del Tesoro” durante su fase de operaciones. Dicha carta es un miembro con Lealtad Inquebrantable (2 iconos de la facción de La Agencia en el título) de coste 5. Darin debe poseer al menos 2 recursos de La Agencia vinculados a cualesquiera de sus dominios y consumir un dominio con al menos 5 recursos (uno de los cuales debe ser de La Agencia).

Rápido

Cuando esté resolviendo una historia, el jugador que controle más personajes Rápidos asignados a esa historia gana todos los empates que se produzcan durante las luchas de ícono y al determinar el éxito en la historia. Recuerda, sin embargo, que los empates a 0 nunca tienen ganador. Si ambos jugadores tienen el mismo número de personajes Rápidos en una historia, los empates se resuelven del modo habitual.

Resistencia

Los personajes con Resistencia pueden ser heridos X veces más (marca cada herida poniendo un contador sobre el personaje).

Un personaje con Resistencia +2, por ejemplo, puede aguantar 2 heridas sin ser destruido. La siguiente herida lo destruiría.

Algunos efectos de juego pueden conceder esta palabra clave al personaje. Siempre que un personaje adquiera Resistencia de más de una fuente, los distintos modificadores se suman. Por ejemplo, si un personaje con Resistencia +2 recibiera un vínculo de apoyo que le proporcionase Resistencia +1, gozaría de una Resistencia total de +3.

Temporal

Las cartas Temporales cuentan como 2 recursos cuando el dominio al que están vinculadas es consumido para jugar una carta. Cuando un dominio que tiene vinculados recursos Temporales es consumido por cualquier causa, todos los recursos Temporales vinculados a él son destruidos y puestos en la pila de descartes. En *La llamada de Cthulhu LCG*, esta palabra clave se representa gráficamente mediante una flecha situada junto al ícono de recurso, tal y como se muestra a continuación:



Voluntad

Los personajes con Voluntad no pueden volverse locos, ni ser elegidos para que se vuelvan locos, ni siquiera a causa del efecto de una carta.

Orden de juego

Se puede actuar (jugando cartas de evento o usando habilidades de cartas) durante cada paso de cada fase, a excepción de ciertos intervalos de juego (consulta el diagrama de secuencia del turno). En particular, durante el paso de resolución de

carta de historia de la fase de historia, no se pueden jugar efectos de carta ni realizar acciones hasta que no se hayan resuelto las 3 historias. El jugador activo siempre actúa en primer lugar en cualquier fase.

Las acciones se llevan a cabo de una en una. Después de que un jugador haya realizado y resuelto una acción, debe darle a su adversario la oportunidad de hacer lo mismo antes de que pueda volver a actuar.

Las acciones deben resolverse completamente antes de que pueda llevarse a cabo otra acción (con la excepción de la interrupción, que se explica más abajo).

Una **Respuesta** es una acción que sólo puede llevarse a cabo si se cumplen unas condiciones concretas, descritas en la carta. Las respuestas siempre se describen de forma similar a ésta:

“**Respuesta:** después de que un personaje sea destruido, pon 1 contador de éxito en una carta de historia.”

Una respuesta no puede jugarse hasta que no se haya resuelto totalmente el efecto que hace cumplir su condición de juego. Una respuesta sólo puede jugarse una vez cada vez que se cumplen sus condiciones.

Excepción especial: Hay varias respuestas que tienen lugar cuando una carta es destruida. Normalmente, las cartas no tienen efectos de juego cuando están en tu pila de descartes, pero una carta cuya respuesta ha sido propiciada por su propia destrucción sí puede aplicar ese efecto de respuesta.

Una **Respuesta Forzada** es una acción que un jugador está obligado a realizar cuando se cumplen sus condiciones.

La **Interrupción** es una acción especial que puede cancelar o cambiar una acción que acabe de realizar el oponente. Recuerda que las acciones deben resolverse totalmente antes de que se pueda llevar a cabo la siguiente acción. La interrupción es la única excepción a esta regla.

Aunque una carta o efecto de carta sea cancelado, hay que seguir pagando su coste (que en ese caso se pierde inútilmente). Las cartas de evento canceladas se descartan inmediatamente.

Ejemplo de orden de juego

Darin y Tommy están en plena partida, y actualmente se encuentran en la fase de operaciones de Darin. Como es su turno, tiene la primera oportunidad de realizar una acción. Decide jugar un “Byakhee Servidor” (un personaje de Hastur, coste 3) consumiendo uno de sus dominios que tiene 4 recursos vinculados (2 de esos recursos son de Hastur (P), de modo que ha respetado la correspondencia de recurso exigida).

Tommy no tiene acciones de respuesta ni interrupción que efectuar, pero aun así quiere realizar una acción. Para ello juega la carta “Escopetazo” (evento de La Agencia) consumiendo un dominio con 3 recursos vinculados (uno de los cuales es un recurso de La Agencia (P), y por tanto cumple el requisito de correspondencia de recurso). La carta de evento dice así: “**Acción:** elige y hiere a un personaje con valor X o inferior.” (siendo X el coste pagado por la carta). Escoge al Byakhee Servidor como objetivo. Darin no desea que su Byakhee Servidor resulte herido, así que juega la carta de evento “Absorción de Poder” (una acción de interrupción de coste 2) y cancela el evento “Escopetazo”. Esta acción está permitida, ya que las interrupciones tienen preferencia sobre las acciones que se hayan realizado inmediatamente antes. El evento “Escopetazo” queda pues cancelado.

Secuencia del turno detallada

1. Fase de recuperación

- Activa todos tus personajes agotados
- Sana 1 personaje loco (agotado)
- Pueden realizarse acciones

Se resuelve cada historia, en el orden que elija el jugador activo. En cada historia, resuelve en el siguiente orden:

- Resuelve lucha de Terror (████)
- Resuelve lucha de Combate (💀)
- Resuelve lucha de Arcanos (███)
- Resuelve lucha de Investigación (🔑)
- Determina el éxito

2. Fase de robo

- Roba 2 cartas
- Pueden realizarse acciones

- Pueden jugarse las respuestas a las luchas y los efectos de las historias ganadas

- Pueden realizarse acciones

- Los personajes dejan de estar asignados a historias

3. Fase de recurso

- Vincula 1 recurso a un dominio (opcional)
- Pueden realizarse acciones

6. Fin del turno

- El jugador sentado a la izquierda del jugador activo se convierte en el nuevo jugador activo

LAS SECUENCIAS DE JUEGO DE LOS RECUADROS VERDES NO PUEDEN SER DETENIDAS POR NINGUNA ACCIÓN NI RESPUESTA (A EXCEPCIÓN DE LAS RESPUESTAS FORZADAS Y LAS ACCIONES DE INTERRUPCIÓN).

4. Fase de operaciones

- Pueden realizarse acciones
- Cuando el jugador activo juega un personaje o una carta de apoyo de su mano, se considera que está realizando una acción.

Efectos acumulativos

Muchos de los efectos de este juego son acumulativos, y si hay varias copias del mismo efecto en juego, éste se aplica varias veces. Si, por ejemplo, tienes en juego 3 copias de la carta “Arrecife Tenebroso” (una carta de apoyo de Cthulhu con el texto “Los personajes **Profundos** ganan un ícono de █████.”), cada copia añadiría un ícono de Terror a todos los personajes Profundos, lo que en este caso significaría que todos tus personajes Profundos ganarían 3 iconos de Terror.

Ten en cuenta que una respuesta puede tener efecto varias veces al mismo tiempo si hay en juego varias copias de la carta con esa respuesta (pero sólo una vez por carta cada vez que se cumpla su condición).

5. Fase de historia

- Pueden realizarse acciones
- El jugador activo puede asignar sus personajes a historias
Si el jugador activo no asigna personajes a ninguna historia, la fase de historia termina inmediatamente y el juego continúa con el paso 6: Fin del turno.
- Pueden realizarse acciones
- El jugador no activo puede asignar sus personajes a esas mismas historias
- Pueden realizarse acciones

Efecto con condiciones

Un efecto con condiciones es todo efecto precedido por alguna de las siguientes palabras en negrita: **Acción**, **Interrupción**, **Respuesta** o **Respuesta Forzada**.

Habilidad con condiciones

Una habilidad con condiciones es todo efecto con condiciones provocado por una carta que ya está en juego.

Día y Noche

Algunas cartas del juego cambiarán “la hora” a Noche o Día (lo que no tiene de por sí ningún efecto de juego, pero permite realizar ciertos efectos de carta). Al principio de la partida, y por defecto, no es de Noche ni de Día. Si, por cualquier razón, hay tanto una carta de Día como una carta de Noche en juego, se considera que es tanto de Día como de Noche.

Destruir y sacrificar

Cuando una carta es destruida (incluidos los personajes que mueren por herida), se pone en la pila de descartes.

Un personaje que es sacrificado también se pone en la pila de descartes. Sólo puedes sacrificar cartas que controles, es decir, no puedes sacrificar una carta del oponente. Recuerda que “sacrificar” y “destruir” no son términos intercambiables y que, por lo tanto, una carta que es destruida no es sacrificada (y viceversa).

Locura

Cuando un personaje se vuelve loco, su carta se pone boca abajo y todas las cartas que tuviera vinculadas son destruidas. Si un personaje herido, sea cual sea su Resistencia, se vuelve loco, es destruido inmediatamente. Del mismo modo, si un personaje que se haya vuelto loco es herido, es destruido inmediatamente.

A efectos de juego, se considera que los personajes locos tienen coste 0, valor 0, no son de ninguna facción, no tienen iconos, ni subtipo, ni texto de reglas. Un personaje loco no puede ser asignado a una historia, ni puede considerarse asignado a una historia.

Añadir un dominio

Algunos efectos del juego te permiten jugar cartas de dominio adicionales. Para jugar un nuevo dominio, sólo tienes que coger la carta superior de tu mazo, mirarla, y ponerla boca abajo junto al resto de tus dominios. A partir de ese momento, esta carta se considera un dominio a todos los efectos y pierde todas sus demás características y funciones de juego. Se pueden vincular recursos al nuevo dominio durante la fase de recurso (y por medio de efectos de carta) como si fuese una carta normal de dominio.

Reglas de construcción de mazo

Cuando, para jugar un campeonato, construyas tu propio mazo a partir de las cartas que hayas acumulado en tu colección, debes cumplir las siguientes restricciones:

- 1) Tu mazo debe contar con al menos 50 cartas. Las cartas de historia y dominio no se cuentan de cara a este mínimo de 50 cartas.
- 2) No puede haber más de 3 copias de una carta con el mismo título y descripción en el mazo; si dos cartas tienen el mismo título pero diferente descripción, se cuentan de cara a este máximo permitido de 3 cartas.

Ten en cuenta que conforme vayan publicándose más cartas de *La llamada de Cthulhu LCG*, puede aumentar el número mínimo de cartas necesario para construir un mazo válido para campeonatos.

Control y posesión de cartas

Los jugadores “poseen” todas las cartas que formen parte de sus mazos para la partida. Al final de la misma, todas las cartas regresan a sus propietarios.

Cuando se pone en juego una carta, lo hace controlada por su propietario, a no ser que el efecto que la ha puesto en juego especifique lo contrario. Algunos efectos también permiten a un jugador asumir el control de las cartas de un oponente.

Cuando un efecto hace referencia a “tus cartas” o “las cartas de tu oponente”, siempre estará aludiendo al jugador que las controla actualmente, a no ser que mencione específicamente al propietario de la carta.

Cuando una carta deja de estar en juego (por volver a la mano, el mazo o la pila de descartes de un jugador), se pone en la parte exterior del área de juego correspondiente a su propietario.

Campeones del mundo

Los Campeonatos Mundiales de *La llamada de Cthulhu LCG* se celebran cada verano en la convención de juegos GenCon de Indianápolis, en Estados Unidos.



2005 – Greg Gan



2006 – Chris Long



2007 – Jim Black

Juego organizado

Únete a la comunidad de *La llamada de Cthulhu LCG* en www.edgeent.com para encontrar tiendas, eventos especiales y campeonatos cerca de tu localidad. También puedes visitar la página para convertirte en un Servidor y ayudar a FFG a organizar eventos y campeonatos de *La llamada de Cthulhu LCG* en tu zona.

Además, en www.cthulhulcg.edgeent.com encontrarás actualizaciones, aclaraciones de reglas, foros e interesantes artículos sobre este juego. ¡Nos vemos allí!

Créditos

Jefe de diseño de juego: Nate French

Diseño de juego original: Eric M. Lang

Dirección artística: Zoe Robinson

Diseño gráfico: Andrew Navaro

Diseño de las miniaturas: Brian Schomburg

Reglas: Christian T. Petersen y Eric M. Lang

Edición: Michael Hurley y Mark O'Connor

Coordinador de línea: Morgan C. Stana

Editor jefe: Christian T. Petersen

Agradecimientos especiales:

A H. P. Lovecraft, por escribir lo innombrable.

A Charlie Krank y Lynn Willis en Chaosium, por dejarnos intentarlo.

A nuestros jugadores de pruebas: sois demasiados para poneros a todos, pero demasiado importantes para dejarlos fuera. ¡Gracias!

Créditos de la edición en español

Traducción: Juanma Coronil

Maquetación: Edge Studio

Edición: Jose M. Rey

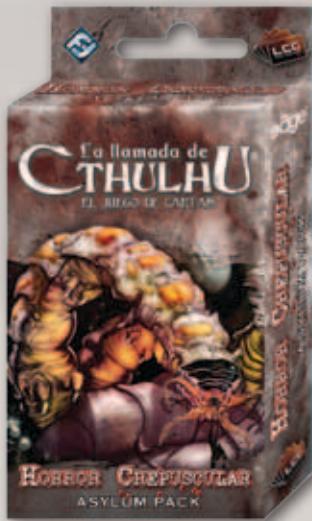


Las Tierras del Sueño

Esta serie de 6 Asylum Packs presentan las Tierras del Sueño, el extraño y fascinante mundo onírico creado por H.P. Lovecraft, poblado por gules, gugs, zoogs y otros seres nocturnos que acechan en estos nuevos mazos. Esta ampliación incluye un relato en seis entregas sobre el tahúr del Sindicato Gregory Gry y sus intentos de salvar a la bella soñadora Twila Katherine Price de su peligrosa obsesión con la noche.

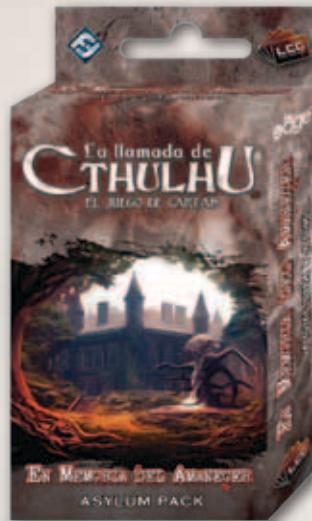
Horror Crepuscular

Horror Crepuscular es el primer Asylum Pack de 40 cartas fijas de la serie *Las Tierras del Sueño* para el Juego de Cartas de *La llamada de Cthulhu*. Podrás anadir a tus mazos de juego a la soñadora Twila Katherine Price, junto a Gules, Gugs, Zoogs y la dinámica mecánica de juego Día/Noche.



En Memoria del Amanecer

En Memoria del Amanecer es el segundo Asylum Pack de 40 cartas fijas de la serie *Las Tierras del Sueño* para el Juego de Cartas de *La llamada de Cthulhu*. Los soñadores perdidos se sumergen cada vez más en las Tierras del Sueño, y la historia de Twila Katherine Price continúa.



Terrores Nocturnos

Terrores Nocturnos es el tercer Asylum Pack de 40 cartas fijas de la serie *Las Tierras del Sueño* para el Juego de Cartas de *La llamada de Cthulhu*. De noche, los soñadores se debaten inquietos en sus sueños. Y es de noche cuando los horrores de las Tierras del Sueño despiertan.



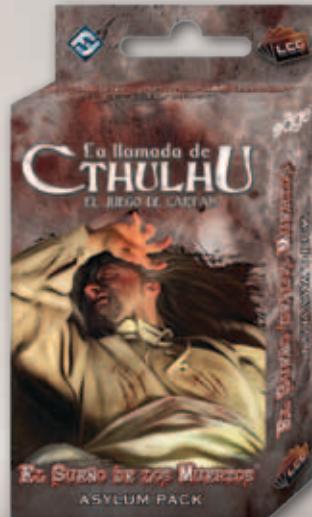
En Busca de la Llave de Plata

En Busca de la Llave de Plata es el cuarto Asylum Pack de 40 cartas fijas de la serie *Las Tierras del Sueño* para el Juego de Cartas de *La llamada de Cthulhu*. La búsqueda de Twila Katherine Price lleva a un antiguo artefacto que puede abrir la puerta de Las Tierras del Sueño.



El Sueño de los Muertos

El Sueño de los Muertos es el quinto Asylum Pack de 40 cartas fijas de la serie *Las Tierras del Sueño* para el Juego de Cartas de *La llamada de Cthulhu*. Sueños dentro de sueños, pesadillas dentro de pesadillas, la aventura de los soñadores perdidos continúa en la penúltima entrega de este ciclo.



Viaje a la Desconocida Kadath

Viaje a la Desconocida Kadath es el sexto Asylum Pack de 40 cartas fijas de la serie *Las Tierras del Sueño* para el Juego de Cartas de *La llamada de Cthulhu*. La búsqueda de Twila Katherine Price llega a su final, pero en Las Tierras del Sueño, lo que se busca es rara vez lo que se encuentra.



La Llamada de CTHULHU®

EL JUEGO DE CARTAS™

¡Que no está muerto lo que
puede yacer eternamente!

Amplía tu experiencia de juego con los Asylum Pack de próxima publicación, así como con los ya publicados (El Engendro de la Locura, Sueños de Kingsport, Moradores de Dunwich y Conspiraciones del Caos). Además, las cartas de Edición Arcana (edición en castellano de La Llamada de Cthulhu: El Juego de cartas colecciónable) son completamente compatibles con La Llamada de Cthulhu: El Juego de Cartas.

¡Añade complejidad y diversidad a tus partidas de La Llamada de Cthulhu con las cartas de estas ampliaciones!

Edición
Arcana

las Máscaras de
Nyarlathotep

Set de Inicio

Ciudades
Olvidadas

El Engendro de la Locura

Sueños de Kingsport

Moradores de Dunwich

Conspiraciones
del Caos



ARKHAM HORROR

Un antiguo mal despierta...

El año es 1926. El lugar es Arkham, Massachusetts. Por toda la ciudad se están abriendo portales hacia horribles lugares más allá de la imaginación, de los que surgen espantosas criaturas que acechan por las calles de noche. Peor aún, si se abren demasiados de estos portales, una criatura de poder insonable será liberada al mundo.

Aunque parece una lucha perdida de antemano, hay un pequeño grupo de investigadores decididos a derrotar a las despiadadas fuerzas del universo. Tendrán que profundizar en los misterios de los Mitos y utilizar todas sus habilidades, armas y hechizos si esperan tener la más mínima posibilidad de éxito.



edge®



JUEGO DE TRONOS™ EL JUEGO DE CARTAS

SÓLO SE PUEDE GANAR O MORIR.
NO HAY PUNTOS INTERMEDIOS.

A lo largo y ancho de los Siete Reinos las Grandes Casas de Poniente luchan por el control del Trono de Hierro. La batalla comienza aquí, en el Juego Básico de Juego de Tronos LCG.



Los fascinantes héroes, villanos, lugares y eventos de la saga de novelas de Canción de Hielo y Fuego, de George R.R. Martin, cobran vida en este juego de cartas, ampliable y con mazos personalizados. Los jugadores toman el control de los Stark, los Baratheon, los Lannister, o los Targaryen, para luchar, tramar, conspirar, manipular y sobornar en su camino a la victoria.