

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS



REGLAMENTO

edge

Introducción

–Has hecho bien en venir –dijo Elrond–. Oirás hoy todo lo que necesitas saber para entender los propósitos del enemigo. No hay nada que podáis hacer, aparte de resistir, con esperanza o sin ella. Pero no estáis solos. Sabrás que vuestras dificultades son sólo una parte de las dificultades del mundo del Oeste.

–del capítulo “El Concilio de Elrond”

El Señor de los Anillos,

La Comunidad del Anillo

Bienvenido a la Tierra Media, hogar de hobbits, elfos, enanos, magos y hombres. Desde los alegres campos y ciudades de la Comarca a las tierras salvajes del Bosque Negro y Rhovanion y hasta en los poderosos reinos de Gondor y Rohan, los distintos pueblos combaten contra los terribles siervos de Sauron, el Señor Oscuro, y su antigua y maligna amenaza.

Descripción del juego

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas es un juego de héroes, peligrosos viajes y aventuras ambientado en las tierras descritas en *El Señor de los Anillos*, la épica obra maestra de fantasía creada por J.R.R. Tolkien. En este juego, los jugadores asumen el papel de un grupo de héroes que intenta completar peligrosas misiones. Estas misiones tienen lugar a lo largo de un periodo de tiempo de 17 años, que comprende desde la celebración del 111º cumpleaños de Bilbo (y el 33º de Frodo) hasta días antes de que Frodo deje la Comarca. En lugar de volver a contar las historias clásicas que ya han sido narradas, este juego proporciona a los jugadores una gran variedad de elementos (personajes, lugares, enemigos, eventos, objetos, artefactos y escenarios) que les permitirán embarcarse en nuevas aventuras y compartir nuevas experiencias con los queridos personajes y lugares de *El Señor de los Anillos* durante este periodo de la Tierra Media.

Al contrario que la mayoría de juegos de cartas, en los que los jugadores compiten entre sí, *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* es un juego **cooperativo** en el que los jugadores trabajan en equipo y compiten contra un escenario que desarrolla el juego automáticamente. En cada partida, los jugadores intentan superar los encuentros, enemigos y retos concretos de un escenario, ante el que vencen o pierden juntos.

Living Card Game

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas es un juego para uno o dos jugadores que puede jugarse usando únicamente los contenidos de esta caja básica (hasta cuatro jugadores podrían jugar con una segunda copia de la caja básica). Además, *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* es un Living Card Game (juego de cartas vivo), por lo que podrás personalizar y mejorar el disfrute y la experiencia del juego con el lanzamiento periódico de expansiones de 60 cartas llamadas Aventuras. Cada Aventura ofrecerá a los jugadores nuevas opciones y estrategias para sus mazos (ver página 27), así como escenarios completamente nuevos contra los que jugar.

Además de eso, las Expansiones Deluxe introducirán nuevas áreas de la Tierra Media a las que podrán viajar los jugadores para explorarlas y buscar nuevas aventuras. *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* permite tanto partidas esporádicas con tus amigos, como un juego más competitivo mediante el programa de juego organizado de campeonatos patrocinado oficialmente por Edge Entertainment.



Componentes

La caja básica de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* incluye los siguientes componentes:

- Este libro de reglas
- 226 cartas, divididas en:
 - 12 cartas de Héroe
 - 120 cartas de Jugador
 - 84 cartas de Encuentro
 - 10 cartas de Misión
- 2 marcadores de Amenaza (compuestos por 1 frontal, 2 diales y 4 conectores de dial de plástico)
- 40 fichas de Daño
- 26 fichas de Progreso
- 30 fichas de Recurso
- 1 ficha de jugador inicial

Cartas

La caja básica de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* incluye 226 cartas. Con los cuatro mazos de inicio, cada uno construido en torno a una diferente esfera de influencia (Liderazgo, Saber, Espíritu y Táctica), se puede disfrutar inmediatamente del juego de introducción, aunque puedes combinar las cartas de esos mazos para crear mazos de torneo legales. Además de los mazos de inicio, esta caja incluye 3 escenarios y 84 cartas de Encuentro contra los que pueden competir los jugadores. Para ver una explicación completa de cada tipo de carta, consulta las páginas 5 a 9.



Marcadores de Amenaza

Los marcadores de Amenaza se usan para llevar la cuenta del nivel de Amenaza de un jugador a lo largo de la partida. La Amenaza representa el nivel de riesgo que ha corrido un jugador durante un escenario. Si el nivel de Amenaza de un jugador alcanza un cierto umbral, ese jugador es eliminado de la partida. El nivel de Amenaza de un jugador también puede causar encuentros con enemigos y activar desafortunadas circunstancias a lo largo de la partida.

Para montar un marcador de Amenaza, usa los conectores de dial de plástico para unir los dos diales a cada frontal, tal como se muestra en el diagrama.



Fichas de Daño y de Progreso

Las fichas de Daño representan el daño físico que se ha infligido a los personajes y enemigos. Las fichas de Progreso representan el progreso realizado en una misión.



Fichas de Recurso

Estas fichas representan los distintos recursos que tiene a su disposición un Héroe. Las fichas de Recurso las acumulan los Héroes de los jugadores y se usan durante la partida para cubrir el coste de cartas y efectos.



Ficha de jugador inicial

La ficha de jugador inicial determina qué jugador actúa en primer lugar en cada fase. Al final de cada ronda, la ficha de jugador inicial pasa a un nuevo jugador, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.



Resumen del juego

En cada partida de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*, los jugadores empiezan escogiendo un escenario y luego colaboran para intentar completarlo. Un escenario se completa pasando por todas las etapas del mazo de Misión. Durante un escenario, el mazo de Encuentros intenta dañar a los Héroes y aumentar el nivel de Amenaza de cada jugador. Un jugador es eliminado de la partida si todos sus Héroes son destruidos o si su nivel de Amenaza llega a 50. Si todos los jugadores son eliminados de la partida, los jugadores pierden. Si sobrevive al menos un jugador y completa la última etapa del mazo de Misión, todos los jugadores vencen.

Esferas de influencia

En *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* hay cuatro esferas de influencia distintas y cada una tiene su propia identidad y estilo. La mayor parte de las cartas de los jugadores pertenece a una de estas esferas, representadas por un icono único, así como por un color único en el borde de la carta. Cada Héroe pertenece a una de estas cuatro esferas. La esfera de un Héroe dicta los tipos de cartas que ese Héroe permite usar al jugador.

Liderazgo

La esfera de Liderazgo representa la influencia y el carisma de un Héroe, así como su potencial para liderar, inspirar y dar órdenes tanto a Aliados como a otros Héroes.



Saber

La esfera del Saber representa el potencial de la mente de un Héroe. En el dominio de esta esfera se engloban el intelecto, la sabiduría, la experiencia y el conocimiento especializado.



Espíritu

La esfera del Espíritu representa la determinación de un Héroe. Algunos aspectos de esta esfera son la perseverancia, la resistencia, la valentía y la lealtad.



Táctica

La esfera de Táctica representa la habilidad marcial de un Héroe, en particular en lo que se refiere al combate y a superar otros desafíos de tipo táctico que se les puedan presentar a los jugadores durante una misión.



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.



Tipos de mazos y cartas

En *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* hay tres tipos de mazos distintos: el mazo de Misión, el mazo de Encuentros y el mazo del Jugador. También hay cartas de Héroe, que no pertenecen a ningún mazo. Cada mazo tiene su propia función y su propio conjunto de tipos de carta, como se describe más adelante. Durante la partida, cada jugador juega con un mazo de Jugador y todos colaboran para avanzar a través de un mazo de Misión fijo. El mazo de Encuentros aleatorio funciona de forma conjunta con el mazo de Misión en cada escenario, y se usa para presentar un desafío a los jugadores que se enfrentan al juego.

El mazo de Misión

Cada escenario representa una misión que intentan completar los jugadores. Al comienzo de la partida, los jugadores deben escoger el escenario contra el que quieren jugar en esa partida. Un escenario está formado por un mazo secuencial de cartas de Misión llamado "mazo de Misión" y un mazo de Encuentros aleatorio que contiene cartas de Enemigo, Lugar, Traición y Objetivo. Para ver más información sobre los escenarios de esta caja básica, consulta la página 26.

CARTAS DE MISIÓN

Cada carta de Misión representa una de las distintas etapas de la misión que emprenden los jugadores en un escenario. Cada una de estas cartas es un paso numerado dentro de un orden fijo y secuencial. Estas cartas tienen su información secuencial impresa en ambos lados, de forma que pueden colocarse en el orden correcto sin revelar los contenidos de las etapas posteriores del escenario. El lado A es el dorso de la carta y proporciona la historia y la información de inicio. Tras leer y seguir las instrucciones del lado A, los jugadores dan la vuelta al lado B. Éste contiene la información necesaria para avanzar a la siguiente etapa de la misión.



ELEMENTOS DE LA CARTA - EL MAZO DE MISIÓN

- 1. Título:** El nombre de la carta. Cada etapa secuencial de un escenario tiene su propio nombre único.
- 2. Símbolo del escenario:** Un icono visual que identifica el escenario y lo relaciona con un subconjunto de cartas de Encuentro.
- 3. Secuencia:** Este número determina el orden que debe llevar el mazo de Misión al comienzo de la partida. Al preparar el juego, coloca la carta 1A encima del todo, seguida de la 2A, 3A y así sucesivamente. Los jugadores van pasando del lado A al lado B en cada etapa del escenario.
- 4. Información de Encuentro:** Un conjunto de iconos que, junto al símbolo del escenario, identifican qué cartas de Encuentro hay que mezclar en el mazo de Encuentro al jugar a este escenario.
- 5. Título del escenario:** El nombre del escenario.
- 6. Texto de reglas:** Historia, instrucciones de inicio, efectos especiales o condiciones que se aplican durante esta etapa del escenario.
- 7. Información de colección:** Cada carta posee un icono que indica la colección a la que pertenece, así como un número de identificación único que la cataloga dentro de esa colección.
- 8. Puntos de Misión:** El número de fichas de Progreso que hay que poner en esta carta para avanzar a la siguiente etapa del escenario.



El mazo de Encuentros

El mazo de Encuentros representa los villanos, peligros, lugares y circunstancias que se interponen entre los jugadores y el éxito de su misión. Un mazo de Encuentros está formado por cartas de Enemigo, Lugar y Traición. El contenido del mazo de Encuentros lo determina el escenario que intentan completar los jugadores (ver “Descripción de los escenarios” en la página 26). El mazo de Encuentros se baraja al comienzo de la partida.

ELEMENTOS DE LA CARTA - EL MAZO DE ENCUENTROS

- 1. Título:** El nombre de la carta.
- 2. Coste de enfrentamiento:** Este número determina cuándo se moverá esta carta de Enemigo desde el área de preparación para enfrentarse a un jugador.
- 3. Fuerza de Amenaza (♣):** El grado de peligro que representa este Enemigo o Lugar cuando amenaza a los jugadores desde el área de preparación.
- 4. Fuerza de Ataque (♠):** La efectividad de este Enemigo cuando ataca.
- 5. Fuerza de Defensa (♠):** La efectividad de este Enemigo cuando defiende.
- 6. Puntos de Misión:** El número de fichas de Progreso que hay que poner en este Lugar para explorarlo por completo y descartarlo del juego.
- 7. Puntos de impacto:** La cantidad de daño necesaria para destruir esta carta.
- 8. Icono de conjunto de Encuentro:** Indica a qué conjunto de cartas de Encuentro pertenece esta carta. Junto con los iconos de “información de Encuentro” del lado A de las cartas de Misión de cualquier escenario, determina qué conjuntos de Encuentro se usan para construir el mazo de Encuentros.
- 9. Rasgos:** Descriptores especiales que carecen de reglas por sí solos, pero que pueden verse afectados por otras cartas en juego.
- 10. Texto de reglas:** Las capacidades especiales exclusivas de la carta cuando está en juego.
- 11. Icono de efecto de Sombra:** Si una carta tiene un efecto de Sombra, éste viene indicado por este icono, que también sirve para separar el efecto de Sombra del efecto de la carta al entrar o estar en juego.
- 12. Tipo de carta:** Indica si se trata de una carta de Enemigo, Lugar, Traición u Objetivo.
- 13. Información de colección:** Cada carta posee un icono que indica la colección a la que pertenece, así como un número de identificación único que la cataloga dentro de esa colección.
- 14. Título del escenario:** El nombre del escenario al que pertenece esta carta de Objetivo.

CARTAS DE ENEMIGO

Las cartas de Enemigo representan los villanos, criaturas, monstruos y siervos que intentan capturar, destruir o engañar a los Héroes mientras prosiguen su misión. Las cartas de Enemigo se enfrentan a jugadores individuales y permanecen en juego hasta que son derrotadas.



CARTAS DE LUGAR

Las cartas de Lugar representan las peligrosas ubicaciones a las que los jugadores pueden viajar durante un escenario. Son una amenaza lejana a los jugadores desde el área de preparación (ver página 10), y durante la misión éstos pueden escoger viajar a un Lugar para enfrentarse a su amenaza.



CARTAS DE TRAICIÓN

Las cartas de Traición representan trampas, maldiciones, estratagemas, obstáculos y otras sorpresas a las que los jugadores podrían enfrentarse durante un escenario. Cuando se revela una carta de Traición desde el mazo de Encuentros, se resuelve su texto de reglas de inmediato y luego se coloca en la pila de descartes de Encuentros.



CARTAS DE OBJETIVO

Dependiendo del escenario, las cartas de Objetivo pueden representar distintos elementos, desde las metas de un escenario hasta aliados que asisten a los jugadores, pasando por las claves que permitan a los jugadores avanzar a la siguiente etapa de una misión o artefactos que sean necesarios para derrotar a un enemigo difícil o para superar un desafío concreto. A menos que se especifique algo distinto, las cartas de Objetivo se mezclan en el mazo de Encuentros durante la preparación de un escenario.



Cartas de Héroe

Las cartas de Héroe representan a los personajes principales que controla un jugador para intentar completar un escenario. Los Héroes comienzan en juego y proporcionan los recursos que se usan para cubrir los costes de las cartas (Aliados, cartas Vinculadas y Eventos) del mazo de Jugador. Los Héroes también pueden asignarse a misiones, atacar, defender y, en muchos casos, aportan capacidades propias a la partida. Cada jugador escoge de 1 a 3 cartas de Héroe y empieza la partida con ellas en juego.



Cartas únicas

Algunas cartas del juego representan personajes, lugares y objetos específicos y con un nombre propio de la ambientación de la Tierra Media. A estas cartas se les llama "únicas". Están marcadas con un símbolo ♣ junto a su título.

Si un jugador ya tiene una copia de una carta única en juego, ningún jugador puede jugar o poner en juego otra carta con el mismo título. Cualquier intento de hacerlo fracasará, ya que la carta que intenta entrar en juego permanece en su ubicación actual (mano, mazo, pila de descartes) y no entra en juego. Esta regla se aplica a todos los Héroes, Aliados, cartas Vinculadas y de Evento que puedan entrar en juego. Ten en cuenta que una carta única podría entrar en juego si hay otra carta con el mismo título en la pila de descartes de un jugador, pero no en juego en ese momento.

Sí pueden estar en juego a la vez varias copias de la misma carta que no sea única.

ELEMENTOS DE LA CARTA - CARTAS DE HÉROES Y MAZO DEL JUGADOR

1. Título: El nombre de la carta. Una carta con el símbolo ♣ junto a su nombre es única (ver "Cartas únicas" en la página 8).

2. Coste: El número de recursos que un jugador debe gastar de la reserva o reservas de Recursos apropiada(s) para poder jugar esta carta desde su mano. Las cartas de Héroe no tienen coste.

3. Coste de Amenaza: Se encuentra sólo en las cartas de Héroe. Este número es la cantidad de Amenaza que un jugador debe añadir a su marcador de Amenaza al comienzo de cualquier partida en la que use a este Héroe.

4. Icono de esfera de influencia: Indica a qué esfera pertenece la carta. Esto también viene indicado por el color de fondo de la carta. Las cartas neutrales tienen un fondo gris y no tienen icono de esfera de influencia.

5. Fuerza de Voluntad (♣): La efectividad del personaje cuando se asigna a una misión.

6. Fuerza de Ataque (♣): La efectividad del personaje cuando ataca.

7. Fuerza de Defensa (♣): La efectividad del personaje cuando defiende.

8. Puntos de impacto: La cantidad de daño necesaria para destruir esta carta.

9. Iconos de Recursos: Estos iconos se encuentran sólo en las cartas de Héroe e indican la esfera o esferas de influencia a la que pertenecen las fichas de Recurso de la reserva de Recursos del Héroe. También indican a qué esfera(s) pertenece la propia carta de Héroe.

10. Rasgos: Descriptores especiales que carecen de reglas por sí solos, pero que pueden verse afectados por otras cartas en juego.

11. Texto de reglas: Las capacidades especiales exclusivas de la carta. Algunas cartas tienen un texto de ambientación en cursiva con citas de las novelas de *El Señor de los Anillos*.

12. Tipo de carta: Indica si la carta es un Héroe, Aliado, carta Vinculada o Evento.

13. Información de colección: Cada carta posee un icono que indica la colección a la que pertenece, así como un número de identificación único que la cataloga dentro de esa colección.

CARTAS DE PERSONAJE

A veces, las reglas del juego o de las cartas harán referencia a cartas "de Personaje". Se considera "personajes" tanto a los Héroes como a los Aliados. Cuando el texto de una carta dice "elige un personaje", el jugador puede escoger como objetivo del efecto tanto una carta de Héroe como de Aliado.

El mazo de Jugador

El mazo de Jugador incluye una combinación de cartas de Aliado, Vinculadas y de Evento mezcladas en un mazo del que el jugador roba cartas durante el juego. No se pueden incluir en un mazo más de tres copias de cartas de Aliado, Vinculadas o de Evento con el mismo nombre. Cada uno de los cuatro mazos de inicio de 30 cartas que encontrarás puede jugarse tal cual viene en la caja como introducción al juego. Para el juego avanzado, las cartas de estos mazos de inicio pueden combinarse entre sí o complementarse con cartas de las expansiones de Aventura para crear mazos de torneo de 50 cartas. Para más información sobre el arte de personalizar un mazo de Jugador, consulta “Construcción y personalización de mazos de torneo” en la página 27.

CARTAS VINCULADAS

Las cartas Vinculadas representan armas, armaduras, artefactos, equipo, habilidades y condiciones. Cuando se juegan, siempre se vinculan a otra carta (se colocan ligeramente bajo ésta) y suelen modificar la actividad de la carta a la que se vinculan. Si la carta a la que se vinculan abandona el juego, la carta Vinculada se descarta.



CARTAS DE ALIADO

Las cartas de Aliado representan personajes (amigos, seguidores, criaturas y mercenarios) que asisten en su misión a los Héroes de un jugador. Las cartas de Aliado se juegan desde la mano del jugador y permanecen en juego hasta que son destruidas o retiradas del juego por el efecto de una carta.



CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Evento representan estratagemas, acciones, tácticas, hechizos y otros efectos instantáneos a disposición de un jugador. Una carta de Evento se juega desde la mano del jugador, se resuelve de inmediato según indique su texto de reglas y luego se coloca en la pila de descartes de su propietario.



La primera partida

Para la primera partida, cada jugador elige una de las cuatro esferas de influencia y usa el mazo de inicio de esa esfera. A continuación se indican los números de las cartas de cada una de las cuatro esferas. También se indican los tres Héroes que deberían usarse con el mazo de inicio de cada esfera.

Liderazgo (cartas 13 a 27; Héroes Aragorn, Glóin y Théodred)

Táctica (cartas 28 a 42; Héroes Legolas, Gimli y Thalin)

Espíritu (cartas 43 a 57; Héroes Éowyn, Dunhere, Eleanor)

Saber (cartas 58 a 72; Héroes Glorfindel, Denethor y Beravor)

Cada mazo de inicio también debería incluir 1 copia de la carta de Aliado neutral Gandalf (carta 73).

A continuación, los jugadores eligen un escenario al que quieren jugar. Para la primera partida, deberían intentar el escenario "A través del Bosque Negro", que ha sido diseñado como escenario de introducción. Separa las cartas de este escenario (ver página 26). Éstas son las cartas de Misión numeradas del 120 al 123 y las de Encuentro marcadas con los símbolos A través del Bosque Negro, Arañas del Bosque Negro y Orcos de Dol Guldur (ver página 26).

Para ver las reglas de construcción de mazos de torneo, consulta la página 27.

Cómo jugar

Inicio

Antes de jugar a *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*, sigue estos pasos en orden.

1. Baraja los mazos

Al igual que se haría con un mazo normal de cartas, baraja los mazos de Jugador y de Encuentros por separado hasta que su orden sea aleatorio. No mezcles las cartas de Misión en el mazo de Encuentros ni las de Héroe en los mazos de Jugador.

2. Coloca los Héroes y marca los niveles de Amenaza iniciales

Cada jugador coloca sus Héroes frente a él, suma el coste de Amenaza de los Héroes que controla y marca ese mismo valor en su marcador de Amenaza. Este valor es el nivel de Amenaza inicial del jugador para la partida.

3. Prepara la reserva central de fichas

Forma un montón con las fichas de Daño, Progreso y Recursos y colócalo junto al mazo de Encuentros. Todos los jugadores irán cogiendo fichas de esta reserva a lo largo de la partida.

4. Determina el jugador inicial

Los jugadores determinan el JUGADOR INICIAL tomando una decisión mayoritaria. Si es imposible alcanzarla, el jugador inicial se elige al azar. Una vez elegido, el jugador inicial coge la ficha de jugador inicial y la coloca frente a sí como referencia.

5. Roba la mano de inicio

Cada jugador roba 6 cartas de la parte superior de su mazo de Jugador. Si algún jugador no está conforme con su mano inicial, puede devolver las 6 cartas al mazo y robar una nueva mano inicial de 6 cartas, pero deberá conformarse con esta segunda mano inicial.

6. Prepara las cartas de Misión

Coloca las cartas de Misión en orden secuencial según los números del dorso de cada carta. La etapa 1A debería estar en la parte superior, seguida del resto de números consecutivos. Coloca el mazo de Misión junto al mazo de Encuentros en el centro del área de juego.

7. Sigue las instrucciones de inicio del escenario

El dorso de la primera carta de Misión a veces proporciona instrucciones que debes seguir antes de jugar el escenario. Sigue estas instrucciones antes de dar la vuelta a la carta de Misión. A continuación, los jugadores comienzan la partida con la primera ronda.

EL ÁREA DE PREPARACIÓN

El área de preparación es un elemento único del campo de juego de la partida. Representa los peligros potenciales a los que podrían enfrentarse los jugadores durante su misión.

Durante la fase de Misión, se revelan cartas de Enemigo y de Lugar desde el mazo de Encuentros y se colocan en el área de preparación. Las cartas de esta área son amenazas inminentes para los jugadores, e incluyen Enemigos a derrotar y Lugares a explorar. Cuando haya un Lugar en el área de preparación, no se considera que los jugadores estén *en él*, sino que representa una amenaza lejana. Los jugadores tienen la opción de viajar a un Lugar durante la fase de Viaje. Del mismo modo, los Enemigos del área de preparación aún no se han enfrentado a ningún jugador. Los Enemigos se enfrentan a los jugadores cuando el nivel de Amenaza de un jugador es lo suficientemente alto para atraer a ese Enemigo. Los jugadores también tienen la opción de enfrentarse voluntariamente a los Enemigos durante la fase de Encuentros. Para más información sobre enfrentarse a Enemigos y viajar a Lugares, consulta las páginas 15-16.

PILAS DE DESCARTES

Cada jugador tiene su propia pila de descartes, y el mazo de Encuentros también tiene su propia pila de descartes. Cuando una carta es descartada, va a la pila de descartes del mazo del que salió la carta.

Disposición del área de juego

Marcador de Amenaza de Tom



Héroes de Tom



Mazo de Jugador de Tom

Pila de descartes de Tom

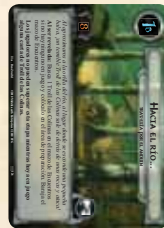


Enemigo enfrentado a Tom

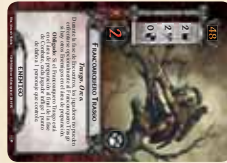


Reserva central de fichas

Mazo de Misión



Área de preparación



Mazo de Encuentros

Pila de descartes de Encuentros

Enemigo enfrentado a Kris



Ficha de jugador inicial

Mazo de Jugador de Kris

Aliado de Kris



Marcador de Amenaza de Kris



Pila de descartes de Kris

Secuencia de la ronda de juego

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas se juega a lo largo de varias RONDAS. Cada ronda se divide en 7 FASES. En algunas fases todos los jugadores realizan sus acciones de forma simultánea, mientras que en otras cada jugador actúa por separado, empezando por el jugador inicial y siguiendo con el resto en el sentido de las agujas del reloj.

Las 7 fases son, en orden:

1. Recursos
2. Planificación
3. Misión
4. Viaje
5. Encuentros
6. Combate
7. Recuperación

Tras completar las 7 fases, la ronda termina y la partida continúa con la fase de Recursos de la siguiente ronda. Puedes encontrar un diagrama de todas las fases de la secuencia del turno y de los eventos que ocurren en cada una en las páginas 30-31 de este reglamento.

FASE 1: RECURSOS

Cada jugador añade a la vez 1 ficha de Recurso a las RESERVAS DE RECURSOS de cada uno de sus Héroes. Una reserva de Recursos es un conjunto de fichas de Recurso colocadas junto a una carta de Héroe. Estas fichas pertenecen a la reserva de ese Héroe y pueden usarse para cubrir el coste de cartas que pertenezcan a la esfera de influencia de ese Héroe. Cada Héroe tiene 1 reserva de Recursos.

Tras obtener recursos, cada jugador roba 1 carta de su mazo de Jugador y la añade a su mano.

Cuando un jugador reciba la instrucción de robar una o más cartas, siempre las robará de la parte superior de su propio mazo de Jugador. Si a un jugador no le quedan cartas en su mazo de Jugador, no roba nada.

FASE 2: PLANIFICACIÓN

Ésta es la única fase en la que un jugador puede JUGAR cartas de Aliado o Vinculadas desde su mano. El jugador inicial juega primero todas las cartas de Aliado y Vinculadas que desee. A continuación, el siguiente jugador en sentido horario tiene la oportunidad de hacer lo mismo, y así sucesivamente.

Para jugar una carta desde su mano (o para activar ciertos efectos de una carta) el jugador debe cubrir su coste, gastando fichas de Recurso de la reserva de Recursos de un Héroe que tenga un icono de Recurso igual al de la esfera de influencia de la carta. Esto se denomina CORRESPONDENCIA DE RECURSOS. Los recursos gastados para cubrir el coste de una carta o de sus efectos se toman de la reserva de Recursos del Héroe y se colocan en la reserva central de fichas.

Si un Héroe está agotado (ver página 14), sigue siendo posible usar recursos de su reserva de Recursos.

No es necesario gastar recursos para cubrir el coste de las cartas con coste cero, pero *sí* es necesario que al menos uno de los Héroes controlados por el jugador tenga un icono de Recursos igual al de la esfera de la carta.

Cuando un jugador juega desde su mano una carta de Aliado o Vinculada, la coloca boca arriba y activada en su área de juego. Las cartas Vinculadas deben colocarse superponiéndose ligeramente, por encima o por debajo, a la carta a la que se vinculan.

Si un jugador tiene varios Héroes con iconos de Recursos similares, podrá usar recursos de varias reservas de la misma esfera para cubrir el coste de una carta o efecto.

Ejemplo: Tom tiene 3 Héroes: Glóin, que tiene un icono de Recursos de Liderazgo y 3 recursos en su reserva; Éowyn, que tiene un icono de Recursos de Espíritu y 2 recursos en su reserva; y Eleanor, que tiene un icono de Recursos de Espíritu y 2 recursos en su reserva. Tom quiere jugar desde su mano la carta de Guardia de la Ciudadela. El Guardia de la Ciudadela pertenece a la esfera de Liderazgo, así que para cubrir el coste de la carta Tom debe gastar recursos de la reserva de Glóin. Puesto que el Guardia de la Ciudadela tiene un coste de 2, Tom mueve 2 recursos de la reserva de Glóin a la reserva central de fichas y coloca el Guardia de la Ciudadela en su área de juego. Tom también quiere jugar desde su mano la carta de Rastreador Norteño, que pertenece a la esfera de Espíritu y tiene un coste de 4. Para jugarla, Tom coge 2 recursos de la reserva de Éowyn y otros 2 de la reserva de Eleanor, que suman 4. Puede hacer esto porque tanto Éowyn como Eleanor tienen iconos de Recursos de Espíritu. Tom gasta estas fichas y las pone en la reserva central de fichas. A continuación, coloca el Rastreador Norteño en su zona de juego (ver diagrama en la página 13).

Cubrir el coste de cartas neutrales

Las cartas neutrales, que no pertenecen a ninguna esfera de influencia, no necesitan correspondencia de recursos para ser jugadas. Esto significa que puede cubrirse su coste con recursos de la reserva de cualquier Héroe. Asimismo, al cubrir el coste de una carta neutral, el jugador podrá combinar recursos de Héroes con iconos de Recursos distintos. La única carta neutral de la caja básica es Gandalf.

Cubrir el coste de capacidades de las cartas

Algunas cartas tienen capacidades que pueden activarse cuando están en juego, pero que aun así requieren que el jugador pague recursos para cubrir su coste. Activar la capacidad de una carta que ya está en juego no requiere correspondencia de recursos a menos que la capacidad en cuestión especifique algo distinto.

Ejemplo: Cubrir el coste de cartas

1

2

3

(a la reserva central de fichas)

(desde la mano del jugador)

(desde la mano del jugador)

(a la reserva central de fichas)

1. Glóin tiene un icono de Recursos de Liderazgo y 3 fichas de Recurso en su reserva de Recursos. Tanto Éowyn como Eleanor tienen un icono de Recursos de Espíritu y 2 fichas de Recurso en sus reservas de Recursos.
2. Para jugar el Guardia de la Ciudadela desde su mano, Tom gasta 2 fichas de Recurso de la reserva de Glóin y las devuelve a la reserva central de fichas. En la reserva de Recursos de Glóin queda 1 ficha de Recurso sin gastar.
3. Para jugar el Rastreador Norteño desde su mano, Tom gasta 2 fichas de Recurso de la reserva de Recursos de Éowyn y otras 2 de la reserva de Eleanor y las devuelve a la reserva central de fichas.

Preparada y agotada

Las cartas Vinculadas y de Personaje entran en la partida en posición “preparada”; es decir, se colocan frente a su controlador en la mesa de juego, boca arriba.

Cuando una carta ha sido “usada” por alguna razón, como asignarse a una misión, atacar, defender o usar una capacidad de personaje que requiera que la carta se agote, ésta se gira 90 grados y se considera “agotada”. Una carta agotada no puede volver a quedar agotada, ni por tanto tomar parte en cualquier acción que requiera ser agotada, hasta haber vuelto a ser preparada. Cuando la partida o el efecto de una carta ordenan a un jugador que prepare una carta, ésta la gira de nuevo a su posición vertical normal.



Preparada



Agotada

FASE 3: MISIÓN

En la fase de Misión, los jugadores intentan progresar en la etapa actual de su misión. Esta fase se divide en tres pasos: 1) asignar personajes, 2) preparación, y 3) resolución de la misión. Los jugadores tienen la oportunidad de realizar acciones y jugar cartas de Evento al final de cada paso.

Paso 1: Asignar personajes

Cada jugador puede asignar personajes a la carta de Misión actual. Cuando un personaje sea asignado a una misión, el jugador que lo controla deberá agotarlo. Los jugadores asignan personajes a la misión como un equipo, empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario. Cada jugador puede asignar a la misión tantos personajes como quiera.

Paso 2: Preparación

Después de que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de asignar sus personajes a la misión, se toma el mazo de Encuentros y se revela **una carta por cada jugador**. A esto se le llama PREPARACIÓN. Estas cartas de Encuentro se muestran de una en una, y se resuelven todos los efectos “al ser revelada” antes de mostrar la siguiente carta. Las cartas de Enemigo y Lugar reveladas de esta forma se colocan en el área de preparación, las cartas de Traición se resuelven y, a menos que el texto de la carta especifique algo distinto, se colocan en la pila de descartes. Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas en algún momento de la fase de Misión, se baraja la pila de descartes de Encuentros y se coloca en el mazo de Encuentros.

Paso 3: Resolución de la misión

Por último, los jugadores comparan la fuerza de Voluntad total (☀) de todos los personajes asignados contra la fuerza de Amenaza total (☹) de todas las cartas del área de preparación.

Si la ☀ es mayor, los jugadores han tenido éxito y progresan en la misión, y se ponen en la carta de Misión actual un número de fichas de Progreso igual a la diferencia entre la ☀ y la ☹. Ten en cuenta que si hay un Lugar activo (ver página 15), primero se ponen fichas de Progreso en ese Lugar hasta que sea explorado, y el resto se coloca entonces en la misión actual.

Si la ☹ es mayor, los jugadores no han tenido éxito en su misión y son rechazados por el mazo de Encuentros. Cada jugador debe aumentar su dial de Amenaza una cantidad de puntos igual a la diferencia entre la ☹ y la ☀ total de todos los personajes asignados.

Si la puntuación de ☀ total es igual a la puntuación de ☹ total del área de preparación, no se ponen fichas de Progreso y los jugadores tampoco aumentan sus diales de Amenaza.

Un personaje asignado a una misión se considera asignado a ésta hasta el final de la fase de Misión, a menos que el efecto de una carta lo retire de la misión. En cualquier caso, el personaje permanecerá agotado hasta que el paso sea completado.

Ejemplo: Resolver una misión



1. Tom agota a Éowyn para asignarla a la misión. Kris agota tanto a Aragorn como al Guardia de la Ciudadela para asignarlos a la misión. Ya hay una carta de Lugar de Campos Gladios en el área de preparación.
2. Los jugadores revelan 1 carta del mazo de Encuentros por cada jugador y las añaden al área de preparación.
3. Los jugadores suman el total de ♣ asignados y lo comparan al total de ♠ del área de preparación. El resultado es un empate de 7 ♣ contra 7 ♠. Tom usa la capacidad de la carta de Éowyn para dar a los jugadores un punto adicional de ♣, lo que les permite poner una ficha de Progreso en la carta de Misión actual.

Ejemplo: Tom asigna a Éowyn (4 ♣) a la misión actual y Kris asigna tanto a Aragorn (2 ♣) como a un Guardia de la Ciudadela (1 ♣). En el área de preparación hay una carta de Lugar de Campos Gladios (3 ♠). Después de que todos los jugadores hayan asignado sus personajes, revela 1 carta del mazo de Encuentros por cada jugador: una Patrulla del Claro del Este (3 ♠) y un Zumbacuernos (1 ♠). Los jugadores tienen una ♣ total de 7, y el mazo de Misión también tiene una ♠ total de 7. En este momento, el intento de misión acabaría en empate. Sin embargo, Tom decide usar la capacidad de Éowyn, que le permite descartar 1 carta de su mano para aumentar su ♣ en 1, lo que deja el total de ♣ combinada de los jugadores en 8, así que éstos ponen 1 ficha de Progreso en la carta de Misión actual (ver el diagrama superior).

Mientras estén en el área de preparación, las cartas de Lugar contribuyen a la ♠ del mazo de Encuentros. **Cuando los jugadores viajan a un Lugar, éste ya no suma su ♠**, ya que se considera que los jugadores han viajado al Lugar y están enfrentándose a su Amenaza.

En lugar de eso, un Lugar activo actúa como barrera frente a la carta de Misión que se encuentra revelada. Cualquier ficha de Progreso que tuviera que ponerse en una carta de Misión se coloca en el Lugar activo. Si un Lugar tiene tantas fichas de Progreso como puntos de Misión, se considera EXPLORADO y se descarta del juego.

Los jugadores *no pueden* viajar a un nuevo Lugar si ya hay otra carta de Lugar activa; en ese caso deben explorar el Lugar activo antes de viajar a otra parte. Algunos Lugares tienen un efecto de viaje, que es un coste adicional que debe cubrirse cuando los jugadores viajan allí (ver “Efectos de viaje” en la página 23).

FASE 4: VIAJE

Durante la fase de Viaje, los jugadores pueden VIAJAR como grupo a cualquier Lugar del área de preparación sacándolo de ésta y colocándolo junto a la carta de Misión actual, lo que lo convertiría en el Lugar ACTIVO. Los jugadores sólo pueden viajar a un Lugar cada vez. El jugador inicial toma la decisión final sobre si se viaja o no y adónde se hace.

Ejemplo: Tom y Kris acaban de lograr 3 fichas de Progreso contra la carta de Misión actual. Está activo el Lugar Río Encantado, que tiene dos puntos de Misión. Se ponen 2 fichas de Progreso en la carta del Río Encantado y es descartada del juego. La otra ficha de progreso se pone entonces en la carta de Misión actual.

FASE 5: ENCUENTROS

La fase de Encuentros tiene dos pasos: enfrentamiento de los jugadores y comprobaciones de enfrentamiento.

Paso 1: Enfrentamiento de los jugadores

En primer lugar, cada jugador tiene la opción de enfrentarse a un Enemigo del área de preparación. Esto se hace sacando al Enemigo del área de preparación y colocándolo delante del jugador que desea el enfrentamiento.

Cada jugador tiene una oportunidad de enfrentarse opcionalmente a un Enemigo durante este paso; el coste de enfrentamiento del Enemigo no afecta a este proceso.

Paso 2: Comprobaciones de enfrentamiento

En segundo lugar, los jugadores deben realizar varias comprobaciones de enfrentamiento para ver si alguno de los Enemigos que queden en el área de preparación se enfrenta a ellos. El jugador inicial compara su nivel de Amenaza con el coste de enfrentamiento de cada carta de Enemigo que haya en el área de preparación. El enemigo con el mayor coste de enfrentamiento que sea **igual o menor** que el nivel de Amenaza de este jugador se enfrenta a él y se mueve del área de preparación al espacio que hay frente al jugador. A esto se le llama realizar una **COMPROBACIÓN DE ENFRENTAMIENTO**. Después de que el jugador inicial realice una comprobación de enfrentamiento, el jugador de su izquierda realiza su propia comprobación de enfrentamiento. Este jugador compara su nivel de Amenaza con el coste de enfrentamiento de cada una de las cartas de Enemigo que quedan en el área de preparación y se enfrenta al Enemigo con el mayor coste de enfrentamiento igual o menor a su propio nivel de Amenaza.

En sentido horario, cada jugador debe llegar a cabo esta comprobación de enfrentamiento. Cuando todos los jugadores la hayan realizado, el primer jugador realiza una segunda comprobación de enfrentamiento. Los jugadores siguen realizando comprobaciones de enfrentamiento de esta forma hasta que en el área de preparación no queden Enemigos que puedan enfrentarse a alguno de los jugadores.

Tanto si el enfrentamiento con un Enemigo se realiza mediante una comprobación de enfrentamiento, un efecto de una carta o porque lo elija un jugador, el resultado final es el mismo: el jugador y el Enemigo se enfrentan mutuamente. En todos los casos, se considera que el jugador se ha enfrentado al enemigo y que el enemigo se ha enfrentado al jugador.

Ten en cuenta que durante esta fase los enemigos **no** atacan a los jugadores, sólo se enfrentan a ellos. Los enemigos atacan a los jugadores a los que se han enfrentado durante la fase de Combate (ver página 18).

Ejemplo: Tom, el jugador inicial, tiene un nivel de Amenaza de 24. Kris, el segundo jugador, tiene un nivel de Amenaza de 35. En el área de preparación hay 4 Enemigos: un Rey Araña (coste de enfrentamiento 20), una Araña del Bosque (coste de enfrentamiento 25), un Vástago de Ungoliant (coste de enfrentamiento 32) y un Zumbacuernos (coste de enfrentamiento 40).

Tanto Tom como Kris pasan durante el paso de enfrentamiento de los jugadores, rechazando su oportunidad de enfrentarse opcionalmente a los Enemigos.

Puesto que es el jugador inicial, Tom realiza la primera comprobación de enfrentamiento. Se compara el nivel de Amenaza de Tom, que es 24, contra cada Enemigo del área de preparación. El Zumbacuernos (40), el Vástago de Ungoliant (32) y la Araña del Bosque (25) tienen costes de enfrentamiento mayores que el nivel de Amenaza, así que ninguno de estos Enemigos se enfrenta a Tom. Sin embargo, el Rey Araña (20), tiene un coste de enfrentamiento igual o menor que el nivel de Amenaza de Tom, así que se enfrenta a él. Esta carta sale del área de preparación y se coloca delante del área de juego de Tom.

A continuación, Kris realiza una comprobación de enfrentamiento, comparando su nivel de amenaza de 34 con los Enemigos restantes del área de preparación. El Zumbacuernos (40) no se enfrenta a Kris. El Vástago de Ungoliant, con un coste de enfrentamiento de 32, es el enemigo con el mayor coste igual o menor que el nivel de Amenaza de Kris, así que se enfrenta a él.

Después Tom vuelve a realizar una comprobación de enfrentamiento, y puesto que no han cambiado ni su nivel de Amenaza ni los Enemigos del área de preparación, ninguno de éstos se enfrenta a él. Kris realiza otra comprobación de enfrentamiento, y esta vez es la Araña del Bosque (25) quien se enfrenta a él. La siguiente comprobación de enfrentamiento de Tom pasa y entonces Kris realiza una última comprobación de enfrentamiento en la que nada se enfrenta a él.

Así pues, el resultado final deja a Tom enfrentado con el Rey Araña y a Kris con el Vástago de Ungoliant y la Araña del Bosque. El Zumbacuernos permanece en el área de preparación (ver diagrama en la página 17).

Ejemplo: Realizar comprobaciones de enfrentamiento

The diagram shows two players, Tom and Kris, with their threat levels (24 and 35 respectively) displayed on a circular gauge. A central 'Área de preparación' contains five enemy cards. Blue arrows and numbered circles (1-5) show the sequence of combat checks:

- 1:** Tom checks **Rey Araña** (cost 20, threat 24). Since 20 ≤ 24, it is defeated.
- 2:** Kris checks **Vástago de Ungoliant** (cost 32, threat 35). Since 32 ≤ 35, it is defeated.
- 3:** Tom checks **Rey Araña** (cost 20, threat 24). Since 20 ≤ 24, it is defeated.
- 4:** Kris checks **Araña del Bosque** (cost 25, threat 35). Since 25 ≤ 35, it is defeated.
- 5:** Tom checks **Zumbacuernos** (cost 40, threat 24). Since 40 > 24, it remains in the preparation area.

Área de preparación

1. Tom, el jugador inicial, realiza la primera comprobación de enfrentamiento. El Rey Araña tiene el mayor coste de enfrentamiento (20) igual o menor que el nivel de Amenaza de Tom (24), así que se enfrenta a él.
2. Kris realiza la siguiente comprobación de enfrentamiento. El Vástago de Ungoliant tiene el mayor coste de enfrentamiento (32) igual o menor que el nivel de Amenaza de Kris (35), así que se enfrenta a él.
3. Tom realiza la siguiente comprobación de enfrentamiento. Su nivel de Amenaza es menor que el coste de enfrentamiento de los Enemigos que quedan en el área de preparación, así que ninguno de ellos se enfrenta a Tom.
4. Kris realiza la siguiente comprobación de enfrentamiento. La Araña del Bosque tiene el mayor coste de enfrentamiento (25) igual o menor que el nivel de Amenaza de Kris (35), así que se enfrenta a él.
5. Tom primero, y después Kris, realizan otra comprobación de enfrentamiento. El coste de enfrentamiento del Zumbacuernos es mayor que sus niveles de Amenaza, por lo que de momento permanece en el área de preparación. Puesto que todos los jugadores han realizado comprobaciones de enfrentamiento sucesivas sin enfrentarse a ningún Enemigo, el paso "comprobaciones de enfrentamiento" ha sido completado.

FASE 6: COMBATE

En la fase de Combate, los Enemigos son los primeros en atacar. Todos los Enemigos que estén enfrentados a los jugadores atacan en cada ronda, y los jugadores resuelven esos ataques uno por uno.

Al comienzo de la fase de Combate, los jugadores dan 1 carta de SOMBRA a cada Enemigo enfrentado. Adjudica la carta superior del mazo de Encuentros a cada Enemigo enfrentado y colócala **boca abajo**. Al dar cartas a los Enemigos de un solo jugador, empieza siempre con el de mayor coste de enfrentamiento. Primero hay que dar cartas a los Enemigos que atacan al jugador inicial y luego continuar con el resto hasta que todos los Enemigos tengan 1 carta.

Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas, cualquier Enemigo que no haya recibido una carta de Sombra se queda sin ella durante esta ronda. Un mazo de Encuentros vacío sólo se recompone durante la fase de Misión (ver página 14).

Resolver ataques enemigos

Al resolver ataques enemigos, los jugadores siguen estos 4 pasos en orden. Al final de cada paso, los jugadores pueden jugar cartas de Evento y realizar acciones.

1. Elegir un enemigo. El jugador inicial elige qué ataque resolver primero de entre los Enemigos a los que se enfrenta.

2. Declarar defensor. Debes agotar un personaje para declararlo defensor. Sólo puedes declarar defensor a un personaje por cada Enemigo que ataque. El jugador también tiene la opción de dejar pasar un ataque sin defenderse contra él, no declarando ningún defensor para el ataque. A menos que el efecto de una carta indique lo contrario, los jugadores sólo pueden declarar defensores contra Enemigos a los que están enfrentados.

3. Resolver efecto de Sombra. El jugador activo pone boca arriba la carta de Sombra del Enemigo y resuelve cualquier efecto de Sombra que ésta pudiera tener.

4. Determinar daño de combate. Esto se hace restando la fuerza de Defensa (♣) del personaje defensor de la fuerza de Ataque (♣♣) del Enemigo atacante. El valor resultante es la cantidad de daño que debe infligirse inmediatamente al personaje defensor y que podría destruirlo (ver “Puntos de impacto y daño” en página 20). Si un personaje es destruido por un ataque, el daño adicional no se asigna a otro personaje. Si la ♣ es igual o mayor que el ♣♣, no se inflige ningún daño.

Si un ataque no tiene defensor, todo el daño del ataque debe asignarse a **un solo Héroe** controlado por el jugador activo. Los Aliados no pueden recibir daño de ataques contra los que no se ha defendido. Si un personaje defensor abandona el juego o es retirado del combate **antes** de que se asigne el daño, se considera que no ha habido defensor contra el ataque. La ♣ de un personaje *no* absorbe el daño de ataques contra los que no se ha defendido o provenientes de efectos de carta.

Ejemplo: Kris está enfrentado a 2 enemigos, la Araña del Bosque y el Vástago de Ungoliant. Se adjudica, boca abajo, una carta del mazo de Encuentros a cada enemigo enfrentado, primero al Vástago de Ungoliant y luego a la Araña del Bosque, ya que el Vástago de Ungoliant tiene un coste de enfrentamiento mayor. Estas cartas determinan cualquier efecto de Sombra que pudiera afectar la resolución del ataque. Kris puede resolver los ataques contra él en el orden que quiera, y decide resolver primero el ataque realizado por el Vástago de Ungoliant.

En primer lugar, Kris declara un defensor para el ataque. Kris agota su Arquero del Cauce de Plata y lo declara como defensor contra el Vástago de Ungoliant. Para resolver este ataque, Kris pone boca arriba la carta de Sombra que recibió el Vástago de Ungoliant. La carta es la Patrulla del Claro del Este, que tiene el efecto de Sombra “Sombra: el Enemigo atacante recibe +1 ♣♣. Si este ataque no tiene defensores, aumenta además tu Amenaza en 3.” Kris resuelve primero el efecto de Sombra, aumentando el ♣♣ del Vástago de Ungoliant en 1. A continuación determina el ♣♣ total del Enemigo atacante (6) y le resta la ♣ del defensor (0). El resultado es el número de fichas de Daño que debe poner en el defensor (6). Puesto que el Arquero del Cauce de Plata sólo tiene 1 punto de impacto, es destruido inmediatamente.

A continuación, Kris resuelve el otro ataque realizado contra él. Declara que no habrá defensor para el ataque. Pone boca arriba la carta de Sombra que recibió la Araña del Bosque. La carta es el Río Encantado, que no tiene efecto de Sombra. El ataque se resuelve con normalidad, sin modificaciones ni efectos adicionales. Kris determina el ♣♣ total del Enemigo atacante (2) y, puesto que no hay defensor, debe infligirle ese daño a uno de sus Héroes. El único Héroe de Kris es Aragorn, que tiene 5 puntos de impacto. Kris pone 2 fichas de Daño sobre Aragorn, quien sobrevive al ataque, conservando todavía 3 puntos de impacto (ver diagrama en la página 19).

Después, el jugador inicial repite estos 4 pasos para cada Enemigo al que esté enfrentado. Después de que el jugador inicial haya resuelto todos los ataques enemigos contra él, el jugador sentado a su izquierda resolverá los ataques que realizan contra él los Enemigos, siguiendo por orden los pasos 1-4 para cada Enemigo. Si se juega con más de 2 jugadores, se continúa en sentido horario y cada jugador resuelve los ataques de todos sus Enemigos.

Se considera que los personajes declarados defensores sólo están defendiendo durante la resolución del ataque. Una vez resuelto un ataque, los personajes ya no se consideran “defensores”, pero siguen estando agotados.

Ejemplo: Defenderse contra ataques enemigos



1. Kris está enfrentado a 2 enemigos, la Araña del Bosque y el Vástago de Ungoliant. Al comienzo de la fase de Combate, cada Enemigo enfrentado recibe 1 carta del mazo de Encuentros boca abajo como carta de Sombra.
2. Kris decide resolver primero el ataque realizado por el Vástago de Ungoliant. Agota el Arquero del Cauce de Plata y lo declara defensor contra el ataque.
3. Para resolver el ataque, Kris pone boca arriba la carta de Sombra del atacante. La carta de Sombra es la Patrulla del Claro del Este, que da al Enemigo atacante +1 \heartsuit . Kris compara el ataque total enemigo (6 \heartsuit) con la defensa del Arquero del Cauce de Plata (0 \heartsuit) y pone 6 fichas de Daño en el personaje

- defensor. Puesto que el Arquero del Cauce de Plata sólo tiene 1 punto de impacto, es destruido y retirado del juego.
4. A continuación, Kris resuelve el ataque realizado por la Araña del Bosque. Declara que no habrá defensor para el ataque.
5. Para resolver el ataque, Kris pone boca arriba la carta de Sombra del atacante. La carta de Sombra es el Río Encantado, que no tiene efecto de Sombra. El ataque de la Araña del Bosque es 2 \heartsuit . Puesto que no hubo defensor, Kris debe poner todo el daño en un solo Héroe que controle. Pone 2 fichas de Daño sobre Aragorn, quien sobrevive al ataque conservando todavía 3 puntos de impacto.

Atacar Enemigos

Una vez que todos los jugadores han resuelto los ataques enemigos, empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador tiene la oportunidad de responder y declarar ataques contra sus Enemigos.

Para declarar un ataque, el jugador debe agotar al menos 1 personaje preparado. Debes agotar un personaje para declararlo como atacante. Al declarar un ataque, el jugador también debe declarar qué Enemigo es el objetivo del ataque. Un jugador *puede* declarar varios personajes como atacantes contra un mismo Enemigo, uniendo su fuerza de Ataque en un único valor. El jugador tiene la oportunidad de declarar 1 ataque contra cada Enemigo con el que esté enfrentado.

Para resolver un ataque contra un Enemigo, el jugador sigue estos 3 pasos en orden. Al final de cada paso, los jugadores pueden jugar cartas de Evento y realizar acciones.

1. Declarar el objetivo del ataque y declarar atacantes.

El jugador hace esto escogiendo 1 Enemigo con el que esté enfrentado y agotando un número cualquiera de personajes como atacantes.

2. Determinar la fuerza de Ataque.

Suma la fuerza de Ataque total (♣) de los personajes que hayan sido declarados atacantes contra ese objetivo.

3. Determinar daño de combate.

Esto se hace restando la fuerza de Defensa (♣) del Enemigo objetivo al ♣ total de todos los personajes atacantes. El valor resultante es la cantidad de daño que se inflige al objetivo inmediatamente. Si la ♣ es igual o mayor que el ♣, no se inflige ningún daño.

Se considera que los personajes declarados como atacantes sólo están atacando durante la resolución del ataque. Una vez resuelto un ataque, los personajes ya no se consideran "atacantes", pero siguen estando agotados.

Tras resolver el primer ataque de un jugador, éste puede declarar otro ataque contra cualquier Enemigo objetivo al que no haya atacado durante esa ronda y que cumpla los requisitos para ser elegido como objetivo. Cada jugador puede declarar una vez por ronda un ataque con cualquier número de atacantes que controle (siempre que cumplan los requisitos para poder ser declarados atacantes) contra cada Enemigo con el que está enfrentado. Cuando se hayan resuelto los ataques de un jugador, el turno pasa al siguiente jugador (en sentido horario) a partir del jugador inicial, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan resuelto todos sus ataques.

Las cartas de Sombra abandonan el juego

Las cartas de Sombra permanecen durante toda la fase de Combate sobre el Enemigo que las recibió. Si ese Enemigo abandona el juego, descarta su carta de Sombra del juego. Al final de la fase de Combate, descarta todas las cartas de Sombra que se repartieron durante esa ronda.

Ejemplo: Tom está enfrentado con dos Enemigos, el Señor de las Bestias de Dol Guldur y los Orcos de Dol Guldur. Puede declarar un ataque contra cada uno de estos enemigos durante esta ronda, pero debe declarar y resolver cada ataque por separado.

Tom declara su primer ataque contra los Orcos de Dol Guldur y agota a Glorfindel para declararlo como atacante. Tom determina el ♣ de Glorfindel (3) y luego le resta la ♣ de los Orcos de Dol Guldur (0), obteniendo un resultado de 3. Tom pone 3 fichas de Daño de la reserva central de fichas sobre los Orcos de Dol Guldur. Puesto que los Orcos de Dol Guldur sólo tienen 3 puntos de impacto, son destruidos y la carta Orcos de Dol Guldur se coloca en la pila de descartes de Encuentros.

A continuación, Tom declara a Legolas y al Lancero de Gondor como atacantes contra el Señor de las Bestias de Dol Guldur. Legolas (3 ♣) y el Lancero de Gondor (1 ♣) combinan sus fuerzas de Ataque y obtienen un ♣ total de 4. El Señor de las Bestias de Dol Guldur tiene una ♣ de 1, así que 3 puntos del ataque se convierten en daño. Tom pone 3 fichas de Daño de la reserva central de fichas sobre el Señor de las Bestias de Dol Guldur. Puesto que este Enemigo empezaba con 5 puntos de impacto, sobrevive al ataque, conservando 2 puntos de impacto. Las fichas de Daño permanecen sobre el Señor de las Bestias de Dol Guldur para indicar que está dañado (ver diagrama en la página 21).

Puntos de impacto y daño

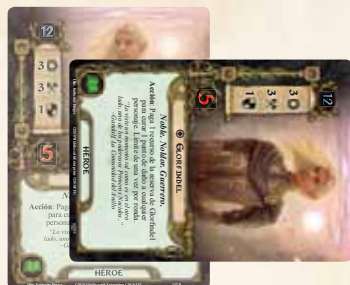
Por cada punto de daño realizado a un personaje o Enemigo, pon una ficha de Daño sobre la carta de Personaje o de Enemigo. Cada ficha de Daño que haya sobre una carta de Héroe, Aliado o Enemigo reduce los puntos de impacto de esa carta en 1. Las fichas de Daño permanecen sobre una carta hasta que otro efecto cure o retire el daño de la carta o hasta que la carta abandone el juego.

En cualquier momento en que una de estas cartas tenga 0 puntos de impacto, es derrotada inmediatamente. Los personajes derrotados se colocan en la pila de descartes de su propietario, y los Enemigos derrotados se colocan en la pila de descartes de Encuentros. Ten en cuenta que las cartas de Héroe que sean derrotadas *se colocan* en la pila de descartes de su propietario. Al resolver efectos que muevan cartas de la pila de descartes de un jugador a su mano o mazo, se ignoran las cartas de Héroe que haya en la pila de descartes, ya que éstas no pueden moverse a la mano o al mazo de un jugador.

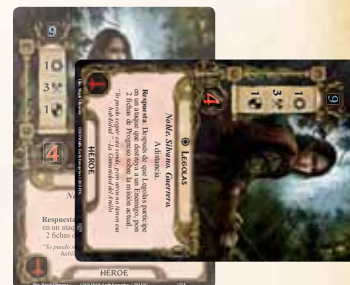
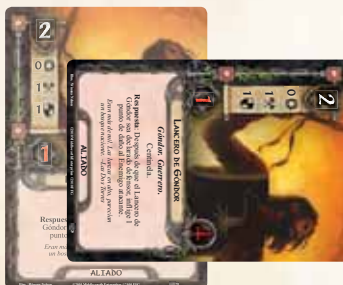
Cualquier carta de Enemigo que no sea derrotada, permanecerá enfrentada a un jugador hasta que sea derrotada o retirada por el efecto de una carta o hasta que ese jugador sea eliminado de la partida (ver "Eliminación de jugadores", página 22).

Ejemplo: Atacar Enemigos

1



3



2



4



Tom está enfrentado con 2 Enemigos, el Señor de las Bestias de Dol Guldur y los Orcos de Dol Guldur.

1. Tom declara primero un ataque contra los Orcos de Dol Guldur y agota a Glorfindel para declararlo como atacante.
2. Tom coge el ataque de Glorfindel (3 ♣) y le resta la defensa de los Orcos de Dol Guldur (0 ♠), obteniendo un resultado de 3. Tom pone 3 fichas de Daño de la reserva central de fichas sobre los Orcos de Dol Guldur. Este Enemigo empezó con 3 puntos de impacto, así que es destruido y se descarta del juego.

3. A continuación, Tom declara un ataque contra el Señor de las Bestias de Dol Guldur y agota a Legolas (3 ♣) y al Lancero de Gondor (1 ♣) para declararlos como atacantes.
4. Tom coge el ataque combinado (4 ♣) y le resta la defensa del Señor de las Bestias de Dol Guldur (1 ♠), obteniendo un resultado de 3. Tom pone 3 fichas de Daño de la reserva central de fichas sobre el Señor de las Bestias de Dol Guldur. Este Enemigo empezaba con 5 puntos de impacto, así que sobrevive al ataque, conservando 2 puntos de impacto. Las fichas de Daño permanecen sobre el Enemigo para indicar que está dañado.

FASE 7: RECUPERACIÓN

Durante la fase de Recuperación, todas las cartas agotadas se preparan y cada jugador aumenta su Amenaza en 1. A continuación, el jugador inicial pasa la ficha de jugador inicial al jugador que tenga a su izquierda. Ese jugador se convierte en el nuevo jugador inicial. La partida continúa con la fase de Recursos de la siguiente ronda.

Fin de la partida

La partida puede terminar de dos formas posibles: los jugadores vencen o pierden como equipo. Se considera que los jugadores han perdido si todos son eliminados antes de completar la etapa final del mazo de Misión. Se considera que los jugadores han ganado si al menos un jugador sobrevive y completa la etapa final del escenario.

Eliminación de jugadores

Un jugador es eliminado de la partida si mueren todos sus Héroes, si su nivel de Amenaza llega a **50** o si el efecto de una carta fuerza su eliminación. Los escenarios de futuras expansiones podrán tener eliminaciones por Amenaza a niveles distintos de 50, pero por lo que respecta a todos los escenarios de la caja básica, un jugador es eliminado cuando su nivel de Amenaza llega a 50.

Cuando un jugador es eliminado, todas las cartas que controla, así como las que hay en su mano y su mazo, van a las pilas de descartes de sus propietarios. Cualquier carta de Encuentro con la que estuviera enfrentado el jugador vuelve al área de preparación y conserva cualquier ficha de Daño que se hubiera puesto sobre ella. El resto de jugadores siguen jugando la partida. Ten en cuenta que, después de que un jugador sea eliminado, se revelará una carta menos del mazo de Encuentros durante el paso de Preparación de la fase de Misión, ya que hay un jugador menos en la partida.

Si todos los jugadores son eliminados, la partida termina con la derrota de todos los jugadores.

Avance de misión

Los jugadores avanzan inmediatamente a la siguiente etapa de una misión en cuanto ponen un número de fichas de Progreso igual o mayor que el número de puntos de Misión que tiene la carta de Misión actual. Las fichas de Progreso adicionales obtenidas para esa Misión no se trasladan a la etapa siguiente. Cuando los jugadores avanzan a la siguiente etapa, se devuelven todas las fichas de Progreso de la misión a la reserva central de fichas. Los jugadores deben seguir las instrucciones de la nueva carta de Misión en cuanto se revela.

El estado de las demás cartas no cambia; las cartas del área de preparación permanecen en el área de preparación, las cartas enfrentadas con jugadores

permanecen enfrentadas, los personajes agotados permanecen agotados, las fichas de Daño y de Recurso permanecen donde estén puestas y la secuencia de la ronda no se interrumpe.

Ganar la partida

Si al menos un jugador sobrevive y completa la etapa final del escenario, la partida termina con victoria para los jugadores.

Puntuación

Si los jugadores ganan la partida, usa este procedimiento para determinar la puntuación del grupo en la partida. La puntuación del grupo se obtiene sumando tres elementos negativos (el nivel final de Amenaza de cada jugador, la penalización de Amenaza por todos los Héroes muertos y el número de fichas de Daño que hay sobre todos los Héroes supervivientes) y restando después los puntos de victoria que se hayan obtenido. Los jugadores obtienen puntos de victoria al derrotar Enemigos y explorar Lugares que otorguen puntos de victoria (ver página 24).

Cuando un jugador es eliminado, su nivel de Amenaza se considera 50 y todos sus Héroes se consideran muertos. Ten en cuenta que el nivel de Amenaza de un jugador *no* aumenta por encima del de eliminación (50 a menos que las reglas de la misión o el efecto de una carta especifiquen algo distinto).

Con este sistema de puntuación, es mejor una victoria con una **puntuación baja** que una victoria con una puntuación alta. De hecho, es posible obtener una puntuación negativa en una misión si los jugadores lo han hecho realmente bien.

La puntuación es una herramienta útil para evaluar el rendimiento de un mazo o grupo de aventureros a lo largo del tiempo o para comparar un mazo o grupo de mazos con otros. Esto permite a los jugadores disfrutar del mismo escenario varias veces con diferentes combinaciones de Héroes y mazos, y evaluar su efectividad en cada partida. En la contracubierta de este reglamento se proporciona una hoja de puntuación.

Ejemplo: Tom, jugando una partida en solitario, ha vencido en la misión A través del Bosque Negro, con un nivel de Amenaza de 43, un Héroe muerto (con un coste de Amenaza de 8), 6 puntos de daño en sus Héroes restantes y 5 puntos de victoria. Su puntuación final se calcula de la siguiente forma:

Nivel de Amenaza final (43)
+ Coste de Amenaza de cada Héroe muerto (8)
+ Fichas de Daño sobre Héroes (6)
- Número de puntos de victoria obtenidos (5)

Puntuación final de Tom (52)

Conceptos avanzados

Esta sección explica algunos de los conceptos más avanzados que encontrarán los jugadores cuando profundicen en *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.

Efectos de las cartas

Las cartas de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* pueden tener varios tipos de efectos. Hay 5 categorías de efectos en las cartas de Héroe y de Jugador: efectos continuos, acciones, respuestas, efectos obligados y palabras clave. En cuanto a las cartas de los mazos de Misión y de Encuentros, los efectos pueden ser de 6 categorías distintas: efectos continuos, efectos obligados, efectos al ser revelada, efectos de sombra, efectos de viaje y palabras clave. A continuación se explica cada uno de estos tipos de efectos de las cartas.

EFFECTOS CONTINUOS

Los efectos continuos se aplican de forma constante a la partida mientras la carta siga en juego y se cumplan las condiciones especificadas en ella. Estos efectos no van precedidos de una palabra en negrita y siempre están activos.

La carta de Lugar Arroyo Encantado es un ejemplo de efecto continuo.

ACCIONES

Son acciones todos los efectos precedidos por la palabra “**Acción:**” en negrita. Las acciones son siempre opcionales, y puede activarlas su controlador en cualquier oportunidad de acción de la secuencia de juego. Para poder activar la acción de una carta de Héroe, Aliado o Vinculada, la carta en la que figura impresa la acción **debe estar en juego**, a menos que la acción especifique que puede activarse sin necesidad de encontrarse en juego. Las cartas de Evento son acciones que se juegan directamente desde la mano del jugador.

Algunas activaciones de acción van precedidas por una fase específica de la partida. Este tipo de condición de juego significa que la acción que va detrás sólo puede activarse durante la fase especificada. Por ejemplo, un efecto con la condición “**Acción de Misión:**” sólo puede activarse durante cualquier oportunidad de acción de la fase de Misión. Las acciones en las que no se especifica ninguna fase pueden activarse durante cualquier oportunidad de acción de la ronda (ver el cuadro “Secuencia del turno” en las páginas 30-31).

La carta de Héroe Glorfindel proporciona un ejemplo de acción que puede usarse durante cualquier oportunidad de acción de un jugador. La carta de Evento Astucia de Radagast proporciona un ejemplo de acción que sólo puede jugarse durante la fase de Misión.

RESPUESTAS

Las respuestas están precedidas por la palabra “**Respuesta:**” en negrita. Las respuestas son siempre opcionales y puede activarlas su controlador como respuesta (es decir, inmediatamente después) a un suceso específico del juego. Para poder activar la respuesta de una carta de Héroe, Aliado o Vinculada, la carta en la que figura impresa la respuesta debe estar en juego, a menos que la respuesta especifique lo contrario. Las cartas de Evento con efectos de “**Respuesta:**” son respuestas que se juegan desde la mano del jugador.

La carta de Aliado Hijo de Arnor proporciona un ejemplo de efecto de respuesta que puede ser activado (a discreción del jugador) cuando se cumple su condición de juego, que en este caso es “después de que Hijo de Arnor entre en juego”.

EFFECTOS OBLIGADOS Y EFFECTOS AL SER REVELADA

Los efectos obligados se activan por sucesos concretos durante la partida, y ocurren automáticamente, tanto si el controlador de la carta lo desea como si no. Están precedidos por la palabra “**Obligado:**” en negrita. Estos efectos se inician cuando se cumple su condición de activación, y se resuelven inmediatamente. La carta de Enemigo Víbora de Pantano proporciona un ejemplo de efecto obligado que debe activarse cuando se cumple su condición de activación, en este caso “cada vez que la Víbora de Pantano te ataca”.

Los efectos al ser revelada son un caso especial de efectos obligados que ocurren automáticamente nada más revelar la carta de Encuentro. Están precedidos por la palabra “**Al ser revelada:**” en negrita. Los efectos al ser revelada no se resuelven cuando la carta se revela, como un efecto de Sombra.

EFFECTOS DE SOMBRA

Algunas de las cartas del mazo de Encuentros tienen un efecto secundario denominado efecto de Sombra. Estos efectos se distinguen del resto por la imagen mostrada arriba y porque están escritos en cursiva. Los efectos de Sombra también van precedidos por la palabra “**Sombra:**” en negrita cursiva. **Estos efectos sólo se resuelven cuando la carta se adjudica a un Enemigo atacante durante el combate.**

La carta de Enemigo Orcos de Dol Guldur proporciona un ejemplo de efecto de Sombra que se activa cuando la carta se adjudica a un Enemigo atacante como carta de Sombra.

EFFECTOS DE VIAJE

Algunas cartas de Lugar tienen efectos de viaje que van precedidos de la palabra “**Viaje:**” en negrita. Los efectos de viaje son costes o restricciones que deben cubrir o cumplir algunos o todos los jugadores para poder viajar a ese Lugar. Si los jugadores no cumplen el requisito del efecto de viaje de un Lugar, no pueden viajar allí.

PALABRAS CLAVE

Las palabras clave se usan como referencia para la aplicación de efectos comunes que aparecen en muchas cartas. A continuación se explican las palabras clave y el papel que desempeñan en el juego. Las palabras clave aparecen tal cual, generalmente al principio del texto de reglas de la carta.

A distancia

El controlador de un personaje con la palabra clave A distancia puede declararlo como atacante contra Enemigos que estén enfrentados con otros jugadores. Un personaje puede declarar ataques a distancia contra estos objetivos cuando es su propietario quien declara ataques o participar en los ataques declarados por otros jugadores. En cualquier caso, el personaje debe ser agotado y cumplir cualquier otro requisito necesario para realizar el ataque.

Centinela

El controlador de un personaje con la palabra clave Centinela puede declararlo como defensor contra ataques enemigos realizados contra otros jugadores. Un personaje puede declarar una defensa de centinela después de que el jugador enfrentado con el enemigo que ataca declare que no hay defensores.

En cualquier caso, el personaje debe ser agotado y cumplir cualquier otro requisito necesario para defender contra el ataque.

Maldito X

Si durante el paso de Preparación de la fase de Misión se revela una carta de Encuentro con la palabra clave Maldito, **cada jugador** debe añadir el valor especificado a su nivel de Amenaza.

Oleada

Cuando se revela una carta de Encuentro con la palabra clave Oleada durante el paso de Preparación de la fase de Misión, revela 1 carta adicional del mazo de Encuentros. Resuelve la palabra clave Oleada inmediatamente después de resolver cualquier efecto al ser revelada de la carta.

Protegido

La palabra clave Protegido es un recordatorio de algunas cartas de Objetivo de que debes revelar la siguiente carta del mazo de Encuentros y unirla a la de Objetivo cuando ésta entra en el área de preparación desde el mazo de Encuentros. Una vez hecho esto, debes poner ambas en el área de preparación. No puedes reclamar la carta de Objetivo mientras tenga unida una carta de Encuentro. Una vez eliminada esa carta de Encuentro, la de Objetivo permanece en el área de preparación hasta que sea reclamada. Si aparece otra carta de Objetivo al vincular

la carta que requiere la palabra clave Protegido, coloca esta segunda carta de Objetivo en el área de preparación y usa la siguiente carta del mazo de Encuentros para cumplir el efecto de la palabra clave original.

La Amenaza de las cartas de Enemigo y de Lugar que estén unidas a cartas de Objetivo protegidas también cuenta mientras estén en el área de preparación. Una carta de Encuentro unida a una de Objetivo protegida se elimina con uno de los siguientes métodos, dependiendo del tipo de carta que sea:

Enemigo: la carta de Enemigo abandona el juego bien por ser derrotada o debido al efecto de una carta.

Lugar: la carta de Lugar abandona el juego bien por ser explorada por completo o debido al efecto de una carta.

Traición: al resolver o cancelar los efectos de la carta de Traición. Las cartas de Traición se activan inmediatamente al ser reveladas.

Cuando se han eliminado todas las cartas de Encuentro unidas a un objetivo protegido, los jugadores pueden reclamar el objetivo tal y como se especifica en el texto de la carta.

Restringido

Algunas cartas Vinculadas tienen la palabra clave Restringido. No se puede vincular a un mismo personaje más de dos cartas Vinculadas con la palabra clave Restringido. Si en algún momento vinculas a un mismo personaje una tercera carta Vinculada restringida, una de ellas debe ser movida inmediatamente a la pila de descartes de su propietario.

Victoria X

Algunas cartas de Enemigo y de Lugar otorgan puntos de victoria al ser derrotadas. Cuando una carta de este tipo abandona el juego, uno de los jugadores debe colocarla junto a su dial de Amenaza para recordar los puntos de victoria obtenidos a la hora de calcular la puntuación al final de la partida. Es recomendable que sea un solo jugador quien coja todas las cartas de victoria que obtienen los jugadores durante el escenario, ya que los puntos de victoria se aplican a la puntuación de todo el grupo (ver "Puntuación" en la página 22).

EFFECTOS DURADEROS

Muchos efectos sólo duran el tiempo de la acción que los generó (hasta inmediatamente después de haberse activado), pero algunos efectos duran un cierto periodo de tiempo o incluso tienen una duración indefinida. Los efectos que duran más de una acción se consideran efectos duraderos.

Una carta puede verse afectada por varios efectos duraderos de forma simultánea. El orden en el que tienen lugar los efectos duraderos es irrelevante, ya que se aplica a la carta la suma neta de todos los efectos duraderos.

Si una de las estadísticas de un Héroe, Aliado, Enemigo o Lugar (♣, ♠, ♡ o ♢) es inferior a 0 después de que se hayan aplicado todos los efectos, esa estadística se redondea a 0. Si en cualquier momento entra en efecto un nuevo modificador, debe reevaluarse la suma neta de todos los efectos activos.

Cubrir costes

El texto de reglas de muchas cartas está redactado como “paga o agota X para hacer Y”. Cuando encuentres una frase como ésa, todo lo que hay antes del “para” se considera el coste, y todo lo que hay después se considera un efecto.

Los costes sólo pueden cubrirse con cartas o recursos controlados por un jugador. Si se cancela un efecto, se sigue considerando que el coste se ha cubierto.

Control y propietarios

Un jugador es “propietario” de sus Héroes y de las cartas que ha escogido para formar el mazo de Jugador con el que juega. Un jugador “controla” todas las cartas que posee a menos que otro jugador o el mazo de Encuentros tomen el control de la carta mediante un efecto de juego. En cualquier momento en que una carta abandone el juego, vuelve a la mano, mazo o pila de descartes de su propietario (como indique el efecto que hace que la carta abandone el juego).

Cuando un jugador juega una carta de Aliado, ésta entra en juego bajo su control y se coloca en su área de juego. Si otro jugador toma el control de ese Aliado, éste se mueve al área de juego del jugador que lo controla. Las cartas de Aliado no pueden jugarse bajo el control de otro jugador, sólo pueden cambiar de controlador mediante un efecto de carta.

Cuando un jugador juega una carta Vinculada, tiene la opción de darle el control de esa carta a otro jugador vinculándola a uno de los personajes de ese jugador.

Los jugadores siempre asumen el control de las cartas Vinculadas que se jueguen sobre sus personajes. Si cambia el controlador de ese personaje, ese jugador también toma el control de cualquier carta Vinculada que hubiera en el personaje.

En juego y fuera del juego

“En juego” se refiere a las cartas que hayan sido jugadas o puestas en juego (en el área de juego de un jugador), a las que están esperando en el área de preparación, a la carta de Misión actual y a las cartas de Encuentro enfrentadas con los jugadores. “Fuera del juego” significa que las cartas están “en la mano de un jugador”, “en un mazo” o “en una pila de descartes”. Los efectos de las cartas no interactúan con las cartas que no estén en juego a menos que el efecto se refiera específicamente a ese estado.

Quedarse sin cartas

Si un jugador se queda sin cartas en su mazo de Jugador, sigue jugando la partida con las cartas que tenga en juego y en su mano. No vuelve a mezclar su pila de descartes.

Si el mazo de Encuentros se termina en algún momento *de la fase de Misión*, se baraja la pila de descartes de Encuentros y se coloca en el mazo de Encuentros.

Charla durante el juego

Se permite a los jugadores hablar entre sí durante la partida y se les anima a ello, ya que deben trabajar en equipo para planear y ejecutar la mejor línea de acción. Los jugadores pueden hablar de lo que quieran, pero no pueden nombrar ni leer en alto cartas que tengan en la mano ni cartas que hayan visto ellos pero no el resto de jugadores.



Descripción de los escenarios

En esta caja básica se incluyen 3 escenarios únicos. A continuación se presenta cada uno de ellos, junto con una lista de los conjuntos de Encuentro que formarán el mazo de Encuentros del escenario.

A través del Bosque Negro

Nivel de dificultad = 1

El Bosque Negro lleva mucho tiempo siendo un lugar peligroso. Hace poco, una de las patrullas del rey Thranduill descubrió indicios desconcertantes de que se estaba engendrando una amenaza en las inmediaciones de Dol Guldur. Se ha reunido un grupo de Héroes, controlados por los jugadores, para llevar un mensaje a través del Bosque Negro, a lo largo del Anduin y hasta Lórien para avisar a la Dama Galadriel del inminente peligro.

El mazo de Encuentros de A través del Bosque Negro lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: A través del Bosque Negro, Arañas del Bosque Negro y Orcos de Dol Guldur. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Travesía por el Anduin

Nivel de dificultad = 4

Tras sobrevivir a los peligros del Bosque Negro, los Héroes continúan su viaje por la ribera del río Anduin, en dirección a Lórien, con noticias urgentes acerca de una amenaza que crece día a día en el Bosque Negro del Sur.

El mazo de Encuentros de Travesía por el Anduin lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Travesía por el Anduin, Alcance de Sauron, Orcos de Dol Guldur y Tierras Ásperas. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Evasión de Dol Guldur

Nivel de dificultad = 7

Mientras exploraban las inmediaciones de Dol Guldur a petición de la Dama Galadriel, uno de los compañeros de los Héroes es capturado por las fuerzas del Nigromante y espera a ser interrogado en una mazmorra bajo la colina. Sabiendo que su amigo no tiene mucho tiempo, los Héroes deciden intentar un rescate a la desesperada.

El mazo de Encuentros de Evasión de Dol Guldur lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Evasión de Dol Guldur, Arañas del Bosque Negro y Orcos de Dol Guldur. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Construcción y personalización de mazos de torneo

Gran parte de la variedad y diversión de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* se da durante la concepción y construcción de nuevos mazos, utilizando para ello las cartas de esta caja básica y las que contienen las futuras Aventuras. Los mazos para torneo deben tener un mínimo de **50** cartas. Además, no se pueden incluir en un mazo de Jugador más de **3** copias de una carta con el mismo nombre. Siempre que se cumplan estas directrices, un mazo de Jugador puede contener cualquier combinación de Aliados, cartas Vinculadas y Eventos.

Cada jugador también empieza la partida con entre 1 y 3 Héroes. Los jugadores pueden hablar entre sí antes de cada partida para elegir los Héroes que a cada uno le gustaría usar durante la misma. Si varios jugadores quieren usar el mismo Héroe, deberán decidir entre ellos quién lo hará finalmente antes de que empiece la partida, y el resto de jugadores tendrán que elegir otros Héroes. En una situación así, si los jugadores no se ponen de acuerdo para decidir quién controla un Héroe concreto, esta cuestión se decidirá al azar.

Al crear un mazo es importante que el jugador considere cómo va a cubrir el coste de las cartas incluidas en éste. Puede ser tentador usar el trío de Héroes más poderoso posible, ¿pero merece la pena empezar la partida con el alto nivel de Amenaza que aportarían esos Héroes? De igual modo, un mazo lleno de cartas y efectos de alto coste puede parecer poderoso en teoría, pero el tiempo que se tarde en reunir los recursos para poder jugar esas cartas puede ser un gran problema mientras los Enemigos comienzan su ataque. El jugador también debe asegurarse de que todas las cartas de su mazo pertenezcan a una esfera que coincida con los iconos de Recursos de sus Héroes. De otro modo se encontrará con una carta inútil que no podrá jugar.

Cada esfera de influencia tiene su propio estilo de juego característico y si se aprovecha bien a la hora de crear un mazo, puede proporcionar ciertas ventajas al jugador. Por ejemplo, un mazo puede crearse en torno a la esfera de Táctica para apoyar a sus Héroes con un impresionante despliegue de armaduras y armas y combatir directamente contra los Enemigos que salgan del mazo de Encuentros. A medida que crece el número de cartas disponibles con las Aventuras, cada uno de los mazos de inicio de la caja básica puede desarrollarse y convertirse en un mazo de torneo completamente jugable.

También es posible centrarse en más de una esfera al crear un mazo. Un mazo creado en torno a las esferas de Espíritu y Saber podrá centrarse en la protección, con muchos efectos que curen puntos de impacto y reduzcan la Amenaza. El truco para crear mazos en torno a varias esferas está en la gestión de recursos. Es más difícil tener disponible el tipo de recurso apropiado en el momento justo cuando un mazo se crea en torno a dos o tres esferas distintas.

Otra forma útil de crear un mazo es seguir la cohesión que puede verse al construir en torno a un rasgo. Por ejemplo, si un jugador quiere usar un mazo creado en torno a tres esferas distintas, podría ser sensato usar cartas de **Enano** de las tres esferas para aprovechar la sinergia e interacciones existentes entre las cartas de **Enano**.

Juego básico

Los jugadores nuevos o aquellos que quieran una experiencia más sencilla pueden jugar y disfrutar el juego sin repartir cartas de Sombra durante la fase de Combate. Esto elimina un elemento de sorpresa que podría hacer el juego demasiado difícil para un principiante. Cuando los jugadores se sientan cómodos con las reglas, podrán añadir los efectos de Sombra para hacer el combate más impredecible y emocionante.

Reglas avanzadas

Para un desafío de nivel experto, los jugadores pueden intentar completar los 3 escenarios usando la misma combinación de jugadores, mazos y Héroes. Pueden sumarse las puntuaciones de cada escenario para obtener una sola puntuación que muestre el éxito total de toda la campaña. Para un desafío de nivel “pesadilla”, no pongas la Amenaza y los puntos de impacto en sus valores iniciales ni recompongas los mazos de Jugador al comienzo de cada escenario. Al jugar una campaña así, los jugadores deben empezar con el escenario “A través del Bosque Negro”, seguir con el de “Travesía por el Anduin” y terminar con el de “Evasión de Dol Guldur”.



Créditos

Diseño del juego: Nate French
Diseño gráfico: Kevin Childress
Diseño gráfico adicional: Brian Schomburg, Andrew Navaro y Michael Silsby
Coordinador de ilustraciones: Kyle Hough
Dirección artística: Zoë Robinson
Desarrollo creativo: Jason Walden
Reglas: Nate French
Edición: Kevin Tomczyk
Revisión: Patricia Meredith y Mark Pollard
Ilustración de cubierta: Daryl Mandryk
Coordinador de producción: Eric Knight
Productor: Mike David
Diseñador jefe de FFG: Corey Conieccka
Productor jefe de FFG: Michael Hurley
Editor: Christian T. Petersen
Traducción: Sergio Hernández
Maquetación: Edge Studio
Edición y coordinación de texto: Darío Aguilar Pereira
Editor de la edición en español: Jose M. Rey

Agradecimientos especiales a Joe Mandragona, Fredrica Drotos y Sam Benson, de Middle-earth Enterprises por su paciencia y opiniones. A un magnífico equipo de encargados de pruebas de juego: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler y Brady Sadler. Y a todos los que probaron una temprana versión del juego en la GenCon 2010. Gracias, gracias, gracias.

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. "The Hobbit," "The Fellowship of the Ring," "The Two Towers," "The Return of the King," "The Lord of the Rings," y los personajes, sucesos y lugares que contienen son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. La dirección física de sus oficinas es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Conserve esta información para su referencia. No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. 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 13 AÑOS.



índice

A distancia	24	Espíritu	4
A través del Bosque Negro	26	Evasión de Dol Guldur	26
Acciones	23	Fase 1: Recursos	12
Atacar Enemigos	20	Fase 2: Planificación	12
Avance de misión	22	Fase 3: Misión	14
Cartas	3	Fase 4: Viaje	15
Cartas de Aliado	9	Fase 5: Encuentros	16
Cartas de Enemigo	6	Fase 6: Combate	18
Cartas de Evento	9	Fase 7: Recuperación	22
Cartas de Héroe	8	Ficha de jugador inicial	3
Cartas de Lugar	6	Fichas de Daño y de Progreso	3
Cartas de Misión	5	Fichas de Recurso	3
Cartas de Objetivo	7	Fin de la partida	22
Cartas de Personaje	8	Ganar la partida	22
Cartas de Traición	7	Inicio	10
Cartas únicas	8	Introducción	2
Cartas Vinculadas	9	Juego básico	27
Centinela	24	La primera partida	10
Charla durante el juego	25	La regla de oro	4
Cómo jugar	10	Las cartas de Sombra abandonan el juego	20
Componentes	3	Liderazgo	4
Conceptos avanzados	23	Living Card Game	2
Construcción y personalización de mazos de torneo	27	Maldito X	24
Control y propietarios	25	Marcadores de Amenaza	3
Créditos	28	Oleada	24
Cubrir costes	25	Palabras clave	24
Cubrir el coste de capacidades de las cartas	12	Paso 1: Asignar personajes	14
Cubrir el coste de cartas neutrales	12	Paso 1: Enfrentamiento de los jugadores	16
Descripción de los escenarios	26	Paso 2: Comprobaciones de enfrentamiento	16
Descripción del juego	2	Paso 2: Preparación	14
Efectos continuos	23	Paso 3: Resolución de la misión	14
Efectos de las cartas	23	Pilas de descartes	10
Efectos de Sombra	23	Preparada y agotada	14
Efectos de viaje	23	Protegido	24
Efectos duraderos	24	Puntos de impacto y daño	20
Efectos obligados y efectos al ser revelada	23	Puntuación	22
El área de preparación	10	Quedarse sin cartas	25
El mazo de Encuentros	6	Reglas avanzadas	27
El mazo de Jugador	9	Resolver ataques enemigos	18
El mazo de Misión	5	Respuestas	23
Elementos de la carta – Cartas de Héroe y mazo del Jugador8		Restringido	24
Elementos de la carta – El mazo de Encuentros	6	Resumen del juego	4
Elementos de la carta – El mazo de Misión	5	Saber	4
Eliminación de jugadores	22	Secuencia de la ronda de juego	12
En juego y fuera del juego	25	Táctica	4
Esferas de influencia	4	Tipos de mazos y cartas	5
		Travesía por el Anduin	26
		Victoria X	24

Secuencia del turno

Este esquema proporciona una estructura detallada de las fases y pasos del juego. Los cuadros rojos contienen sucesos de estructura que son partes del juego obligatorias dictadas por la organización del mismo. Las oportunidades de acción en las que los jugadores son libres de realizar acciones aparecen en cuadros verdes.

• Rojo – Los jugadores no pueden interrumpirlos con acciones. Pueden jugarse respuestas si se cumplen las condiciones.

• Verde – De forma general, cualquier jugador puede realizar acciones en cualquier momento o después de cada uno de los pasos especificados en las reglas.

1. Fase de Recursos

• Cada jugador añade 1 ficha de Recurso a la reserva de Recursos de cada uno de sus Héroes y roba 1 carta.

• Acciones de los jugadores.

2. Fase de Planificación

• El jugador inicial juega cartas de Aliado y Vinculadas.

• Acciones de los jugadores.

• El siguiente jugador juega cartas de Aliado, Vinculadas, etc.

• Acciones de los jugadores.

3. Fase de Misión

• Los jugadores asignan personajes a una misión.

• El mazo de Encuentros revela 1 carta por cada jugador.

• Acciones de los jugadores.

• Resolución de los pasos de misión.

• Acciones de los jugadores.

4. Fase de Viaje

• Los jugadores pueden viajar a 1 Lugar si no hay ningún Lugar activo.

• Acciones de los jugadores.



5. Fase de Encuentros

- Cada jugador puede escoger 1 Enemigo del área de preparación y enfrentarse a él.

- Acciones de los jugadores.

- Se realizan las comprobaciones de enfrentamiento.

- Acciones de los jugadores.

6. Fase de Combate

- Reparte 1 carta de Sombra a cada Enemigo.

- Acciones de los jugadores.

- El jugador inicial resuelve los ataques que realizan los Enemigos contra él (ver página 18).

- El siguiente jugador resuelve los ataques que realizan los Enemigos contra él, etc.

- El jugador inicial declara y resuelve ataques contra sus Enemigos (ver página 20).

- El siguiente jugador declara y resuelve ataques contra sus Enemigos, etc.

- Acciones de los jugadores.

7. Fase de Recuperación

- Cada jugador recupera todas las cartas que controla.

- Cada jugador aumenta su Amenaza en 1.

- Se pasa la ficha de jugador inicial al jugador sentado a la izquierda.

- Acciones de los jugadores.

Nombre del escenario

	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daños en los Héroes restantes	Puntos de victoria obtenidos	Subtotal del jugador				
Jugador 1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 4	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>



Suma de los subtotales de los jugadores

Número de jugadores

Notas

= Puntuación final del grupo

Nombre del escenario

	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daños en los Héroes restantes	Puntos de victoria obtenidos	Subtotal del jugador				
Jugador 1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 4	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>



Suma de los subtotales de los jugadores

Número de jugadores

Notas

= Puntuación final del grupo

Nombre del escenario

	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daños en los Héroes restantes	Puntos de victoria obtenidos	Subtotal del jugador				
Jugador 1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jugador 4	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>



Suma de los subtotales de los jugadores

Número de jugadores

Notas

= Puntuación final del grupo