

Q MIDDLE-EARTH QUEST II

his shire by sorrows that no man should see nor speak by word or sign. and through the



by word or sign. and through the many plagues of pain and sorrow and death that

REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

“Se decía que la Torre Oscura había sido reedificada. Desde allí se extendía el poder, a lo largo y a lo ancho y en el lejano este y en el sur había guerras y crecía el temor.”

— Del Capítulo “La Sombra del pasado”
El Señor de los anillos, La comunidad del anillo

La Tierra Media. El fin de la Tercera Edad está cercano.

Transcurren tiempos de desesperación y de creciente oscuridad. En la cenicienta tierra de Mordor, el Señor Oscuro Sauron es cada vez más poderoso. Su poder aumenta cada día, una Sombra que se alza y que pronto amenazará con abrumar todo. Hay pocas cosas que se puedan oponer a él. La gloria y fuerza pasajeras que surgieron de la Última Alianza de los Elfos y los Hombres son ahora sólo un recuerdo marchitado de un distante pasado.

Salvo por unos cuantos rezagados, los Elfos han abandonado casi por completo la Tierra Media. Un observador atento que tuviera ojos penetrantes y pies ligeros aún podría ver grupos de Elfos viajando bajo la luz de las estrellas hacia los Puertos Grises. Se marchan. Viajan hacia el gran mar y las Tierras Impecederas que se encuentran más allá.

Los reinos de los Hombres han crecido débiles y dispersos. Los del Sur y los del Este ya se han postrado ante Mordor. Desgraciadamente, en el Oeste, antes una atalaya de fuerza, la sangre de Númenor está casi extinguida. Lo que queda de su vigor ahora mora en Minas Tirith, y en los pocos montaraces del norte que vagan por las ruinas y los campos salvajes de Arnor. Se rumorea que incluso los nobles caballeros de Rohan, antaño ferozmente independientes, ahora entregan un tributo de caballos a Mordor, en pago por una desazonadora paz.

Sin embargo, aún queda esperanza.

El poder de los Tres anillos de los Elfos, y el de sus portadores, se alza ahora como un baluarte contra la voluntad de Sauron. Portando a Narya, la dama Galadriel permanece en Lothlórien con los últimos de los Galadrim. Con Vilya, la casa del medio elfo Elrond aún mora en el bastión de curación y conocimiento que es Rivendel. Y con Narya en su mano, el mago Gandalf el gris incansablemente continúa su búsqueda para unir los pueblos del Este, y para frustrar las tramas de Sauron donde quiera que se muestren.

Excepto quizá por su amigo Aragorn, que lo sospecha, sólo Gandalf sabe de aquello que puede ser la mayor esperanza, y el mayor peligro de todo.

Gandalf cree que puede haber encontrado el Anillo Único: el anillo que Sauron forjó en los fuegos del Monte del Destino. El anillo que, si fuera reclamado por el Señor Oscuro, le permitiría dominar los tres anillos que hasta ahora han escapado de su alcance. Consiguiendo el Anillo Único, recuperaría la fuerza de tiempos pasados. Sin embargo, a pesar de estar siempre buscándolo, de estar siempre a la caza de noticias sobre el anillo, su anillo, su paradero ha eludido a Sauron por casi una edad.

Este anillo, la más pequeña de las cosas pero que el Señor Oscuro de Mordor anhela por encima de todo, ha llegado a posesión de una pequeña criatura. Un hobbit. Uno que responde al nombre de Frodo Bolsón, al cual se lo entregó su tío Bilbo. Gandalf, un querido amigo de ambos hobbits, a lo largo de los años ha empezado a sospechar que la baratija de Bilbo puede ser más de lo que parece. Que podría ser una reliquia de gran trascendencia. De la más extrema trascendencia. En lo más profundo de su corazón, Gandalf ha llegado al terrible entendimiento de que el Anillo Único reside con los hobbits en su remota y apacible Comarca. Es un conocimiento y una responsabilidad que yace pesadamente en su corazón.

Aunque está casi completamente seguro de la verdadera naturaleza del anillo de Frodo, Gandalf ha vacilado hasta ahora en exponer el asunto en el Concilio Blanco. Está buscando pruebas y entendimiento antes de estar dispuesto a hacer una afirmación tan trascendental. Con este fin, ahora da caza al lastimoso Gollum, la criatura decrepita que poseyó el anillo antes que Bilbo. Y Gandalf busca conocimientos de los últimos días de Isildur, el rey asesinado cuya historia cuenta que fue la última persona que llevó puesto el Anillo Único.

Y aún queda otra esperanza. Que en los días venideros, los héroes se alcen. Héroes, que a petición de Gandalf guardarán la Comarca de ojos malvados e inquisitivos. Héroes, que harán frente a los peligros de las Montañas Nubladas en busca de nuevas sobre Balín y sus colonizadores enanos. Héroes, que lucharán al lado de los hombres de Gondor contra las incursiones de Mordor. Quizá héroes lo suficientemente osados para aventurarse en los bosques de Ithilien, o incluso en la mismísima Tierra de la Sombra, para allí desbaratar los planes de Sauron.

La Tierra Media ahora necesita a estos héroes para ayudarla a oponerse contra Sauron hasta que los Últimos Días lleguen. Para mantener la Sombra a raya, hasta el tiempo en que la compañía de los hombres, elfos, enanos y hobbits ponga en marcha los eventos que llevaron a la Guerra del Anillo y al final de la Tercera Edad.

Los eventos de *Middle Earth-Quest* están situados en las tierras descritas en la épica novela *El Señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien. El juego tiene lugar durante un lapso de tiempo de 17 años. Los años desde que Bilbo celebra el cumpleaños por sus 111 años (y Frodo sus 33) hasta los días justo antes de que Frodo abandone la Comarca. Estos son años de grandes aventuras y de oscuridad creciente.

¿Te pondrás en las vestiduras de un héroe, ayudando a Gandalf y al Concilio Blanco en su lucha contra la Sombra? ¿Ayudarás a poner en escena los días que seguirán, como se describen en *El Señor de los anillos*? ¿O tomarás el rol del mismísimo Sauron, persiguiendo la dominación, corrupción y esclavitud de todo lo que es libre y bueno? ¿Conseguirás, como el Señor Oscuro de Mordor, tener éxito en buscar aquello que más ansías: localizar y recuperar el Anillo Único antes de que el plan de Gandalf se desarrolle?

Sea cual sea tu elección, el destino de la Tierra Media está en tus manos.

IDEA DEL JUEGO

“Los orcos se multiplicaban de nuevo en las montañas. Los trolls estaban en todas partes; ya no eran tontos, sino astutos y traían armas terribles.”

- Del capítulo “La Sombra del pasado”
El Señor de los anillos, La comunidad del anillo

En Middle-Earth Quest un jugador toma el papel de Sauron, mientras que el resto de jugadores toman los roles de los bravos héroes del Oeste.

Sauron ha de usar tramas malévolas, su influencia siempre creciente y la manipulación de criaturas malvadas para conseguir sus objetivos. Si tiene éxito, encontrará el Anillo Único, y una segunda oscuridad se cernirá sobre el Oeste.

Los héroes han de ayudar a Gandalf a descubrir la verdad sobre el Anillo Único. Para hacer esto, deben buscar el favor y los conocimientos de conocidos personajes por toda la Tierra Media. Han de embarcarse en peligrosas búsquedas para frustrar los planes del Señor Oscuro y los de sus servidores. Si los héroes tienen éxito, entonces Gandalf conseguirá la información que necesita. Con este conocimiento, Gandalf conseguirá – justo a tiempo – sacar a Frodo y el Anillo Único de la Comarca para iniciar la épica travesía que llevará a la destrucción del anillo.



LISTADO DE COMPONENTES

- Este Reglamento
- 1 Tablero de Juego (en dos partes)
- 220 Cartas Grandes, que incluyen:
 - 42 Cartas de Evento
 - 26 Cartas de Sombra
 - 10 Cartas de Búsqueda Inicial
 - 5 Cartas de Búsqueda Avanzada
 - 3 Cartas de Trama Inicial
 - 15 Cartas de Trama Avanzada
 - 75 Cartas de Encuentros de Región
 - 15 Cartas de Encuentros de Refugio
 - 15 Cartas de Peligro
 - 14 Cartas de Referencia de Monstruo
- 255 Cartas Pequeñas, que incluyen:
 - 75 Cartas de Combate de Monstruo
 - 125 Cartas de Héroe
 - 20 Cartas de Habilidad
 - 10 Cartas de Misión
 - 9 Cartas de Equipo
 - 16 Cartas de Corrupción
- 5 Hojas de Héroe
- 235 Fichas, que incluyen:
 - 50 Fichas de Monstruo
 - 80 Fichas de Influencia
 - 30 Fichas de Favor
 - 1 Ficha de Jugador Activo
 - 24 Fichas de Nivel
 - 30 Fichas de Daño (20 de valor “1” y 10 de valor “3”)
 - 4 Fichas de Acción de Sauron
 - 8 Fichas de Personaje
 - 4 Fichas de Historia
 - 3 Fichas de Trama
 - 1 Ficha de Evento
- 8 Peanas de plástico para los Personajes
- 5 Figuras de plástico de Héroes
- 5 Figuras de plástico de Servidores

VISIÓN GENERAL DE LOS COMPONENTES

TABLERO DE JUEGO

En el tablero de juego se muestran las diferentes localizaciones de la Tierra Media por las que los jugadores pueden viajar durante la partida. Contiene información relativa a los servidores y las acciones de Sauron, y también tiene áreas en las que poner las cartas y las fichas (ver el diagrama de la página 6).



CARTAS DE EVENTO

Estas cartas causan efectos permanentes o inmediatos e indican a los jugadores que tienen que poner fichas de favor y de personaje en localizaciones específicas.



CARTAS DE SOMBRA

Estas cartas proporcionan a Sauron una amplia variedad de poderosas habilidades, tales como emboscar a los héroes con monstruos o tentar a los héroes con poder.



CARTAS DE BÚSQUEDA INICIAL Y AVANZADA

Cada héroe tiene dos cartas de Búsqueda Inicial y una carta de Búsqueda Avanzada. Estas cartas proporcionan recompensas a los héroes que completen sus requisitos.



CARTAS DE TRAMA

Estas cartas representan las diferentes actividades que Sauron realiza en su intento de conquistar la Tierra Media. Tres de estas cartas son cartas de Trama Inicial, una de las cuales ya está en juego al principio de la partida.



CARTAS DE ENCUENTROS

Estas cartas representan las diferentes situaciones con las que se enfrentan los héroes durante sus viajes por la Tierra Media. Cinco de estos mazos corresponden a las diferentes regiones, mientras que uno de ellos corresponde a los Refugios de los Pueblos Libres.



CARTAS DE PELIGRO

Estas cartas representan amenazas que pueden afectar a los héroes que viajan a las localizaciones peligrosas del tablero de juego.



CARTAS DE REFERENCIA DE MONSTRUO

Estas cartas indican todas las características y habilidades especiales de los diferentes monstruos que los jugadores pueden encontrar.



CARTAS DE COMBATE DE MONSTRUO

Estas cartas se dividen en tres mazos diferentes y son usadas por Sauron para resolver los combates entre los héroes y los monstruos o servidores.



CARTAS DE HÉROE

Cada héroe tiene su propio mazo de cartas de Héroe. Estas cartas se usan para llevar el control de la salud del héroe y se descartan de su mano durante el movimiento y el combate.



CARTAS DE HABILIDAD

Estas cartas se entregan como recompensa a los héroes durante la partida y se añaden a su mano de cartas de Héroe. Estas cartas no sólo proporcionan poderosas habilidades de combate, sino que también aumentan la salud del héroe. Hay que tener en cuenta que las cartas de Habilidad tienen el mismo dorso que las cartas de Héroe, así que hay que separarlas con cuidado de las cartas de Héroe al principio de la partida.



CARTAS DE CORRUPCIÓN

Estas cartas se entregan a los héroes durante la partida, normalmente como resultado de las cartas de Sombra o de Peligro. Causan efectos negativos permanentes, y sólo se pueden descartar cuando el héroe descansa (y paga la cantidad indicada de favor) o si otra carta o habilidad lo permite.



CARTAS DE EQUIPO

Estas cartas se entregan como recompensa a los héroes durante la partida y proporcionan habilidades especiales permanentes.



CARTAS DE MISIÓN

Cada bando (esto es, los héroes como grupo y el jugador que lleva a Sauron) tiene un mazo de cartas de Misión. Al principio de la partida cada bando roba en secreto una carta al azar de su mazo. Esta carta indica a cada bando cómo puede ganar inmediatamente la partida si son los dominantes durante la Conclusión (ver páginas 33–34).



HOJAS DE HÉROE

Estas hojas indican todas las habilidades y características de los diferentes héroes.



FICHAS DE MONSTRUO

Estas fichas se ponen en el tablero de juego durante la partida para indicar las posibles localizaciones de los monstruos. Las fichas están codificadas por color para identificar en qué regiones se pueden colocar.



FICHAS DE INFLUENCIA

Estas fichas se usan para representar la expansión del poder y estatus crecientes de Sauron sobre toda la Tierra Media. La presencia en continuo aumento de las fichas de influencia en las localizaciones del tablero de juego y la Reserva de Sombra permiten a Sauron jugar poderosas cartas de Sombra y de Trama y puede hacer que las localizaciones sean más peligrosas para los héroes.



FICHAS DE FAVOR

Estas fichas representan la buena voluntad y la ayuda de los Pueblos Libres de la Tierra Media. Los héroes consiguen estas fichas de las localizaciones, personajes, cartas de Encuentros y Búsquedas completadas. Los héroes gastan las fichas de favor para descartar las cartas de Trama de Sauron o para ganar otros beneficios.



FICHA DE JUGADOR ACTIVO

Los jugadores pueden usar opcionalmente esta ficha para llevar el control de qué jugador está resolviendo su turno en ese momento. Al final del turno de un jugador, entrega esta ficha al jugador de su izquierda, que resuelve entonces su turno, y así sucesivamente.



FICHAS DE NIVEL

Estas fichas se entregan como recompensa a los héroes por completar Búsquedas y ser aconsejados por personajes. Se utilizan para llevar el control del aumento de las características de los héroes.



FICHAS DE DAÑO

Estas fichas se ponen en las cartas de Referencia de Monstruo y en las casillas de Servidor en el tablero de juego para indicar cuánto daño ha sufrido un monstruo o un servidor durante el combate.



FICHAS DE HISTORIA

Estas fichas se ponen en el Marcador de Historia en el tablero de juego. Indican el avance de los objetivos de Sauron y de los Héroes.



FICHAS DE ACCIÓN DE SAURON

Estas fichas se ponen en el área de Acciones de Sauron del tablero de juego durante el turno de Sauron para llevar el control de sus acciones disponibles.



FICHAS DE TRAMA

Estas fichas se usan para indicar las localizaciones del tablero de juego que están siendo afectadas por las cartas de Trama de Sauron que estén activas. Cada ficha indica las localizaciones a las cuales deben viajar los héroes para frustrar (descartar) la correspondiente carta de Trama de Sauron.



FICHA DE EVENTO

Esta ficha se pone en el tablero de juego para indicar la localización afectada por la actual carta de Evento.

FICHAS DE PERSONAJE Y PEANAS DE PLÁSTICO

Estas fichas representan a los líderes y otras personas importantes de la Tierra Media. A menudo se ponen en localizaciones específicas como resultado de cartas de Evento y proporcionan recompensas a los héroes cuando éstos les piden consejo.

Antes de empezar la primera partida, hay que insertar cada ficha de personaje en una de las peanas de plástico que se proporcionan



FIGURAS DE PLÁSTICO DE SERVIDOR

Estas figuras representan los lugartenientes de Sauron y se usan sobre el tablero de juego para indicar la localización actual de cada servidor. Al principio de la partida sólo se ponen dos de los servidores en el tablero de juego, mientras que los tres restantes entrarán en juego más tarde.



FIGURAS DE PLÁSTICO DE HÉROE

Estas figuras representan los diferentes héroes y se usan sobre el tablero de juego para indicar la localización actual de cada héroe.



DESCRIPCIÓN DEL TABLERO DE JUEGO



- | | |
|---|---|
| 1. Casilla de la Carta de Evento Actual | 11. Reserva de Sombra |
| 2. Área de Favor y Personajes | 12. Área de Acciones de Sauron |
| 3. Marcador de Historia | 13. Casilla del Mazo de Trama |
| 4. Referencia de Turno | 14. Marcador de Tramas Activas |
| 5. Casillas de los Mazos de Encuentros | 15. Localización Permanentemente Peligrosa |
| 6. Área de Servidores | 16. Fortaleza de la Sombra y Localización Permanentemente Peligrosa |
| 7. Área de Influencia | 17. Localización Normal |
| 8. Casilla del Mazo de Peligro | 18. Localización de Refugio |
| 9. Casilla del Mazo de Corrupción | 19. Camino Normal |
| 10. Casilla del Mazo de Sombra | 20. Camino Acuático |

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

“No dejéis la hierba verde. No os acerquéis a las piedras antiguas ni a los fríos Túmularios, ni espiéis los Túmulos, a menos que seáis gente fuerte y de ánimo firme...”

– Tom Bombadil hablando a Frodo y a sus compañeros hobbits
El Señor de los anillos, La comunidad del anillo

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego para Sauron o para los jugadores héroe es avanzar su respectiva ficha de historia hasta la casilla de Conclusión del Marcador de Historia y completar los requisitos de su Carta de Misión. Las fichas de historia avanzan gracias a diferentes medios dependiendo de a qué bando pertenecen.

Las tres fichas de historia de Sauron avanzan según las cartas de Trama que tenga en juego. Su objetivo es avanzar una de sus fichas de historia hasta la casilla de Conclusión, o todas sus tres fichas hasta la casilla de La Sombra Cae (ver páginas 33–34).

Los jugadores héroe ganan (o pierden) como un equipo. Su ficha de historia se mueve automáticamente en cada turno de Sauron, pero se puede mover más rápido o más lento según ciertas cartas de Evento y de Sombra.

Si un bando provoca la Conclusión, pero falla al completar su Misión, entonces el ganador de la partida se determina mediante una lucha final entre un héroe y los Espectros del Anillo.

NÚMERO DE JUGADORES

Pueden jugar hasta cuatro jugadores a *Middle-earth Quest* con un jugador tomando el papel de Sauron y el resto tomando los roles de los héroes. Estas reglas están escritas asumiendo que se va a jugar una partida de tres o cuatro jugadores. Si juegan sólo dos jugadores, éstos deberían leer el reglamento completo y a continuación seguir las instrucciones específicas para partidas de dos jugadores de la página 35.

CÓMO LEER ESTE REGLAMENTO

Middle-earth Quest es un juego único en el que la forma de jugar del jugador Sauron contra los jugadores héroe es muy diferente. Por lo tanto, hemos dividido todas las reglas para los dos bandos en las distintas secciones siguientes: las “Reglas de Juego de Sauron” y las “Reglas de Juego de los Héroes”. Es importante que los jugadores lean **ambas** secciones, porque hay información general del juego en las dos. A continuación de las “Reglas de Juego de Sauron” y las “Reglas de Juego de los Héroes”, se pueden encontrar reglas adicionales como el combate y la Conclusión de la partida.



PREPARATIVOS

Antes de jugar una partida de *Middle-earth Quest*, los jugadores deben seguir los pasos siguientes:

1. **Elegir Bandos:** En primer lugar los jugadores determinan qué jugador tomará el papel de Sauron. El resto de jugadores tomarán los roles de los héroes de la Tierra Media.
 2. **Colocar el Tablero de Juego:** Despliega las dos mitades del tablero de juego, y ponlas en el centro del área de juego de forma que la ilustración de ambas mitades coincida. Sauron se debería sentar cerca del área de Acciones de Sauron.
 3. **Preparación de los Héroes:** Los jugadores héroe siguen los pasos siguientes mientras el jugador Sauron hace la preparación de Sauron (paso 4).
 - a. **Elegir Héroes:** Cada jugador elige una hoja de héroe diferente y la figura correspondiente, entre las cinco que se proporcionan con el juego, y las pone en su respectiva área de juego. Si los jugadores no se ponen de acuerdo en quién debe llevar a cada héroe, la distribución de los héroes se hace al azar.
 - b. **Colocar las fichas de Favor y los Personajes:** Pon todas las fichas de Favor y de Personaje en el área de Favor y Personajes del tablero de juego.
 - c. **Colocar las Figuras de Héroe:** Cada jugador héroe pone su figura en su localización inicial en el tablero de juego tal y como se indica en su hoja de héroe.
 - d. **Preparar Mazos de Héroe:** Separa todas las cartas de Héroe (de acuerdo a su anverso) en cinco mazos de Héroe y en un mazo de Habilidad. Recuerda que las cartas de Habilidad se indican con una estrella, y las cartas de Héroe con el busto del héroe al que corresponden, localizadas en ambos tipos en la parte inferior de cada carta.

Coloca el mazo de Habilidad boca abajo al lado del tablero. Cada jugador héroe toma el mazo de Héroe correspondiente a su héroe, lo mezcla, y lo pone boca abajo a la izquierda de su hoja de héroe al lado de las palabras “Reserva de Vida” (ver “Reserva de Vida” en la página 21). Todos los componentes (hoja de héroe, figura de plástico y cartas de Héroe) de los héroes que no han sido elegidos se devuelven a la caja del juego.
 - e. **Preparar las Búsquedas Iniciales:** Cada jugador elige al azar una de sus cartas de Búsqueda Inicial. Sigue cualesquiera instrucciones de “Preparativos” que tenga la carta y la pone frente a él. Las cartas de Búsqueda Inicial que quedan sin usar se devuelven a la caja del juego y no se usan durante la partida. Cada héroe recibe también su carta de Búsqueda Avanzada, pero no podrá usarla hasta que haya completado su Búsqueda Inicial.
 - f. **Preparar los Mazos de Evento:** Separa las cartas de Evento por etapa (tal y como indica el número de su dorso). A continuación mezcla cada uno de los tres mazos, y ponlos boca abajo al lado de la parte superior del tablero de juego.
 - g. **Preparar los Mazos de Encuentros:** Separa las cartas de Encuentros por región (cinco mazos indicados por el color de las gemas de su dorso, y el sexto, el mazo de Encuentros de Refugio, por tres torres blancas). A continuación mezcla cada uno de los seis mazos, y ponlos boca abajo en sus respectivas áreas en el lado izquierdo del tablero de juego.
 - h. **Pon las Fichas de Historia:** Pon las cuatro fichas de historia (la verde para los héroes, la amarilla, negra y roja para Sauron) en la casilla “inicio” del Marcador de Historia.
4. **Preparación de Sauron:** El jugador Sauron sigue los pasos siguientes mientras los jugadores héroe hacen la preparación de los Héroes (paso 3).
 - a. **Colocar las fichas de Influencia:** Pon todas las fichas de influencia en el área de Influencia del tablero de juego.
 - b. **Colocar las Figuras de Servidor:** Pon las figuras de “Serpiente Negra” y “Boca de Sauron” en sus localizaciones iniciales tal como se indica en el área de Servidores del tablero de juego. A continuación pon las otras tres figuras de servidor fuera del tablero, a un lado de éste.
 - c. **Recibir la Trama Inicial:** Elige al azar una de las tres cartas de Trama Inicial. Las cartas de Trama Inicial que quedan sin usar se devuelven a la caja del juego y no se usan durante la partida. Pon la carta de Trama robada en la casilla “1” del Marcador de Tramas Activas y la ficha de trama correspondiente en la localización *afectada* por la carta de Trama (ver página 14). A continuación sigue las instrucciones de la carta.
 - d. **Preparar los mazos de Sombra, Corrupción, Peligro y Trama Avanzada:** Mezcla por separado los mazos de Sombra, Corrupción, Peligro y Trama Avanzada y ponlos boca abajo en las casillas apropiadas del tablero de juego.
 - e. **Colocar las cartas de Referencia de Monstruo y de Combate de Monstruo:** Pon las cartas de Referencia de Monstruo boca arriba en una pila cerca de tu alcance. A continuación mezcla los tres mazos de Combate de Monstruo por separado y ponlos boca abajo al lado del tablero de juego.
 - f. **Colocar las Fichas de Monstruo:** Separa los cinco tipos de fichas de monstruo por color, mézclalas por separado, y ponlas en cinco pilas con la ilustración boca abajo. Estas fichas deben estar al alcance del jugador Sauron.
 - g. **Prepara el resto de Fichas:** Toma todas las fichas de daño, las fichas de acción de Sauron, las fichas de nivel y la ficha de evento, y ponlas fuera del tablero, a un lado de éste, al alcance de todos los jugadores. A continuación pon las fichas de trama “2” y “3” al lado del mazo de Trama.
 5. **Robar Cartas de Misión:** Mezcla por separado el mazo de Misión de Sauron y el mazo de Misión de Héroes. A continuación cada bando roba en secreto una carta de lo alto de su mazo respectivo. Los héroes (como grupo) pueden mirar su carta de Misión en cualquier momento, y el jugador Sauron puede mirar su carta de Misión en cualquier momento, pero nadie debería compartir esta información con el bando contrario. Después de que cada bando haya leído su carta de Misión, las cartas se ponen boca abajo cerca del área de juego del bando apropiado. Devuelve a la caja del juego todas las cartas de Misión sin usar (sin mirarlas); no se usarán durante la partida.
 6. **Empezar la partida:** Después de que todos los jugadores hayan completado los preparativos, se procede con el primer turno de Sauron de la partida.

DIAGRAMA DE LOS PREPARATIVOS



- | | |
|---|---|
| 1. El Área de Juego de un Héroe | 15. Figuras de Servidor (en localizaciones iniciales) |
| 2. Hoja de Héroe | 16. Mazo de Trama |
| 3. Mazo de Héroe (en Reserva de Vida) | 17. Fichas de Trama y Ficha de Evento |
| 4. Búsqueda Inicial | 18. Fichas de Influencia (en el área de Influencia) |
| 5. Mazo de Habilidad | 19. Mazo de Peligro |
| 6. Mazo de Equipo | 20. Mazo de Corrupción |
| 7. Fichas de Nivel | 21. Mazo de Sombra |
| 8. Mazos de Evento | 22. Ficha de Jugador Activo |
| 9. Fichas de Favor y de Personaje | 23. Carta de Misión de Sauron |
| 10. Fichas de Historia | 24. Fichas de Daño |
| 11. Carta de Misión de Héroe | 25. Pilas de Fichas de Monstruo |
| 12. Figuras de Héroe (en localizaciones iniciales) | 26. Fichas de Acción de Sauron |
| 13. Trama Inicial Activa y Ficha de Trama Correspondiente | 27. Cartas de Referencia de Monstruo y Mazos de Combate de Monstruo |
| 14. Mazos de Encuentros | |

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

“Muy pronto advertí que espías de toda clase, aun bestias y pájaros, se habían reunido alrededor de la Comarca, y mis temores crecieron. Pedí ayuda a los Dúnedain, que doblaron la guardia, ...”

– Gandalf, en el Concilio de Elrond
El Señor de los anillos, La comunidad del anillo

TURNOS DE JUEGO

Middle-earth Quest se juega en una cantidad indeterminada de turnos de juego hasta que se produce la Conclusión (normalmente por una ficha de historia que llega al final del marcador; ver páginas 33–34).

Empezando por el jugador Sauron y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador hace su turno. Cada turno es o bien un turno de Sauron en el cual el jugador Sauron actúa o bien un turno de héroe en el cual uno de los jugadores héroe actúa. De esta forma, en una partida de cuatro jugadores, el orden de turnos sería:

(1) Turno de Sauron; (2) Turno del Héroe 1; (3) Turno del Héroe 2; (4) Turno del Héroe 3

Después de que el último héroe haya completado su turno, Sauron empieza su siguiente turno. Esto continúa hasta que empiece la Conclusión (ver páginas 33–34).

TURNO DE SAURON

Durante cada turno de Sauron las fichas de historia pueden avanzar (incluso la ficha de historia de los héroes), Sauron puede jugar una única carta de Trama y Sauron lleva a cabo acciones para avanzar y defender sus tramas.

Las fases de cada turno de Sauron se describen a continuación, están resumidas en el tablero de juego y se detallan en las páginas 11–19.

1. **Fase de Incursión de Héroes:** Descarta todas las fichas de influencia de cada una de las localizaciones de los héroes.

Ejemplo: En su turno de héroe anterior, Beravor acabó su turno en la localización de Moria, la cual contenía dos fichas de influencia. Durante la siguiente Fase de Incursión de Héroes de Sauron, las fichas de influencia se retiran. Sauron quita las fichas de Moria y las devuelve al área de Influencia en el tablero de juego.

2. **Fase de Historia:** Avanza la ficha de historia de los héroes dos casillas hacia delante en el Marcador de Historia. Las fichas de historia de Sauron se avanzan de acuerdo a sus cartas de Trama activas (ver página 13). **Sáltate esta fase en el primer turno de juego.**

Nota: Si ésta es la primera vez en que una ficha de historia ha avanzado hasta la etapa II o hasta la etapa III del Marcador de Historia, entonces Sauron puede poner nuevos servidores en juego (ver página 12).

3. **Fase de Trama:** Sauron puede jugar una única carta de Trama desde su mano o bien descartar una carta de Trama activa (ver página 13). **Sáltate esta fase en el primer turno de juego.**

4. **Fase de Evento:** Sauron roba tres cartas de lo alto del mazo de Evento de la etapa actual. A continuación resuelve uno de ellos (según las reglas que se encuentran en la página 14).

EXCEPCIÓN: Si ningún bando es el *dominante*, en lugar de lo indicado Sauron roba una carta y la resuelve. **Esto siempre se cumplirá durante el primer turno de juego de Sauron.**

5. **Fase de Acción:** Sauron puede llevar a cabo dos acciones (o tres acciones en las partidas de cuatro jugadores). Ver “Fase de Acción” en las páginas 15–19.
6. **Fase de Preparación de los Héroes:** Cada héroe puede robar tantas cartas de su reserva de vida como su valor de coraje (ver página 19).

TURNO DE HÉROE

Durante cada turno de héroe, el héroe activo mueve, lucha, explora y resuelve una carta de Encuentro en su localización final.

Las fases de cada turno de héroe se describen a continuación, están resumidas en el tablero de juego y se detallan en las páginas 20–25.

1. **Fase de Descanso:** Si no hay fichas de monstruo ni servidores en la localización del héroe y no está en una Fortaleza de la Sombra, puede *descansar* (ver página 20).
Ten en cuenta que si el héroe está en un Refugio, se puede *curar* (ver página 20).
2. **Fase de Emboscada:** Sauron debe elegir y atacar con un monstruo o servidor en la localización del héroe. En este caso, empieza un combate (ver páginas 27–32).
3. **Fase de Viaje:** Durante esta fase el héroe puede viajar a una localización adyacente en el tablero de juego, luchar con enemigos, resolver localizaciones peligrosas y explorar según se indica a continuación:

Ten en cuenta que un héroe puede hacer esta fase (repetiendo la secuencia indicada a continuación) tantas veces como su mano de cartas de Héroe se lo permita.

- a. **Mover:** El héroe puede mover a una localización adyacente descartando las cartas de Héroe requeridas de su mano (ver páginas 22–23).
- b. **Combate o Peligro:** Sauron elige si quiere que el héroe luche contra un monstruo/servidor en su localización (si hay alguno) o si quiere resolver una carta de Peligro (si está en una localización peligrosa, ver páginas 22–23).
- c. **Explorar:** El héroe puede explorar su localización actual. Esto incluye conseguir favor, pedir consejo a los personajes, completar Búsquedas y más (ver página 24).

Si el héroe desea explorar una localización en la cual ha empezado el turno, puede saltarse las subfases de “Mover” y “Combate o Peligro” de su primera fase de Viaje y simplemente explorar su localización actual.

4. **Fase de Encuentro:** Después de que haya acabado su movimiento, si el héroe no está en una localización peligrosa, roba tres cartas del mazo de Encuentros correspondiente a la localización y resuelve la carta con el número más bajo que coincida con su localización o región (si hay alguna) (ver páginas 24–25).

REGLAS DE JUEGO DE SAURON

“El Señor Sauron el Grande, así dijo, deseaba nuestra amistad. Por esto nos daría anillos, como los que había dado en otro tiempo.”

– Glóin, en el Concilio de Elrond
El Señor de los anillos, La comunidad del anillo

Esta sección define los conceptos centrales y las reglas para el jugador Sauron, concentrándose en las fases de su turno.

TURNO DE SAURON EN DETALLE

Esta sección proporciona una descripción detallada del turno de Sauron, el cual se compone de las fases siguientes: la fase de Incursión de Héroes, la fase de Historia, la fase de Trama, la fase de Evento, la fase de Acción y la fase de Preparación de

los Héroes. Ten en cuenta que algunas de las fases del turno de Sauron de hecho benefician a los héroes y no a Sauron (por ejemplo, la Fase de Preparación de los Héroes).

LA FASE DE INCURSIÓN DE HÉROES

En esta fase cada héroe descarta todas las fichas de influencia de su localización actual (siempre que no esté una Fortaleza de la Sombra). Siempre que se descarte influencia de una localización, se devuelve al área de Influencia en el tablero de juego.

Descartar influencia durante la fase de Incursión de Héroes sirve a muchos propósitos, incluyendo anular extensiones de influencia desde Fortalezas de la Sombra (ver páginas 16–17) y evitar que Sauron coloque fichas de monstruo en esa localización.

TÉRMINOS IMPORTANTES

A continuación se indican términos comunes que se usan con frecuencia en este reglamento y en las cartas.

Dominante: Algunas cartas y reglas dependen de qué bando es el dominante. Un bando es el dominante si tiene una ficha de historia más cerca de la casilla de Conclusión que su oponente (ver página 14).

Personaje: Estas fichas representan personas influyentes de la Tierra Media y pueden proporcionar a los héroes favor u otros beneficios especiales.

Etapa Actual: La etapa más a la derecha del Marcador de Historia que contenga al menos una ficha de historia.

Enemigo: Un componente o jugador que no pertenezca al mismo bando que otro componente particular o jugador. Por ejemplo, los héroes son los enemigos de Sauron.

Exhausto: Un combatiente exhausto no puede jugar más cartas de Combate durante el resto de un combate (ver página 32).

Extensión: Una cadena de localizaciones adyacentes conteniendo todas ellas fichas de influencia y que estén conectadas con al menos una Fortaleza de la Sombra (ver páginas 16–17 para más detalles).

Amistoso: Un componente o jugador perteneciente al mismo bando que otro componente particular o jugador.

Héroe: Este término se utiliza para referirse tanto a la figura del héroe (y sus componentes) como al jugador que controla a ese héroe.

Fuerza de Influencia: La cantidad de fichas de influencia en una Fortaleza de la Sombra.

Localización: Estas casillas circulares son el principal componente del tablero de juego. Cada localización tiene un marco coloreado que indica a qué región pertenece la localización. Las localizaciones también tienen nombres, a los cuales hacen referencia otros componentes.

Camino: Estas líneas discontinuas (o líneas continuas azules) conectan todas las localizaciones adyacentes.

Fortaleza de la Sombra: Cualquier localización con el icono de Fortaleza de la Sombra (una torre negra). Sauron a menudo puede poner fichas de influencia en extensión desde las Fortalezas de la Sombra (ver página 16 para más detalles).

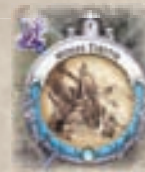


Región: Hay diez regiones en el tablero de juego, diferenciadas por color, cada una conteniendo varias localizaciones. El nombre de cada región se puede encontrar a la derecha de la correspondiente casilla de mazo de Encuentros en el tablero de juego (las cuales se identifican también por color). Se puede encontrar un mapa de las regiones en la página 36 de este reglamento.

Sauron: Este término es la abreviatura de “el jugador Sauron”.

Bando: *Middle-earth Quest* es jugado básicamente por dos equipos, con un equipo formado por los jugadores héroes y con otro equipo formado por el jugador Sauron. Estos equipos se describen aquí como “bandos”.

Refugio: Cualquier localización del tablero de juego que tenga el icono de Refugio (tres torres blancas). Cuando un héroe descansa en un Refugio, también se puede curar (ver página 20 para más detalles).



En un rango de [X] casillas: Bastantes cartas se refieren a localizaciones que estén en un rango de una cantidad de casillas. Las localizaciones adyacentes se consideran en un rango de una casilla. Por ejemplo, “en un rango de 1 casilla del héroe” incluye la localización actual del héroe y todas y cada una de las localizaciones adyacentes.

LA FASE DE HISTORIA

En cada turno de Sauron, **excepto en el primero**, la ficha de historia de los héroes avanza dos casillas en el Marcador de Historia. A continuación cada una de las tres fichas de Historia de Sauron se avanza individualmente, según indiquen las cartas de Trama activas de Sauron (ver el diagrama “Avanzar Fichas de Historia”).

Si cualquier ficha de historia llega a la casilla de Conclusión del Marcador de Historia o si *todas las tres* fichas de Sauron llegan a (o se pasan de) la casilla de La Sombra Cae, la Conclusión de la partida empieza (ver “Ganar el juego” en páginas 33–34).

EXPLICACIÓN DEL MARCADOR DE HISTORIA



El Marcador de Historia transcurre a lo largo del borde superior del tablero de juego. Este marcador contiene las cuatro fichas de historia, que indican cuán cerca están Sauron y los héroes de cumplir sus objetivos.

Temáticamente la ficha de historia de los héroes representa cuánto éxito tienen los Pueblos Libres en mantener a raya las fuerzas de Sauron para permitir los hechos heroicos narrados en *El Señor de los anillos*. Si esta ficha llega al final del marcador, entonces empieza la Conclusión del juego (ver páginas 33-34).



Temáticamente las fichas de historia de Sauron representan lo cerca que está Sauron de ganar el poder y conocimientos necesarios para reclamar el dominio absoluto del Oeste. El marcador de historia del “anillo” (amarillo) indica lo cerca que está Sauron de desentrañar los planes de Gandalf y encontrar el Anillo Único, el marcador de historia de “conquista” (rojo) indica lo cerca que está Sauron de formar una fuerza militar con la suficiente fuerza, y el marcador de historia de “corrupción” (negro) indica el progreso de Sauron en corromper a los líderes de los Pueblos Libres.



EXPLICACIÓN DE LAS ETAPAS DE LA PARTIDA

La partida se divide en tres etapas. Estas etapas representan el avance de los años en la Tierra Media, con eventos temáticos que tendrán lugar en los momentos apropiados. El Marcador de Historia está dividido en tres secciones para representar estas tres etapas, empezando por la etapa I y acabando con la etapa III.

El término “etapa actual” se define como **la etapa más a la derecha del marcador que contenga al menos una ficha de historia**.

Cuando una carta o habilidad se refiera a la *etapa actual*, los jugadores simplemente comprueban la etapa del Marcador de Historia de la ficha de historia más cercana a la casilla de Conclusión.

La etapa de la partida también determina de qué mazo de Evento roba Sauron durante la fase de Evento (página 14) y cuánta influencia puede haber en la Reserva de Sombra (página 16).

AVANZAR FICHAS DE HISTORIA



1. Durante la fase de Historia la ficha de historia de los héroes avanza dos casillas.
2. Sauron sólo tiene dos cartas de Trama activas. Cada carta le permite avanzar su ficha de historia de “corrupción” una casilla hacia delante en el Marcador de Historia.

Si Sauron hubiera tenido más cartas de Trama activas, podría haber sido capaz de mover fichas adicionales (según indiquen las cartas).

3. Como ésta es la primera vez que una ficha de historia ha entrado en la etapa III del marcador, la etapa actual es ahora la etapa III y Sauron inmediatamente juega el servidor “Rey Brujo” en una de sus localizaciones iniciales

COLOCAR SERVIDORES

Después de avanzar las fichas, si es la primera vez que una ficha de historia ha entrado en la etapa II o la etapa III del Marcador de Historia, Sauron coloca las figuras de servidor apropiadas (según se indica en el Marcador de Historia) sobre el tablero.

Al principio de la partida, Sauron recibe los servidores “Boca de Sauron” y “Serpiente Negra” (como se indica en la Etapa I en el Marcador de Historia). Cuando la partida entra en la etapa II, Sauron recibe los servidores “Espectros del Anillo” y “Gothmog de Gorgoroth”, y finalmente, cuando la partida entra en la etapa III, recibe el servidor “Rey Brujo”.

Cuando recibe un servidor, Sauron pone su figura de plástico en la localización inicial indicada en la casilla del servidor en el tablero de juego.

LA FASE DE TRAMA

Durante esta fase, Sauron puede hacer *una* de las siguientes actividades. **Esta fase se salta en el primer turno de juego.**

- **Jugar una Carta de Trama:** Sauron puede elegir una única carta de Trama de su mano y jugarla. Para jugar la carta, Sauron debe cumplir los requisitos indicados en la carta y colocarla en una casilla vacía del Marcador de Tramas Activas. A continuación coloca la ficha de trama correspondiente en la localización afectada por la carta. Si no quedan casillas vacías en el Marcador de Tramas Activas, Sauron no puede jugar ninguna carta de Trama.
- **Descartar una Carta de Trama Activa:** Sauron puede descartar una de sus cartas de Trama del Marcador de Tramas Activas. Normalmente querrá hacer esto si el Marcador de Tramas Activas está lleno y quiere jugar una carta de Trama diferente en un turno futuro.
- **No Hacer Nada:** Si Sauron no tiene cartas de Trama que quiera jugar o no quiere descartar una carta de Trama Activa, puede elegir no hacer nada durante esta fase.

CARTAS DE TRAMA

Las cartas de Trama representan los planes y maquinaciones de Sauron para corromper y dominar la Tierra Media. Durante cada fase de Historia, las fichas de historia de Sauron avanzan una cantidad de casillas igual a los números indicados en cada una de sus cartas de Trama Activas.

JUGAR CARTAS DE TRAMA

Para poder jugar una carta de Trama, Sauron debe ser capaz de cumplir todos los requisitos de la carta de Trama. La mayoría de los requisitos se indican en texto en cursiva en lo alto de la caja de texto (por ejemplo, “*Requiere una ficha de monstruo o un servidor adyacente al Reino del Bosque*”).

Una vez una carta de Trama está en juego, todos los requisitos de la carta de Trama se ignoran. Esto significa que la carta permanecerá en juego incluso si sus requisitos ya no se cumplen (como que la Reserva de Sombra ya no contenga la influencia requerida).

Cada carta de Trama indica un número de influencia en su esquina superior izquierda. Este número indica la cantidad mínima de influencia que debe haber en la Reserva de Sombra en el momento en que se juega la carta.

LOCALIZACIONES AFECTADAS POR LAS CARTAS DE TRAMA

Todas las cartas de Trama *afectan* a localizaciones específicas. Cuando se juega una carta de trama en el Marcador de Tramas Activas, la ficha de trama correspondiente se pone inmediatamente en la localización afectada. Esta ficha es un recordatorio visual para los héroes de dónde es vulnerable esa trama.

DESCARTAR CARTAS DE TRAMA ACTIVAS

Para que un héroe pueda descartar una carta de Trama activa, debe explorar la localización afectada por la carta de Trama (identificada por la ficha de trama) durante su turno de héroe y gastar la cantidad de favor indicada en la carta de Trama (ver “Descripción de una carta de Trama” más adelante).

Las cartas de Trama descartadas se retiran del Marcador de Tramas Activas y se ponen boca arriba en la pila de descartes adyacente al mazo de Trama. La ficha de trama correspondiente se retira entonces del tablero de juego.

Recuerda que Sauron puede descartar voluntariamente una carta de Trama activa durante su fase de Trama en lugar de jugar una carta de Trama.

VARIAS CARTAS DE TRAMA ACTIVAS

Es importante tener en cuenta que si Sauron tiene varias cartas de Trama activas, es posible que dos de sus (o incluso todas sus tres) fichas de historia avancen en el Marcador de Historia durante la fase de Historia.

Si varias cartas de Trama activas avanzan la misma ficha de trama en el Marcador de Historia, simplemente resuelve las cartas de Trama activas de una en una, avanzando la ficha de historia indicada dos (o incluso tres) veces según se indique.

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE TRAMA



1. **Influencia mínima:** Sauron debe tener al menos esta cantidad de influencia en la Reserva de Sombra para poder jugar esta carta de Trama.
2. **Coste de Descarte:** La cantidad de favor que tiene que descartar un héroe mientras está explorando la localización afectada para poder descartar la carta de Trama.
3. **Avance del Marcador de Historia:** Mientras esta carta esté en el Marcador de Tramas Activas, la correspondiente ficha de historia de Sauron avanzará la cantidad indicada de casillas en cada fase de Historia..
4. **Título de la Carta:** Indica qué representa temáticamente la carta.
5. **Texto de Juego:** Este texto indica lo siguiente:
 - a. Los requisitos, en cursiva, que Sauron debe cumplir para poder jugar la carta (si hay alguno).
 - b. El nombre de la localización afectada.
 - c. Cualesquiera reglas especiales que se apliquen mientras la carta esté en el Marcador de Tramas Activas (si hay alguna).

TOMA DE DECISIONES DE LOS HÉROES

Bastantes cartas requieren de los héroes que tomen decisiones como un bando. Por ejemplo, una carta de Evento puede indicar: “Los héroes pueden retirar hasta 3 fichas de influencia/monstruos de localizaciones en Rohan *o bien* ponen 1 favor en El Abismo de Helm.” Los héroes deben estar todos de acuerdo en retirar las fichas de influencia/monstruo o en poner el favor. Si no pueden ponerse todos de acuerdo, entonces lo deberían decidir al azar (por ejemplo, lanzando al aire una moneda).

Los héroes pueden discutir libremente sobre sus cartas de Héroe, pero no pueden enseñar su mano de cartas a los otros jugadores.

El enemigo tiene muchos espías: Sauron debería estar presente en, y se le debería permitir escuchar, todas las conversaciones entre los jugadores héroe.

LA FASE DE EVENTO

Durante la fase de Evento, Sauron roba cartas de Evento (y resuelve una) del mazo de Evento de la etapa actual. Para hacer esto, Sauron sigue la secuencia indicada a continuación:

1. **Robar y Resolver Evento:** Sauron resuelve esta fase como sigue:
 - a. Si los héroes son los dominantes, Sauron roba tres cartas de Evento del mazo de Evento de la etapa actual y resuelve la carta con el número de prioridad **más bajo**.
 - b. Si Sauron es el dominante, roba tres cartas de Evento del mazo de Evento de la etapa actual y resuelve la carta con el número de prioridad **más alto**.
 - c. Si ningún bando es el dominante, Sauron simplemente roba la carta superior del mazo de Evento de la etapa actual y la resuelve.



El Número de Prioridad de una Carta de Evento

Después de resolver la carta de Evento apropiada, Sauron descarta cualesquiera otras cartas de Evento que haya robado boca arriba a la pila de descartes correspondiente.

2. **Colocar Personajes y Favor:** En la parte inferior de cada carta de Evento hay instrucciones para colocar fichas de favor y/o fichas de personajes en el tablero de juego.

Por cada favor indicado, simplemente toma una ficha de favor del área de Favor y Personajes del tablero de juego, y pon la ficha de favor en la localización especificada en la carta de Evento. A continuación, por cada personaje indicado, toma la ficha de personaje correspondiente del área de Favor y Personajes del tablero de juego, y pon la ficha de personaje en la localización especificada en la carta de Evento.

DETERMINAR DOMINANCIA

Bastantes cartas y reglas dependen de qué bando es el *dominante*. Un bando es el dominante si tiene una ficha de historia más cerca de la casilla de Conclusión que su oponente. Usa la siguiente secuencia para determinar esto:

1. Los héroes cuentan la cantidad de casillas desde su ficha de historia hasta la casilla de Conclusión.
2. Sauron usa el número **más bajo** de los siguientes:
 - a. La cantidad de casillas desde su marcador de historia más cercano a la casilla de Conclusión.
 - b. La cantidad **acumulada** de casillas que necesitan *todas* sus fichas de historia para avanzar hasta la casilla de La Sombra Cae en el Marcador de Historia.
3. El bando con el número más bajo es considerado el dominante. En caso de empate, ningún bando es el dominante.

Ejemplo: Durante la fase de Evento la ficha de historia de los héroes está a cuatro casillas de la casilla de Conclusión y la ficha de historia de Sauron más cercana está a cinco casillas. Sin embargo, Sauron sólo necesita avanzar sus otras dos fichas de historia una casilla cada una para alcanzar la casilla de La Sombra Cae. Por lo tanto, Sauron es el dominante (porque su valor es dos comparado con el cuatro de los héroes).

Si la ficha de un personaje especificado ya está en otra localización del tablero de juego, **permanece en su localización actual**.

3. **Mantener en juego o Descartar:** Si la carta tiene el icono de ficha de evento (una bandera verde) en la esquina superior derecha, se coloca en la casilla de Carta de Evento Actual en el tablero de juego, descartando cualquier carta que hubiera en ella. Si la carta no tiene el icono de ficha de evento, se descarta.

LOCALIZACIONES AFECTADAS POR LAS CARTAS DE EVENTO

Algunas cartas de Evento afectan a una localización específica, que representa temáticamente el lugar en el que está ocurriendo el evento. Cuando una de estas cartas de Evento se coloque en la casilla de Carta de Evento Actual, se mueve también la ficha de evento a la localización afectada. Esto sirve como un recordatorio visual para todos los jugadores.

Cuando una carta de Evento se descarta (normalmente después de que un héroe explore la localización), la ficha de evento se retira también del tablero de juego.

Se ha de tener en cuenta que si un héroe explora la localización afectada, pero no activa la habilidad especial de la carta, la carta no se descarta (y la ficha permanece en la localización).

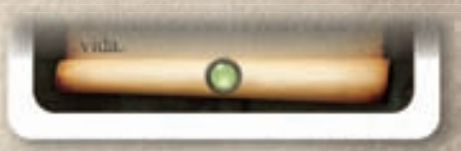
También se ha de tener en cuenta que cuando se descarta una carta de Evento, las fichas de favor y de personajes proporcionadas originalmente por ella no se ven afectadas.

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE EVENTO



- Número de Prioridad:** Este número se usa para determinar qué carta se resuelve de las cartas de Evento que se han robado. Las cartas con números altos tienden a beneficiar a los héroes más que las cartas con números bajos.
- Nombre y Texto de Ambientación:** Cada carta de Evento tiene un nombre temático y un texto de ambientación que explica lo que la carta representa.
- Icono de Ficha de Evento:** Las cartas de Evento que tienen este icono de una bandera verde permanecen en juego en la casilla de Carta de Evento Actual del tablero de juego hasta que se cumplan sus requisitos o hasta que la carta sea sustituida por otra carta de Evento.
- Habilidad:** Cada carta de Evento tiene una habilidad que se resuelve inmediatamente o que, si afecta a una localización, se resuelve cuando se cumplan los requisitos.
- Favor y Personajes:** Cada carta de Evento coloca favor y/o personajes en localizaciones específicas del tablero de juego (ver página 24).

GEMAS DE REFERENCIA DE REGIÓN



Cada carta que hace referencia a localizaciones específicas también contiene varias gemas de color en la parte inferior de la carta. El propósito de estas gemas es ayudar a los jugadores a encontrar las localizaciones mencionadas en las cartas (al mostrar el color de la región de la localización).

Si una carta hace referencia a varias localizaciones, las gemas están ordenadas de izquierda a derecha en el orden en que aparecen las localizaciones en la carta.

Las gemas de región también aparecen en las fichas de monstruo indicando en qué regiones se puede colocar cada ficha.

LA FASE DE ACCIÓN

Durante cada fase de Acción, Sauron puede hacer dos *acciones* (o tres acciones en las partidas de cuatro jugadores).

Cada vez que Sauron hace una acción, simplemente elige uno de los tres tipos posibles de acción indicados en el área del Marcador de Acciones en el tablero de juego. Para hacer esto coloca una de sus fichas de acción en la casilla **vacía** de más a la izquierda en el Marcador de Acción apropiado. A continuación resuelve la acción de acuerdo a su tipo.



Una Ficha de Acción de Sauron

Mientras en el tablero de juego haya tres o menos fichas de acción, permanecen en las casillas en las que fueron colocadas, reduciendo la posibilidad de elección de acciones de Sauron y su efectividad. Cuando Sauron coloca su cuarta ficha de acción en el área del Marcador de Acciones, **inmediatamente retira sus tres fichas anteriores**, dejando la (acabada de poner) cuarta ficha en su casilla actual (ver “Ejemplo de la Fase de Acción de Sauron” en la página 19).

Hay tres tipos de acción que Sauron puede resolver: “Colocar Influencia,” “Robar Cartas de Sombra y Trama,” y “Comandar Monstruos y Servidores.”



Icono de Colocar Influencia



Icono de Robar Cartas de Sombra y Trama



Icono de Comandar Monstruos y Servidores

ACCIÓN: COLOCAR INFLUENCIA



El Icono de Colocar Influencia

La acción “Colocar Influencia” proporciona a Sauron una cantidad de fichas de influencia igual al número de la casilla del Marcador de Acción que acaba de cubrir. Cuando elige esta acción, Sauron puede poner inmediatamente hasta dos fichas de esta influencia en su Reserva de Sombra y el resto en extensión de sus Fortalezas de la Sombra (ver página 16).

Ejemplo: Sauron pone una ficha de acción en la casilla “4” del Marcador de Acción de “Colocar Influencia”. Decide poner 1 ficha de la influencia en la Reserva de Sombra y 3 fichas en extensión de sus Fortalezas de la Sombra.

MARCADORES DE ACCIÓN



Cada uno de los tres tipos de acción tiene su propio Marcador de Acción. Cada marcador tiene tres casillas numeradas, con números que disminuyen de valor de izquierda a derecha. Los números que disminuyen indican los efectos menguantes del uso repetido de la misma acción.

Cuando Sauron lleva a cabo una acción, coloca una ficha de acción en la casilla libre más a la izquierda en su Marcador de Acción y resuelve la acción.

Los tres tipos de acción están resumidos debajo de los Marcadores de Acción en el tablero de juego. Cada resumen utiliza una “X” para referirse al número indicado (y que se acaba de cubrir) en la casilla del Marcador de Acción.

FICHAS DE INFLUENCIA

Sauron puede ganar influencia gracias a la acción “Colocar Influencia” y también gracias a varias cartas de Evento, Sombra y Encuentros. La influencia sirve para dos funciones, dependiendo de si está en la Reserva de Sombra o en una localización.



INFLUENCIA EN LA RESERVA DE SOMBRA

Cada vez que Sauron usa la acción “Colocar Influencia”, recibe una cantidad de fichas de influencia del área de Influencia del tablero de juego. Puede poner hasta dos de éstas en la Reserva de Sombra y el resto en extensión de localizaciones de Fortaleza de la Sombra en el tablero de juego.

Las fichas de influencia que están en la Reserva de Sombra permiten a Sauron jugar cartas de Sombra y de Trama más poderosas.

En la esquina superior derecha de cada carta de Trama y de Sombra está impresa la cantidad de influencia que Sauron debe tener en la Reserva de Sombra para poder jugar esa carta.

Se ha de tener en cuenta que este número es simplemente la cantidad de influencia requerida para jugar la carta, y que jugar la carta *no* provoca que Sauron deba descartar ninguna influencia de la Reserva de Sombra.



La cantidad de influencia que Sauron puede tener en la Reserva de Sombra es igual a cuatro veces la etapa de juego actual (ver “Explicación de las etapas de la partida” en la página 12). Por ejemplo, puede tener un máximo de cuatro fichas de influencia en la Reserva de Sombra durante la etapa I, ocho en la etapa II y hasta doce en la etapa III.

INFLUENCIA EN LAS LOCALIZACIONES

Durante la partida Sauron tiene muchas oportunidades de colocar influencia en las localizaciones del tablero de juego. La influencia permite a Sauron colocar y mover fichas de monstruo (ver página 18), convierte en peligrosas las localizaciones para los héroes (ver páginas 22–23) y puede ayudarle a cumplir los requisitos de sus cartas de Trama (ver página 13).

Colocar Influencia en Localizaciones

Cuando Sauron coloca influencia en una localización con una acción de “Colocar Influencia”, debe ponerla en *extensión* de sus Fortalezas de la Sombra.

“Extensión de una Fortaleza de la Sombra” significa que Sauron debe ser capaz de trazar un camino continuo a través de localizaciones, conteniendo todas ellas influencia, que lleve de vuelta hasta una Fortaleza de la Sombra. Esta influencia se puede poner en la misma Fortaleza de la Sombra, en una localización que ya forme parte de la extensión o en una localización que sea adyacente a una localización que ya forme parte de la extensión (ver “Ejemplo de Colocación de Influencia” en la página 17).

Las fichas de influencia nunca se pueden colocar en localizaciones de Refugio.

Influencia máxima

La *fuerza de influencia* de una Fortaleza de la Sombra es igual a la cantidad de fichas de influencia que se hayan colocado en ella. El número rojo en el icono de la Fortaleza de la Sombra indica la cantidad máxima de fichas de influencia que se pueden poner en ella.



Cada localización individual en extensión de la Fortaleza de la Sombra **no puede tener más influencia que la fuerza de influencia de la Fortaleza de la Sombra conectada**. Si una localización está en extensión de varias Fortalezas de la Sombra, se usa el valor de fuerza de influencia más alto.

Si en cualquier momento se descubre que una localización que contiene influencia está violando esta regla, la influencia en exceso debe ser retirada (hasta un mínimo de una influencia).

Se ha de tener en cuenta que es posible para los héroes desconectar una cadena continua de fichas de influencia. En este caso **retira todas las fichas de influencia excepto una ficha de las localizaciones que ya no estén en extensión (conectadas) con una Fortaleza de la Sombra**.



EJEMPLO DE COLOCACIÓN DE INFLUENCIA



1. Al elegir la acción “Colocar Influencia” Sauron pone una ficha de acción en la casilla “6” de ese Marcador de Acción. Toma seis fichas de influencia del área de Influencia.
2. Decide poner una influencia en la Reserva de Sombra.
3. A continuación pone 1 influencia en el Mar de Udûn. Puede hacerlo porque puede trazar un camino de localizaciones con influencia de vuelta a una Fortaleza de la Sombra (Barad-dûr).
4. Pone 2 fichas de influencia en Barad-dûr, aumentando su total hasta 3 fichas. Esto significa que cada localización en su extensión puede contener hasta 3 fichas de influencia.
5. Pone sus 2 últimas fichas de influencia en la Ciénaga de los Muertos. Puede hacerlo porque ahora puede trazar un camino de localizaciones con influencia de vuelta a una Fortaleza de la Sombra (Barad-dûr) y porque la fuerza de influencia de Barad-dûr es al menos dos.

ACCIÓN: ROBAR CARTAS DE SOMBRA Y TRAMA



El Icono de Robar Cartas de Sombra y Trama

La acción “Robar Cartas de Sombra y Trama” permite a Sauron robar una cantidad de cartas de Sombra y Trama igual al número de la casilla del Marcador de Acción que acaba de cubrir.

Para aclararlo, esta acción permite a Sauron robar la cantidad indicada de cartas de Sombra del mazo de Sombra y **también** la misma cantidad de cartas de Trama del mazo de Trama.

Sauron pone las cartas de Sombra en su mano, pero sólo se puede quedar con **una** de las cartas de Trama robadas. Elige una carta de Trama para añadir a su mano, y pone las cartas de Trama robadas restantes boca arriba en el fondo del mazo de Trama (en el orden que quiera).

Ejemplo: Sauron pone su ficha de acción en la casilla “2” del Marcador de Acción “Robar Cartas de Sombra y Trama”. Roba dos cartas de Sombra y dos cartas de Trama. Añade las cartas de Sombra a su mano, elige una carta de Trama para guardar y pone la otra carta de Trama en el fondo del mazo de Trama.

CARTAS DE SOMBRA

Sauron roba normalmente cartas de Sombra usando la acción “Robar Cartas de Sombra y Trama”. Estas cartas proporcionan una amplia variedad de poderosas habilidades al jugador Sauron.

JUGAR CARTAS DE SOMBRA

Siempre que Sauron quiera jugar una carta de Sombra, debe tener una cantidad de influencia de Sombra en la Reserva de Sombra igual o superior a la cantidad requerida por la carta (indicada en la esquina superior izquierda).

También tiene que seguir las instrucciones de momento de juego de la carta. Por ejemplo, una carta de Sombra que indique “*Jugar al principio de un combate*” sólo se puede jugar al principio de un combate, antes de que se haya hecho cualquier paso del combate.

Sólo se puede jugar una carta de Sombra por turno de jugador. En otras palabras, en una partida de cuatro jugadores, Sauron puede jugar hasta cuatro cartas de Sombra por ronda (esto sería una en su turno, y una en cada uno de los tres turnos de los héroes).

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE SOMBRA



1. **Requisito de Reserva de Sombra:** Sauron debe tener al menos esta cantidad de influencia en la Reserva de Sombra para poder jugar la Carta de Sombra.
2. **Título de la Carta:** Indica qué representa temáticamente la carta.
3. **Restricción de Momento de Juego:** El texto en cursiva indica a Sauron en qué momento tiene permitido jugar la carta.
4. **Efecto de Juego:** Estas instrucciones se deben resolver inmediatamente después de que Sauron juegue la carta de Sombra.

ACCIÓN: COMANDAR MONSTRUOS Y SERVIDORES



El Icono de Comandar Monstruos y Servidores

La acción “Comandar Monstruos y Servidores” proporciona a Sauron una cantidad de *órdenes* igual al número de la casilla del Marcador de Acción que acaba de cubrir.

Sauron puede usar cada orden de una de las siguientes formas:

- **Mover un Monstruo o un Servidor:** Sauron elige una ficha de monstruo o un servidor que esté en una localización en el tablero de juego y lo mueve a una localización adyacente. A diferencia de los héroes, las fichas de monstruo y los servidores ignoran los iconos de movimiento cuando se mueven de una localización a otra.

Las *fichas de monstruo* sólo se pueden mover a localizaciones que contengan al menos una ficha de influencia. (Los *servidores* se pueden mover a **cualquier** localización).

Se ha de tener en cuenta que los servidores **pueden** mover a localizaciones de Refugio, pero Sauron no puede iniciar un combate contra un héroe en una localización de refugio a menos que el héroe lo permita.

- **Colocar Fichas de Monstruo:** Sauron elige una de las cinco pilas de fichas de monstruo y roba una ficha al azar. Puede mirar en secreto el anverso de la ficha y a continuación colocarla boca abajo en cualquier localización cuyo color coincida con el de la ficha. Sauron debe obedecer las siguientes restricciones cuando coloca fichas de monstruo:

- Las fichas de monstruo sólo se pueden colocar en una localización que contenga al menos una ficha de influencia.

-Sauron sólo puede colocar una ficha de monstruo con cada acción de “Comandar Monstruos y Servidores” (independientemente de la cantidad de órdenes que le proporcione).

- Las fichas de monstruo no se pueden colocar en localizaciones que contengan héroes. (Sin embargo, se pueden **mover** a la localización de un héroe). Se ha de tener en cuenta también que en una misma localización puede haber más de una ficha de monstruo (o servidor).

- **Curar Servidor** Sauron elige un servidor en cualquier localización, y retira hasta cuatro fichas de daño de su casilla de Servidor en el tablero de juego. **No puede curar a un servidor que esté en la misma localización que un héroe.**

Cada ficha de monstruo y cada servidor sólo puede recibir una orden por cada acción de “Comandar Monstruos y Servidores”. Como resultado, una ficha de monstruo no se puede mover usando la misma acción que la introdujo en juego. También, por la misma razón, una ficha de monstruo o un servidor no se puede mover dos veces usando la misma acción.

Es también importante tener en cuenta que todos los combates (ver páginas 27–32) ocurren durante los turnos de los héroes. Si una ficha de monstruo o un servidor mueve a la localización de un héroe, el combate no tiene lugar hasta la próxima fase de Emboscada del héroe (ver página 22).

Ejemplo: Sauron pone su ficha de acción en la casilla “3” del Marcador de Acción “Comandar Monstruos y Servidores”. Como su primera orden, Sauron roba una ficha de monstruo del color de región de su elección, lo mira, y lo pone en una localización (que contiene una ficha de influencia) en esa región. Usando su segunda orden, mueve uno de sus servidores a una localización adyacente. Con su tercera y última orden, cura a un servidor diferente, retirando cuatro fichas de daño de su casilla de servidor en el tablero de juego.

SERVIDORES

Cada uno de los cinco servidores de Sauron está representado por una figura de plástico. Representan a los lugartenientes más poderosos de Sauron y tienen una importancia crítica para defender las tramas de Sauron.



Como se ha descrito anteriormente, dos de sus servidores (“Serpiente Negra” y “Boca de Sauron”) ya están en juego al principio de la partida. El resto de los servidores entran en juego a medida que la partida llega a las etapas II y III, como se indica en el Marcador de Historia.

Las características y las habilidades especiales de cada servidor están indicadas en la casilla del servidor en el tablero de juego, en las cuales Sauron también pondrá cualesquiera fichas de daño que sufra el servidor. Estas fichas de daño permanecen en el servidor hasta que es curado (ver más atrás) o derrotado (ver página 32)).

EJEMPLO DE LA FASE DE ACCIÓN DE SAURON



Es el principio de la fase de Acción de Sauron. Como hay dos jugadores héroe en la partida, Sauron puede hacer dos acciones durante esta fase.

1. Ya tiene fichas de acción en las casillas “6” y “5” del Marcador de Acción “Colocar Influencia” de su anterior fase de Acción. Estas fichas permanecen en el marcador hasta que se coloque su cuarta ficha de acción.
2. Hace su primera acción colocando una ficha de acción en la casilla “4” del Marcador de Acción “Colocar Influencia”. Esto le permite poner hasta dos fichas de influencia en su Reserva de Sombra, y el resto

en extensión de sus Fortalezas de la Sombra. No puede poner su ficha de acción en las casillas “6” ó “5” de su marcador, porque ya están ocupadas por fichas de acción anteriores.

3. Hace su segunda acción poniendo una ficha de acción en la casilla “3” del Marcador de Acción “Comandar Monstruos y Servidores”. A continuación da órdenes a tres monstruos/servidores diferentes (ver página 18).
4. Como ya ha colocado su cuarta ficha de acción en el tablero de juego, recupera todas sus fichas excepto la que acaba de colocar en la casilla de “Comandar Monstruos y Servidores”.

FICHAS DE MONSTRUO

Sauron puede colocar fichas de monstruo en cualquier localización que contenga influencia usando la acción “Comandar Monstruos y Servidores”. El 60% de las fichas de monstruo son monstruos reales, mientras que el 40% restante están en blanco y representan falsos rumores de monstruos.



Una vez una ficha de monstruo se ha colocado en el tablero, Sauron puede mirar su anverso en cualquier momento.

A pesar de que los monstruos son más débiles que los servidores, aún así pueden infligir daño a los héroes y son útiles para dificultar el movimiento de los héroes. No hay límite a la cantidad de fichas de monstruo (o servidores) que puede haber en una misma localización.

LA FASE DE PREPARACIÓN DE LOS HÉROES

Durante esta fase, cada **jugador héroe** roba tantas cartas de su reserva de vida como el valor de coraje de su héroe.

No hay límite a la cantidad de cartas que un héroe puede tener en su mano, aunque los jugadores héroe deberían ser conscientes de que algunas cartas de Sombra fuerzan a todos los héroes a descartarse hasta tener sólo cinco cartas.

Los héroes no están obligados a robar todas las cartas que les permite su coraje, aunque normalmente querrán robar todas ellas.

REGLAS DE JUEGO DE LOS HÉROES

“-Desleal es aquel que se despide cuando el camino se oscurece -dijo Gimli.

-Quizá -dijo Elrond-, pero no jure que caminará en las tinieblas quien no ha visto la caída de la noche.”

– Diálogo entre Gimli y Elrond,
del Capítulo “El anillo va hacia el sur”

El Señor de los anillos, La comunidad del anillo

Esta sección define los conceptos centrales y las reglas para los jugadores héroe, concentrándose en las fases de los turnos de los héroes.

TURNO DE HÉROE EN DETALLE

Durante cada turno de un jugador héroe hace las fases siguientes en orden.

LA FASE DE DESCANSO

Durante esta fase, el héroe activo puede *descansar* (o en algunos casos se puede *curar*).

Durante la partida, mientras el héroe viaja por la Tierra Media y se enfrenta en combate con las criaturas de Sauron, se verá forzado a poner cartas de Héroe en sus reservas de descanso y daño (separadas en los lados indicados en su hoja de héroe).

Si un héroe se queda sin cartas en su mano y en su reserva de vida, está *derrotado* (ver página 32). Por tanto, administrar las cartas de héroe es un elemento importante en el juego de los héroes.

Para descansar, el héroe simplemente mezcla todas las cartas de su reserva de descanso con su reserva de vida. **A continuación debe avanzar la ficha de historia de Sauron que esté más a la izquierda una casilla en el Marcador de Historia.** (si hay un empate, puede elegir cuál de las fichas de historia de Sauron empatadas quiere avanzar).

Si hay un monstruo o un servidor en la localización del héroe, o si está en una localización de Fortaleza de la Sombra, **no puede descansar** (y esta fase se salta).

DESCARTAR CARTAS DE CORRUPCIÓN

Cuando un héroe descansa, también puede descartar **una** de sus cartas de Corrupción. Para ello descarta la cantidad requerida de fichas de favor indicadas en la esquina inferior derecha de la carta de Corrupción.

CURACIÓN

Cuando un héroe descansa en una localización de Refugio, también se puede *curar*.

Cuando se cura, el jugador mezcla todas las cartas de su reserva de daño con su reserva de vida. (En otras palabras, cuando un jugador descansa en una localización de Refugio, mezcla todas las cartas de su reserva de descanso y de su reserva de daño con su reserva de vida).

EXPLICACIÓN DE LA HOJA DE HÉROE

La hoja de héroe del jugador indica las habilidades especiales de su héroe y sus características, y se usa para llevar el control de sus diferentes reservas de cartas de Héroe.



1) TABLA DE COMBATE

Cada héroe tiene una tabla de cinco lados que indica la proporción de cartas de Combate a Distancia (azul) y de Combate Cuerpo a Cuerpo (rojo) en su mazo. Esta tabla es útil para los jugadores durante el combate, especialmente cuando Sauron está intentando prever la estrategia de combate del héroe.

2) HABILIDAD

Cada héroe tiene una habilidad especial que le proporciona una ventaja única que se puede usar según se detalla en la hoja.

3) LOCALIZACIÓN INICIAL

Cada hoja de héroe indica dónde se coloca la figura de plástico del héroe al principio de la partida. Esta localización está en la parte inferior de la hoja como su “Localización Inicial” y está marcada con una gema de color de la región apropiada (ver página 15).

4) CARACTERÍSTICAS

Cada hoja de héroe indica las cuatro características del héroe: coraje, fuerza, agilidad y sabiduría. Cada héroe tiene diversos niveles en estas características, que están resumidas en la hoja de héroe y que se describen con detalle a continuación:

Coraje

El coraje de un héroe determina cuántas cartas roba durante la fase de Preparación de los Héroes del turno del jugador Sauron. Estas cartas se roban de lo alto de su reserva de vida y se ponen en su mano. (Más tarde el héroe las juega para viajar por el tablero de juego y para combatir enemigos).

Los héroes *nunca están obligados* a robar todas las cartas permitidas por su coraje, pero normalmente querrán hacerlo. **No hay límite a la cantidad de cartas que un héroe puede tener en su mano.**

Fuerza

La fuerza de un héroe limita cuántas cartas puede jugar durante el combate. Cada carta de Héroe tiene un coste de fuerza diferente cuando se juega durante el combate, como se indica en la esquina inferior izquierda de la carta. Ver “Combate” en las páginas 27–32 para más información sobre el uso de la fuerza.

LAS RESERVAS DE CARTAS DE HÉROE



En cada hoja de héroe, tres de sus lados están etiquetados con las palabras “Reserva de Vida”, “Reserva de Descanso” y “Reserva de Daño” respectivamente. Al principio de la partida cada héroe mezcla su mazo de Héroe y lo pone boca abajo adyacente en el lado “Reserva de Vida” de su hoja de héroe. Durante la partida se crean dos reservas de cartas adicionales en los lados “Reserva de Descanso” y “Reserva de Daño” de la hoja de héroe (éstas son, efectivamente, pilas de descartes del mazo de Héroe principal que está en la reserva de vida).

Estas tres reservas se utilizan para llevar el control de la salud del héroe (la reserva de vida), cuán cansado está de hacer esfuerzos (la reserva de descanso) y cuán herido está (la reserva de daño)

1) LA RESERVA DE VIDA

Las cartas de la “Reserva de Vida” se mantienen siempre en un mazo boca abajo. Ésta es la única reserva de la que el héroe puede normalmente robar cartas. Si esta reserva de cartas se agota y al héroe no le quedan cartas en su mano, es inmediatamente *derrotado* (ver página 32).

La cantidad de cartas en la reserva de vida de cada héroe es información pública y cualquier jugador puede contar cuántas cartas hay en cualquier momento (aunque los anversos de las cartas se mantienen en secreto).

Agilidad

La agilidad del héroe determina cuántas cartas puede robar al principio del combate o cuánta bonificación de fuerza recibe.

Durante el paso de Preparación del combate, el jugador héroe debe decidir qué parte de su agilidad destinará a robar cartas de Héroe y qué parte añadirá a su fuerza (ver “Preparación” en la página 28).

2) LA RESERVA DE DESCANSO

Las cartas de la “Reserva de Descanso” se mantienen siempre **boca arriba**. Siempre que un héroe tenga que descartar cartas de Héroe (por ejemplo al viajar por el tablero de juego), éstas se ponen boca arriba en lo alto de esta reserva. Cuando un héroe descansa, toma todas las cartas de su reserva de descanso y las mezcla (boca abajo) con su reserva de vida.

Los jugadores tienen permitido examinar en cualquier momento las cartas de su reserva de descanso, pero no pueden cambiar el orden en que están las cartas.

3) LA RESERVA DE DAÑO

Las cartas de la “Reserva de Daño” se mantienen siempre boca abajo. Siempre que un héroe sufre daño, debe descartar tantas cartas boca abajo como el daño sufrido de su mano o de su reserva de vida (en cualquier combinación) a su reserva de daño. Cuando un jugador se cura, mezcla las cartas de su reserva de daño con su reserva de vida (ver página 20).

La cantidad de cartas en la reserva de daño de cada héroe es información pública y cualquier jugador puede contar cuántas cartas hay en cualquier momento (aunque los anversos de las cartas se mantienen en secreto).

Sabiduría

La sabiduría de un héroe determina la capacidad del héroe para evitar localizaciones peligrosas (y también afecta al resultado de muchas cartas de Encuentro).

Durante la fase de Viaje del héroe, si la cantidad de influencia de una localización *supera* la sabiduría del héroe, esa localización se considera *peligrosa* para ese héroe, y Sauron puede robar tres cartas de su mazo de Peligro y elegir una para que el héroe la resuelva (ver páginas 22–23).

LA FASE DE EMBOSCADA

Si el héroe activo está en una localización que contiene una o más fichas de monstruo (y/o servidores), Sauron debe elegir **una** de estas fichas de monstruo (o servidores) con la que el héroe deberá entablar combate.

Se ha de tener en cuenta que si el héroe es *derrotado* en este combate, su turno acaba inmediatamente (ver página 32).

Si el héroe activo está en una localización de Refugio, el combate sólo tiene lugar si el héroe lo permite.

LA FASE DE VIAJE

Durante la fase de Viaje el héroe activo puede mover y explorar localizaciones adyacentes.

Esta fase es especial porque **se puede hacer tantas veces como el héroe quiera, o pueda** (normalmente sólo está limitada por la cantidad de cartas de Héroe que se tienen en la mano, o si el héroe es derrotado en combate durante esta fase).

Cada vez que el héroe hace esta fase, sigue todas las subfases de la secuencia siguiente:

A) MOVER

El héroe puede mover a una localización adyacente descartando las cartas de héroe requeridas de su mano.

Todos los caminos entre localizaciones adyacentes en el tablero de juego tienen un icono de movimiento y un número, que indica el coste de moverse entre estas dos localizaciones. Hay seis iconos de movimiento diferentes (*colina, montaña, bosque, llanuras, pantano y cualquier carta*).



Una **Colina** y una **Cualquier Carta**
Iconos de Movimiento en Caminos

Para mover de una localización a otra, el héroe debe descartar una carta de su mano con el mismo icono que el icono de movimiento del camino que las une.

Si el héroe no puede, o no quiere, descartar una carta con el mismo icono, en su lugar puede descartar una cantidad de cartas igual al número que hay en el icono de movimiento.

Cuando un héroe descarta cartas de Héroe, se ponen boca arriba en una pila de descartes en el lado "Reserva de Descanso" de su hoja de héroe (ver página 21).

Por ejemplo, durante la fase de Viaje, el héroe activo quiere mover por un camino con un icono de movimiento "colina (3)". Para mover por este camino, el héroe debe descartar una carta de Héroe que contenga un icono de colina, o bien descartar tres cualesquiera cartas de Héroe. Las cartas de Héroe descartadas se ponen en su reserva de descanso.



Un Icono de Movimiento de **Colina**
en una Carta de Héroe

Viajar por Caminos Acuáticos

Los caminos azules son *caminos acuáticos*. **Un héroe se puede mover por estos caminos como si fueran caminos normales**, pero es mucho más fácil viajar por ellos si el héroe tiene la carta de Equipo "Barca". (Cuando un héroe tiene una carta de Equipo "Barca", puede viajar por los caminos acuáticos descartando una carta de Héroe cualquiera de su mano, independientemente del icono de movimiento que tenga el camino).



Un Icono de **Bosque** en un Camino Acuático

El Icono de Cualquier Carta

El icono de "cualquier carta" significa que el jugador simplemente debe descartar una carta de Héroe cualquiera de su mano para viajar por el camino.

B) COMBATE O PELIGRO

Cuando viajen por el tablero de juego, a menudo los héroes tendrán que enfrentarse en combate con las criaturas de Sauron que no cesan de multiplicarse.

Después de que el héroe activo se haya movido a una nueva localización que sea *peligrosa* (ver más abajo) y/o contenga una o más fichas de monstruo o servidores, Sauron **debe resolver una** de las opciones siguientes (si es capaz):

- **Ataque de un Monstruo o Servidor:** Si hay una ficha de monstruo o un servidor en la nueva localización del héroe, entonces Sauron puede elegir esta opción. Si lo hace, debe girar una ficha de monstruo a su elección, o escoger un servidor en la localización.

El héroe debe enfrentarse ahora en combate con el monstruo o servidor seleccionado.

Si el héroe *no derrota al monstruo o servidor* en combate, el turno del héroe termina inmediatamente. (Esto es diferente del combate durante la fase de Emboscada, en la que el héroe puede continuar su turno excepto si es derrotado).

Si la ficha de monstruo escogida está en blanco (esto es, no tiene una ilustración de un monstruo), se descarta, y el héroe procede a la subfase de Exploración de su fase de Viaje.

- **Peligro:** Si la localización del héroe es peligrosa, Sauron puede escoger esta opción. Si lo hace, roba tres cartas del mazo de Peligro y elige una para resolver de la localización/región en que esté el héroe.

Después de resolver la carta de Peligro, las tres cartas se descartan boca arriba a una pila de descartes adyacente al mazo de Peligro.

Hay que tener en cuenta que Sauron no puede elegir una carta de Peligro que no afecte a la localización o región actual del Héroe (ver página siguiente). Si ninguna de las cartas afecta a la región o localización del héroe, las tres cartas de Peligro se descartan sin efecto.



Una Localización Permanentemente Peligrosa

EJEMPLO DE FASE DE VIAJE



1. Es la fase de viaje de Aargalad. Descarta una carta de Héroe con un icono de bosque para mover desde el Reino del Bosque hasta el Sendero Élfico. Como no hay fichas de monstruo ni servidores en el Sendero Élfico y no es una localización peligrosa, se salta la subfase “Combate o Peligro” de su fase de Viaje.
2. Durante la subfase de Exploración de la fase de Viaje de Aargalad, le pide consejo a Gandalf, y ahí elige recibir dos fichas de favor. A continuación mueve a Gandalf al área de Favor y Personajes del tablero de juego.
3. A continuación, decide hacer otra fase de Viaje. Descarta una carta de Héroe con un icono de montaña para mover desde el Sendero Élfico hasta Paso Alto.
4. Como Paso Alto contiene más influencia que la sabiduría de Aargalad, la localización es *peligrosa* para él. Después de que el héroe entre en la localización, Sauron roba tres cartas de Peligro y elige una para que Aargalad la resuelva.

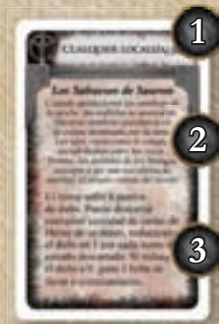
5. Aargalad no puede explorar Paso Alto y decide hacer otra fase de Viaje. Como ya no tiene más cartas de Héroe con el icono de montaña, descarta tres cartas de Héroe de su mano para mover desde Paso Alto hasta los Campos Gladios.
6. Como hay una ficha de monstruo en la localización de los Campos Gladios, Aargalad debe enfrentarse a “Combate o Peligro”. Sauron gira la ficha de monstruo y revela un monstruo Orco. Ahora Aargalad debe combatir con el Orco.

Si no consigue derrotar al Orco, el turno de Aargalad se acabará inmediatamente. En caso contrario, puede continuar su fase de Viaje (empezando por explorar los Campos Gladios).

CARTAS DE PELIGRO

Las cartas de Peligro describen los eventos malignos y corruptos que pueden afligir a los héroes durante sus viajes por las regiones de la Tierra Media infestadas por la Sombra (representada por las fichas de influencia de Sauron o por las localizaciones permanentemente peligrosas).

Una *localización peligrosa* se define como cualquier localización permanentemente peligrosa (ilustrada con un marco de peligro), o una localización actual de un héroe que contenga más fichas de influencia que la sabiduría del héroe.



1. **Localización Afectada:** Este texto indica a qué localizaciones específicas afecta esta carta. Si la localización actual del héroe no coincide con la indicada aquí, Sauron no puede elegir esta carta para que el héroe la resuelva.

Algunas cartas de Peligro afectan a “Cualquier localización” y Sauron las puede escoger siempre independientemente de la localización actual del héroe.

2. **Nombre y Texto de Ambientación:** Cada carta de Peligro tiene un nombre temático y un texto de ambientación que explica lo que la carta representa.
3. **Efecto de la Carta:** Debajo del texto de ambientación están las instrucciones que debe seguir el héroe al resolver la carta de Peligro.

C) EXPLORAR

Después de mover a una nueva localización (y posiblemente resolver un combate o un peligro), el héroe puede explorar su localización actual para ganar una variedad de diferentes beneficios. Siempre que un héroe explore, puede hacer una o todas de las opciones siguientes en cualquier orden:

- **Conseguir Favor:** Puede conseguir fichas de favor en su localización actual y colocarlas en su hoja de héroe.
- **Pedir Consejo a Personajes:** Puede recibir favor de cada personaje que esté en su localización actual *o bien* usar la habilidad de cada personaje que esté en su localización actual, pero no ambas cosas a la vez (ver “Fichas de Personaje” más adelante). A continuación el personaje se devuelve al área de Favor y Personajes del tablero de juego.
- **Elegir un Camino Oscuro:** Si el héroe tiene 3 o menos cartas de Corrupción, puede elegir ganar 1 favor y 1 Carta de Corrupción. Un héroe sólo puede elegir un camino oscuro **una sola vez durante cada uno de sus turnos**.
- **Completar una Búsqueda:** Puede completar cualesquiera Búsquedas de las cuales haya cumplido los requisitos (ver “Cartas de Búsqueda” en la página 25). No hay límite a la cantidad de Búsquedas que se pueden completar aquí.
- **Descartar una Trama:** Puede descartar una carta de Trama activa de Sauron que afecte a la localización actual del Héroe (si hay alguna) siguiendo los requisitos de descarte de la carta de Trama (normalmente gastando favor). Ver “Descartar Cartas de Trama Activas” en la página 13.
- **Intercambiar con otros Héroes:** Todos los héroes que estén en la localización actual del héroe pueden intercambiar libremente favor, cartas de Equipo y Búsqueda entre ellos (excluyendo Búsquedas Iniciales y Avanzadas)

Ejemplo: Argalad está explorando la localización de Beravor. Incluso aunque Beravor ya ha hecho su turno, Argalad puede intercambiar con ella. Beravor decide que Argalad realmente necesita su favor, y libremente le entrega todas sus fichas de favor.

Si un jugador quiere explorar la localización en la que ha empezado su turno, puede saltarse las subfases de “Mover” y “Combate o Peligro” de su primera fase de Viaje y a continuación explorar su localización actual (después de lo cual puede decidir hacer más fases de Viaje, de la manera habitual).

FICHAS DE FAVOR

Las fichas de favor representan el apoyo y la buena voluntad de las diferentes naciones y líderes de la Tierra Media. Los héroes recogen el favor y lo pueden gastar (descartar) para una variedad de razones diferentes (por ejemplo para descartar una carta de Trama).



El favor se puede conseguir de diferentes formas, como completar Búsquedas, pedir consejo a personajes y recogiendo de localizaciones del tablero de juego. Cuando un héroe gana favor, toma la cantidad apropiada de fichas de favor de su localización (o del área de “Favor y Personajes” si lo proporciona una carta) y las pone en su hoja de héroe.

FICHAS DE PERSONAJE

Las fichas de personaje representan a los poderosos líderes y a las personas influyentes de la Tierra Media. Al principio de la partida, se ponen en el área de Favor y Personajes del tablero de juego.



Varias cartas de Evento y Búsqueda indican a los jugadores que pongan personajes particulares en localizaciones del tablero de juego.

Durante la subfase de Exploración de la fase de Viaje del héroe, puede pedir consejo a los personajes que estén en su localización.

PEDIR CONSEJO A LOS PERSONAJES

Cuando un héroe le pide consejo a un personaje, puede hacer una de las opciones siguientes:

- **Usar la Habilidad:** El héroe puede usar la habilidad impresa en la ficha de personaje. A menudo esto permite al héroe ganar un nivel (ver página 26) o alguna otra recompensa especial.
- **Ganar Favor:** El héroe puede elegir ganar el favor indicado en el personaje. Simplemente toma esa cantidad de fichas de favor del área de Favor y Personajes del tablero de juego, y las pone en su hoja de héroe.

Después de que el héroe termine de pedir consejo al personaje, la ficha de personaje se devuelve al área de Favor y Personajes del tablero de juego.

LA FASE DE ENCUENTRO

Después de que el héroe activo haya acabado su fase de Viaje, y **si no está en una localización peligrosa**, debe robar cartas de Encuentro.

Para ello, roba tres cartas del mazo de Encuentro que corresponda al color de su localización (esto es, el color que coincida en una de las dos grandes gemas del mazo de Encuentro correspondiente).

Si el héroe activo está en una localización de Refugio, en su lugar debe robar tres cartas del mazo de Encuentros de Refugio (ilustrado con las tres torres blancas).

A continuación resuelve la carta con el **número de prioridad más bajo** que también afecte a su localización. Las otras dos cartas se descartan boca arriba al lado del mazo de Encuentro.

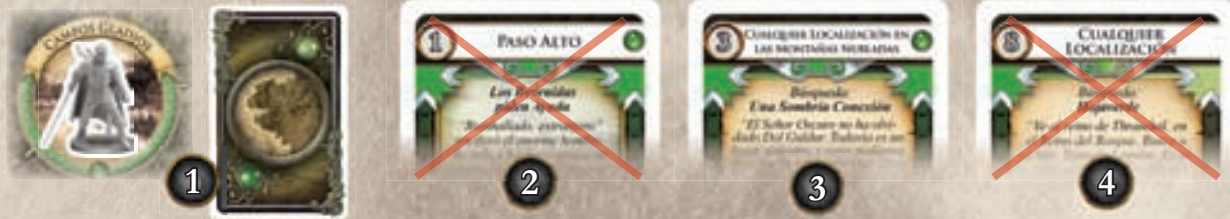
Si ninguna de las cartas de Encuentro afecta a la localización o región actual del héroe, se descartan todas ellas, y el turno del héroe finaliza.

Se ha de tener en cuenta que si dos o más de las cartas de Encuentro robadas coinciden con la localización actual del héroe, la carta que se resolverá es la que tenga el número de prioridad más bajo.

La mayoría de las cartas de Encuentro se resuelven inmediatamente y a continuación se descartan. Sin embargo, si el término “Búsqueda” aparece en cursiva en lo alto de la caja de texto, el jugador héroe coloca la carta boca arriba en su área de juego (ver “Búsquedas” en la página 25).

Si un mazo de Encuentro se queda sin cartas, se mezcla la pila de descartes para crear un nuevo mazo del que robar.

EJEMPLO DE FASE DE ENCUENTRO



1. Es la fase de Encuentro de Argalad. Como está en los Campos Gladios, roba tres cartas de Encuentro del mazo de Encuentro verde. A continuación ordena las tres cartas desde el menor al mayor número de prioridad.
2. En primer lugar comprueba la localización/región afectada de la carta con el número de prioridad más bajo. Como no coincide con su localización, no resolverá esta carta.

3. A continuación comprueba la localización afectada en la siguiente carta con el número más bajo. Como coincide con su localización (la cual está en la región de las Montañas Nubladas), ahora la resuelve.

Como es una Búsqueda pone la carta en su área de juego, donde más tarde podrá completarla.

4. No resuelve la tercera carta de Encuentro, porque ya ha resuelto una carta de encuentro con un número más bajo en esta fase de Encuentro

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE ENCUENTRO



1. **Número de Prioridad:** Cuando un héroe resuelve cartas de Encuentro, roba tres y resuelve la carta con el número de prioridad más bajo que también afecte a su localización (ver "Localización Afectada" más abajo).
2. **Localización Afectada :** Este texto indica a qué localización específica afecta esta carta. Si la localización actual del héroe no coincide con el nombre impreso aquí, no puede resolver esta carta (y seguirá buscando la localización afectada en la carta de Encuentro con el siguiente número más alto).
3. **Colores de las Regiones** El color de la carta y la gema de color de la parte superior indican a qué región (o regiones) puede afectar la carta. Este color es simplemente un recordatorio visual de la región afectada.
4. **Nombre y Texto de Ambientación:** Cada carta de Encuentro tiene un nombre temático y un texto de ambientación que explica lo que la carta representa.
5. **Efecto de la Carta:** Debajo del texto de ambientación están las instrucciones que el héroe debe seguir para resolver la carta de Encuentro.

BÚSQUEDAS

Todas las cartas de Búsqueda están en los mazos de Búsquedas Iniciales/ Avanzadas y en los mazos de Encuentro.

Sólo algunas cartas de Encuentro se consideran Búsquedas. Lo que las define como Búsquedas es la palabra "Búsqueda" en letras *cursivas* en lo alto de la caja de texto de la carta.



Cada Búsqueda describe una tarea que debe ser completada para recibir la recompensa indicada en la carta. Al completar Búsquedas, los héroes reciben recompensas y mejoras que perfeccionan sus habilidades y características. Completar Búsquedas también puede entorpecer a Sauron en la persecución de sus objetivos. Un héroe puede tener cualquier cantidad de Búsquedas sin completar en su área de juego en cualquier momento.

COMPLETAR BÚSQUEDAS

Todas las Búsquedas requieren que el jugador héroe cumpla unos objetivos específicos para completarlas. Una vez el jugador héroe completa los requisitos de una de sus Búsquedas (los requisitos están siempre indicados por círculos sólidos en el texto de la carta), recibe la recompensa indicada. Las Búsquedas completadas se **devuelven a la caja del juego** y no se usan durante el resto de la partida.

A menos que se indique lo contrario, las Búsquedas se completan durante la subfase de Exploración de la fase de Viaje del héroe.

Una Búsqueda se asigna siempre a un héroe específico y sólo puede ser completada por el héroe que la tiene a la vista en su área de juego. Hay que recordar, sin embargo, que los héroes pueden intercambiar Búsquedas (excepto las Búsquedas Iniciales y Avanzadas) con otros héroes cuando exploren la localización en la que estén.

OTROS ELEMENTOS DEL JUEGO

“Pero allí seguía, ella que había ido allí antes que Sauron y aun antes que la primera piedra de Barad-dûr, y que a nadie servía sino a sí misma, bebiendo la sangre de los elfos y de los hombres, entumecida y obesa, rumiando siempre algún festín; tejiendo telas de sombra; pues todas las cosas vivas eran alimento para ella, y ella vomitaba oscuridad.”

— Descripción de Shelob, hija de Ungoliant
El Señor de los anillos, Las dos torres

Esta sección describe en detalle el resto de elementos del juego y cómo se usan durante la partida.

FICHAS DE NIVEL

Las fichas de Nivel se usan para marcar el aumento de experiencia de un héroe en una de sus cuatro características (coraje, fuerza, agilidad y sabiduría). Cada ficha de Nivel indica una característica, así como el nuevo valor más alto que sustituye al valor previo de la característica del personaje.

Las fichas de Nivel se pueden ganar de varias formas, como pueden ser completar Búsquedas y pedir consejo a personajes. Cuando un héroe gana un nivel, recibe el tipo de ficha de Nivel indicada por la fuente que se la proporciona. Por ejemplo, “Ganar una sabiduría” significa que el héroe recibe una ficha de Nivel de “sabiduría” con un valor superior en uno a la sabiduría actual del héroe.

El jugador pone la ficha encima de la característica apropiada en su hoja de héroe.

Ejemplo: Eometh completa una Búsqueda que le recompensa con un nivel de sabiduría. Como su sabiduría actual es “2” busca una ficha de Nivel de “Sabiduría 3” y la coloca en su hoja de héroe. Ahora tiene una sabiduría de 3 para el resto de la partida (a no ser que la aumente de nuevo).

Cada héroe puede aumentar cada una de sus características **un máximo de dos veces por partida**. En otras palabras, un héroe puede ganar un máximo de 8 aumentos de nivel; dos por cada una de sus características. Si una recompensa le permitiría a un héroe ganar un tercer aumento para una característica, entonces simplemente no conseguiría ese beneficio.

Hay que tener en cuenta que las fichas de Nivel tienen dos caras y contienen números diferentes en el anverso y en el reverso.

CARTAS DE HABILIDAD

Las cartas de Habilidad representan diferentes habilidades y entrenamientos de combate que los héroes pueden recibir durante la partida. Las cartas de Habilidad se pueden ganar de varias formas, como pueden ser Búsquedas, cartas de Evento y personajes.



Aunque tienen el mismo dorso que las cartas de Héroe, todas las cartas de Habilidad están marcadas con el icono de habilidad (⊕) para ayudar a diferenciarlas.

ENTRENAMIENTO

Las cartas de Habilidad se consiguen normalmente cuando una carta permite a un héroe *recibir entrenamiento*. Cuando un héroe recibe entrenamiento, roba las dos cartas superiores del mazo de Habilidad, elige una para ponerla en su mano, y descarta la otra boca arriba a una pila de descartes adyacente al mazo de Habilidad.

Una vez una carta de Habilidad ha sido añadida a la mano de un héroe, forma parte de su mazo para el resto de la partida. Esto significa que es tratada como una carta de Héroe en todos los sentidos. Se puede jugar como una carta de Héroe normal y aumenta su salud máxima (porque ahora es parte de su mazo).

CARTAS DE EQUIPO

Las cartas de Equipo proporcionan habilidades permanentes. Las cartas de Equipo se pueden ganar de varias formas, como pueden ser Búsquedas, cartas de Evento y personajes.

Cuando un héroe recibe una carta de Equipo, simplemente busca en el mazo de Equipo la carta especificada y la pone boca arriba en su área de juego. Mientras la carta esté delante de él, podrá utilizar las habilidades descritas en ella.

Cada héroe sólo puede tener una carta de Equipo de cada tipo a la vez (por ejemplo, un jugador no puede ganar una segunda carta de Equipo de “Caballo”).



Los héroes reciben cartas de Corrupción por efecto de algunas cartas de Sombra, Evento y Encuentro. Los héroes pueden incluso elegir recibir una carta de Corrupción a cambio de favor (ver página 24).



Las cartas de Corrupción provocan efectos negativos permanentes que entorpecen la habilidad de un héroe para luchar contra el creciente poder de Sauron. Además, bastantes cartas de Sombra son más poderosas cuando se juegan sobre un héroe corrupto.

Cuando un héroe descansa, puede descartar una de sus cartas de Corrupción gastando la cantidad de favor indicada en la esquina inferior derecha de la carta. También hay varias cartas de Evento y de Encuentro (especialmente en los Refugios) que permiten a los héroes descartar cartas de Corrupción sin ningún coste.

COMBATE

“La cara ancha y chata era morena, los ojos como carbones, la lengua roja; esgrimía una lanza larga. Con un golpe de escudo desvió la espada de Boromir y lo hizo retroceder, tirándolo al suelo...”

— Descripción de un Capitán orco en el capítulo “El puente de Khazad-dûm”
El Señor de los anillos, La comunidad del anillo

Durante la partida a menudo los héroes necesitarán combatir a los monstruos y servidores de Sauron. Cada combate siempre involucra a dos combatientes: un único héroe contra un único monstruo o servidor.

El combate en *Middle-earth Quest* es muy rápido y relativamente sencillo.

El combate se resuelve en varias *rondas* de combate. Una ronda consiste en que cada personaje elige una carta de su mano y la pone boca abajo delante de él. Las cartas se revelan simultáneamente, se resuelven los efectos y se inflige daño a los combatientes.

Si un combatiente es derrotado (su salud llega a 0) el combate finaliza. En caso contrario, el combate continúa hasta que ambos combatientes estén *exhaustos*, después de lo cual el combate finaliza (ver página 32).

El combate nunca se produce en las localizaciones de Refugio, a menos que el héroe permita que el combate tenga lugar.

A continuación se usará el término “cartas de Combate” para referirse tanto a las cartas de Combate de Monstruo como a las cartas de Héroe (incluyendo cualesquiera cartas de Habilidad en el mazo de Héroe).

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE REFERENCIA DE MONSTRUO

“Y también se hablaba de criaturas todavía más espantosas, pero que no tenían nombre.”

— Del Capítulo “La Sombra del pasado”
El Señor de los anillos, La comunidad del anillo

Las cartas de Referencia de Monstruo indican la información necesaria sobre los 14 tipos de monstruo. Cada carta de Referencia de Monstruo proporciona la siguiente información.



- Salud:** Cada carta de Referencia de Monstruo tiene un valor de salud. Ésta representa cuánto daño es necesario para derrotar al monstruo (ver página 32).
- Nombre del Monstruo:** Cada monstruo tiene un nombre al que se pueden referir otros tipos de cartas.
- Tabla de Combate:** Cada carta de Referencia de Monstruo tiene una pequeña tabla circular que indica la proporción de cartas de Combate a Distancia (azul) y de Combate Cuerpo a Cuerpo (rojo) en su mazo. Esta tabla es útil durante el combate, especialmente cuando los héroes están intentando prever la estrategia de combate de Sauron.
- Mazo de Combate:** Cada carta de Referencia de Monstruo indica cuál de los tres mazos de Combate de Monstruo usa este monstruo durante el combate: “Fanático”, “Saqueador” o “Colosal”.
- Características:** Todos los monstruos y servidores tienen tres características que funcionan de forma ligeramente diferente a las características de los héroes:
 - Coraje:** Esta característica indica la cantidad de cartas que roba Sauron del mazo de Combate de Monstruo apropiado al principio del combate.
 - Fuerza:** Esta característica limita la cantidad de cartas que el combatiente puede usar durante el combate. Si la suma de todas las cartas de Combate de Monstruo jugadas durante el combate superan su fuerza, el monstruo está *exhausto*.
 - Sabiduría:** Esta característica indica la cantidad de fichas de influencia que Sauron puede poner en extensión de sus Fortalezas de la Sombra al final del combate si este combatiente no es derrotado (ver página 32).
- Habilidad Especial:** Cada monstruo tiene una habilidad especial que es activada por las cartas de Combate a Distancia (azul) o de Combate Cuerpo a Cuerpo (rojo). Estas habilidades proporcionan a Sauron interesantes opciones durante el combate y hacen que cada tipo de personaje sea único.

Los servidores de Sauron no tienen cartas de referencia; en lugar de ellas la información de combate relevante (y otras habilidades) está impresa en el área de Servidores en el tablero de juego. Las características numéricas de los servidores funcionan exactamente de la misma forma que las de los monstruos.



Una Casilla de Servidor en el Tablero de Juego

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE COMBATE



- Tipo de Carta:** El icono en la esquina superior izquierda y el color de la parte superior de la carta indican el tipo de la carta. Cada carta es de Combate Cuerpo a Cuerpo (rojo con un icono de espadas cruzadas) o de Combate a Distancia (azul con un icono de arco).
- Valor de Ataque:** Cada carta tiene un valor numérico indicado en el centro de la parte superior de la carta. Este valor es la cantidad de daño que inflige la carta.
- Valor de Defensa:** Cada carta tiene un valor de defensa que es indicado por una cantidad de iconos de escudo en la esquina superior derecha. Este valor se resta del valor de ataque del oponente para determinar cuánto daño sufre el combatiente.
- Habilidad:** Cada carta tiene una habilidad especial indicada en el centro de la carta. Esta habilidad tiene un nombre (indicado encima de ella) y un texto que describe su efecto.
- Coste de Fuerza:** Cada carta tiene un coste de fuerza indicado como un número en la esquina inferior izquierda. Este coste se usa durante el combate para limitar cuántas cartas puede jugar cada combatiente (ver página 29).
- Propietario:** Cada carta indica a qué mazo pertenece en la parte inferior de la carta. Esta indicación puede ser un nombre (como "Colosal") o una imagen (como el icono de habilidad o el busto de un héroe).
- Icono de Movimiento (Sólo Héroes):** Todas las cartas de Héroe y de Habilidad tienen un icono de movimiento en la esquina inferior derecha. Estos iconos se usan durante la fase de Viaje de los héroes (ver páginas 22-25).

CARTAS DE COMBATE DE MONSTRUO

Sauron tiene tres mazos diferentes de cartas de Combate de Monstruo: el mazo "Fanático", el mazo "Saqueador" y el mazo "Colosal". Cada mazo tiene un surtido diferente de cartas, dando capacidades de combate diferentes a varios tipos de monstruo.

Cada carta de Referencia de Monstruo y cada casilla de Servidor indican cuál de estos mazos usa durante el combate ese monstruo o servidor.



PASOS DEL COMBATE

Esta sección describe los pasos del combate en detalle. Esta secuencia se debe seguir, en orden, hasta que el combate haya finalizado.

- Preparativos de Sauron:** El jugador Sauron toma la carta de Referencia de Monstruo apropiada (si hay un monstruo en combate) y el mazo de Combate de Monstruo correspondiente al indicado en la carta de Referencia de Monstruo o en la casilla de Servidor apropiada en el tablero de juego.

Por ejemplo: Argalad está luchando con un Orco. Antes de que empiece el combate, Sauron toma la carta de Referencia de Monstruo Orco y el mazo "Fanático" de Combate indicado.

- Preparación:** El jugador Sauron roba una cantidad de cartas igual al coraje de su combatiente del mazo de Combate de Monstruo apropiado. A continuación el jugador héroe anuncia qué parte de su agilidad gastará en robar cartas de su reserva de vida, y a continuación roba esa cantidad de cartas.

Cada punto de habilidad que no haya gastado le proporciona al héroe un +1 a fuerza hasta que el combate finalice.

- Rondas de Combate:** En cada ronda ambos jugadores juegan una carta de Combate boca abajo de su mano. A continuación las cartas se revelan simultáneamente, se resuelven las habilidades y ambos combatientes sufren daño. Estos pasos se repiten (como se indica a continuación) hasta que uno de los combatientes sea derrotado o hasta que ambos combatientes estén exhaustos. Cada ronda de combate se compone de los pasos siguientes:

- Elegir Cartas:** Cada combatiente elige una carta de su mano, y la pone boca abajo enfrente de él.

Un combatiente exhausto no puede jugar más cartas, y debe saltarse este paso.

- Revelar Carta:** Después de que ambos jugadores haya elegido una carta, las cartas se revelan simultáneamente, girándolas boca arriba. A continuación cada jugador coloca su carta boca arriba en lo alto de su *pila de combate* (ver página 29).

Si uno de los jugadores está exhausto, entonces no tiene carta para revelar, y sólo su oponente revela una carta. Se asume que el jugador exhausto tiene un ataque cero, una defensa cero y ninguna habilidad de carta, y su tipo de combate se considera que no es ni cuerpo a cuerpo ni a distancia.

- c. **Calcular Fuerza:** Ahora ambos jugadores suman el coste de fuerza acumulado de **todas las cartas de su pila de combate**. Si este total supera la fuerza del combatiente, ese combatiente inmediatamente queda *exhausto* y su carta es anulada.

Si **ambos** combatientes quedan exhaustos durante ese paso, ningún combatiente es derrotado y se procede al paso 4.

- d. **Habilidades de la Ronda Anterior:** Si el texto de carta de alguna carta jugada en la ronda anterior indica “Próxima Ronda”, entonces esas habilidades se resuelven en este momento (a menos que se especifique de otra forma), primero por el héroe y a continuación por Sauron.

Se ha de tener en cuenta que si uno de los combatientes queda exhausto esta ronda, su habilidad de la ronda anterior es cancelada.

- e. **Habilidades de la Ronda Actual:** Todas las habilidades de las cartas que se han jugado esta ronda se resuelven ahora, primero por el héroe y a continuación por Sauron.
- f. **Infligir Daño:** Cada combatiente sufre simultáneamente una cantidad de daño igual al valor de ataque total de su oponente menos su propio valor de defensa. (Por ejemplo, si el valor de ataque del monstruo es 5 y el valor de defensa del héroe es 3, el héroe sufre 2 puntos de daño).
- Si, después de este paso de la secuencia, un combatiente es *derrotado* (ver página 32), se procede al paso 4. En caso contrario, se inicia una nueva ronda de combate empezando por “a. Elegir. cartas”

4. **Resolución:** Después de que se hayan resuelto todas las rondas de combate, los jugadores hacen los pasos siguientes:

- a. **Descartar cartas:** El héroe pone su pila de combate (manteniendo las cartas en orden) boca arriba en lo alto de su reserva de descanso. Sauron toma su pila de combate y la mezcla de vuelta con el mazo de Combate de Monstruo apropiado.
- b. **Descartar la Ficha de Monstruo:** Si en el combate estaba involucrada una ficha de monstruo, ahora la ficha se descarta boca arriba adyacente a la pila de fichas sin usar. **Este paso se hace independientemente de que el monstruo haya sido derrotado o no.**

Hay que tener en cuenta que los servidores invictos no se retiran, y permanecen en su localización actual después del combate.

- c. **Monstruo o Servidor Invicto:** Si el monstruo o el servidor no fue derrotado, entonces Sauron puede poner inmediatamente una cantidad de influencia igual a la sabiduría de su combatiente en extensión de sus Fortalezas de la Sombra. Si esto sucede durante la fase de Viaje de un héroe, entonces el turno del héroe acaba inmediatamente.

PALABRAS CLAVE DEL COMBATE

Esta sección describe algunas de las palabras y frases que normalmente aparecen en las habilidades de combate.

- **Cancela:** Las habilidades que cancelan son extremadamente poderosas. Cuando una carta es cancelada, todo el texto de la carta se ignora, y el valor de ataque final y el valor de defensa del propietario se consideran cero. Se ha de tener en cuenta que los números no se pueden modificar por encima de cero y que el *coste de fuerza* de una carta cancelada no se reduce (en otras palabras, la carta cancelada aún debe ser pagada con fuerza por su combatiente).

Si dos cartas se cancelan mutuamente, entonces las dos están en blanco con ataque y defensa cero. Si se cancela una carta con habilidad de “próxima ronda”, entonces la habilidad no se podrá usar en la ronda siguiente (porque el texto de la carta se ignora).

- **Inflige [X] Daño:** Algunas cartas directamente infligen daño independientemente del valor de defensa del oponente. Este tipo de daño se inflige cuando se resuelve la habilidad, aunque los combatientes no pueden ser derrotados hasta el paso de Infligir Daño de la ronda.
- **Modificar Ataque o Defensa:** Muchas cartas de Combate aumentan los valores de ataque o defensa de una carta (por ejemplo “+1 al ataque”). Estas cartas simplemente modifican los valores finales de ataque o defensa de la carta en el paso “Infligir Daño” de una ronda de combate.
- **Si el (Ataque o Defensa) Impreso del Oponente es [X]:** Algunas cartas dependen de los valores de ataque o defensa de las cartas del oponente. Este número siempre se deriva del **valor impreso** de otras cartas (y no del valor modificado de la carta, si lo hay).

*Ejemplo: El jugador héroe revela una carta con el texto siguiente: “Ganas +5 al ataque si el valor de defensa impreso de tu oponente es 0”. El monstruo con que se enfrenta revela una carta con defensa cero que tiene este texto: “Ganas +2 a la defensa”. En este caso, la carta del héroe **sí que gana** el +5 al ataque, y el monstruo gana el +2 a la defensa. El efecto de la carta del héroe se aplica porque su habilidad es activada por el **valor impreso** de la carta de monstruo, no por el modificado.*

- **Reducir a 0:** Si el valor de ataque o defensa de un combatiente es reducido a cero, entonces este valor no puede ser aumentado por encima de cero (cualesquiera modificadores se ignoran).
 - **Pila de Combate:** Todas las cartas que cada combatiente juega durante el combate deben permanecer delante de él en una pila que es su “pila de combate”. El propósito de la pila de combate de cada combatiente es llevar el control de cuánta fuerza ha gastado, así como de qué cartas ha jugado durante las rondas de combate anteriores.
- Ciertas cartas manipulan la pila de combate añadiendo o quitando cartas de ella (de manera que cuestan al jugador más o menos fuerza).
- **Tipos:** Muchas cartas de Combate se refieren al tipo de carta de Combate. Cada carta es de **Combate a Distancia** (azul) o de **Combate Cuerpo a Cuerpo** (rojo).



Icono de Carta de Combate a Distancia



Icono de Carta de Combate Cuerpo a Cuerpo

EJEMPLO DE COMBATE RONDA 1

The diagram shows the following sequence of events:

- 1:** Argalad is in combat with an Orc. The Orc's stats are: CORAJE 5, FUERZA 4, SABIDURÍA 2.
- 2:** Sauron steals five cards from the Orc's deck.
- 3:** The first combat round begins. Sauron and Argalad choose cards secretly.
- 4:** Both players reveal their cards. Sauron plays 'FANÁTICO' (reducing defense to 0) and Argalad plays 'DESCARGA' (gaining +2 attack next round).
- 5:** Strength calculation. Sauron's strength is 2 (0 defense + 2 attack), and Argalad's is 7 (5 strength + 2 agility).
- 6:** Abilities resolve. Sauron's 'FANÁTICO' reduces Argalad's defense to 0.
- 7:** Damage dealt. Argalad deals 2 damage to Sauron (7 strength - 0 defense).
- 8:** The Orc takes 1 damage (4 strength - 3 defense).

1. Argalad está luchando con un Orco en combate. Sauron toma la carta de Referencia de Monstruo “Orco” y el mazo de Combate de Monstruo “Fanático” y los pone delante de él.
2. Sauron roba cinco cartas porque el coraje del Orco es “5”. El héroe decide usar un punto de su agilidad para robar una carta de héroe y añade los dos puntos de agilidad restantes a la fuerza de su héroe (lo que le da una fuerza total de “7”).
3. Empieza la primera ronda de combate. Sauron y el héroe eligen en secreto y simultáneamente una carta de su mano y la juegan boca abajo.
4. Ambos jugadores revelan sus cartas simultáneamente
5. Ambos jugadores calculan la fuerza que han gastado. Cada uno ha gastado dos puntos de fuerza, y como no es más que la fuerza de cada combatiente, ninguno está exhausto.
6. Como es la primera ronda de combate, no hay habilidades de “Próxima Ronda” de una ronda anterior. Las habilidades de las cartas reveladas se resuelven a continuación. La carta de Sauron reduce la defensa de su oponente a 0, mientras que la habilidad del héroe le ayudará en la próxima ronda. La habilidad “Exaltado” del Orco se resuelve también en este momento (si es capaz).
7. Ahora ambos combatientes sufren daño. El héroe sufre 2 puntos de daño (2 del ataque de su oponente, menos su defensa de 0). Argalad descarta dos cartas de Héroe de su reserva de vida, poniéndolas en su reserva de daño.
8. El Orco sufre 1 punto de daño (2 de ataque menos 1 de defensa). Como ningún combatiente ha sido derrotado, empieza otra ronda de combate (ver página 31).

EJEMPLO DE COMBATE RONDA 2

1

2

3

4

5

6

1. Empieza la segunda ronda de combate. Sauron y el héroe eligen en secreto y simultáneamente una carta de su mano y la juegan boca abajo.

2. A continuación ambos jugadores revelan sus cartas simultáneamente.

3. Ambos jugadores calculan la fuerza que han gastado. El Orco ha gastado un total de cinco puntos de fuerza (dos de la última ronda y tres de esta ronda). Como es más que su fuerza de "4" queda exhausto y su carta es cancelada.

Argalad también ha gastado un total de cinco puntos de fuerza. Él no está exhausto porque esto no supera su fuerza de "7".

4. Ahora Argalad resuelve su habilidad de "Próxima Ronda" de la ronda anterior. Le proporciona un +2 al ataque, porque ha jugado una carta de Combate a Distancia esta ronda.

5. Ahora Argalad resuelve su habilidad de esta ronda. No le proporciona un +3 al ataque porque su oponente está exhausto (y por tanto no ha jugado una carta de Combate Cuerpo a Cuerpo).

El Orco no es capaz de resolver ninguna habilidad (de esta ronda o de la ronda anterior), porque está exhausto.

6. El Orco tiene defensa 0 (porque está exhausto) y sufre 5 puntos de daño (3 de ataque más 2 de ataque de la habilidad de Argalad de la ronda anterior).

Como la cantidad de fichas de daño (6) es al menos igual que la salud del Orco (3), el orco es derrotado. El combate procede al paso de Resolución.

SIMULTANEIDAD EN COMBATE

La mayoría de las cartas tienen instrucciones precisas sobre en qué momento se resuelve su texto. Si varias cartas se resuelven al mismo tiempo, la carta de combate del héroe se resuelve siempre en primer lugar.

COMBATIENTES EXHAUSTOS

Si un combatiente juega una carta de Combate que provoca que la fuerza total acumulada de las cartas en su pila de combate supere su característica de fuerza, queda *exhausto*.

Cuando un jugador queda exhausto durante el paso Calcular Fuerza (paso c), la carta de Combate que acaba de jugar se cancela (lo que significa que el ataque y la defensa se reducen a cero y que cualquier habilidad de la carta se ignora).

Cuando un combatiente está exhausto, su oponente continúa resolviendo rondas de combate hasta que se cumpla **a)** un combatiente es derrotado, o bien **b)** ambos combatientes han quedado exhaustos. En este momento, el Combate procede al paso Resolución (paso 4).

Importante: Antes del principio de cualquier ronda de combate, si un combatiente no tiene cartas de combate en su mano (o no quiere jugar más cartas), puede declararse *exhausto*. En la rara circunstancia de que ambos combatientes quieran declararse a sí mismos exhaustos, el jugador héroe debe siempre hacerlo en primer lugar (después de lo cual Sauron puede decidir si aún quiere hacerlo o no).

Un combatiente exhausto permanecerá exhausto durante toda la duración del combate.

INFLIGIR DAÑO Y SER DERROTADO

MONSTRUOS

Por cada punto de daño que sea infligido a un monstruo durante el combate, se pone una ficha de daño en su carta de Referencia de Monstruo. Si la cantidad de fichas de daño en la carta de Referencia de Monstruo es igual o superior a la salud del monstruo durante el paso Infligir Daño (paso f) de la ronda de combate, el monstruo es derrotado.

Cuando un monstruo es derrotado, su ficha de monstruo se retira del tablero de juego y se pone boca arriba adyacente a las pilas de fichas de monstruos sin usar.

SERVIDORES

Por cada punto de daño que sea infligido a un servidor, se pone una ficha de daño en su correspondiente casilla de Servidor en el tablero de juego. Las fichas de daño **no se retiran** de un servidor al final del combate y permanecen hasta que el servidor sea curado o derrotado.

Si la cantidad de fichas de daño en un servidor es igual o superior a su salud, es derrotado. Cuando un servidor es derrotado, todas las fichas de daño se retiran de su casilla de Servidor y su figura se retira del tablero de juego.

Los servidores derrotados no vuelven a la partida, excepto los “Espectros del Anillo” que vuelven a Minas Morgul al principio de la próxima fase de Acción de Sauron.

INFLIGIR DAÑO A LOS HÉROES

Por cada punto de daño que sea infligido a un héroe, éste debe descartar una carta de lo alto de su reserva de vida (sin mirarla) o bien descartar una a su elección de su mano. Todas las cartas que se descartan se ponen (de una en una) boca abajo en la reserva de daño del héroe.

Si al héroe no le quedan cartas en su reserva de vida **ni tampoco** en su mano, es inmediatamente *derrotado*.

HÉROES DERROTADOS

Cuando un héroe es derrotado, sucumbe a sus heridas y se despierta en el Refugio más cercano (su cuerpo malherido es encontrado y transportado hasta el Refugio por un leal amigo). Un héroe derrotado debe hacer los pasos siguientes:

1. **Avanzar la Historia de Sauron:** La ficha de historia de Sauron que esté más a la izquierda se avanza un casilla en el Marcador de Historia. Si hay varias fichas empatadas en esta posición, el héroe puede decidir cuál de ellas mover.
2. **Perder Favor o una Carta de Equipo:** El héroe debe elegir entre descartar una ficha de favor de su hoja de héroe o una de sus cartas de Equipo. Si un héroe no tiene ninguna de las dos cosas, este paso se ignora.
3. **Mover al Refugio:** La figura del héroe se mueve al Refugio más cercano (cercano según el número de localizaciones). Si varios Refugios están igual de cerca, entonces Sauron decide a cuál de ellos se mueve el héroe.
4. **Recuperación:** El héroe mezcla todas las cartas de su reserva de descanso y de su reserva de daño con su reserva de vida.
5. **Finalizar el Turno:** El turno del héroe acaba inmediatamente y le toca jugar al siguiente jugador.

GANAR EL JUEGO

“—Me hace feliz que estés aquí conmigo —dijo Frodo—. Aquí al final de todas las cosas, Sam.”

—Frodo hablando con Sam al final del capítulo “El campo de Cormallen”
El Señor de los anillos, El retorno del rey

Al final de la fase de Historia, si una ficha de historia ha llegado a la casilla de Conclusión (al final del Marcador de Historia), empieza la Conclusión de la partida.



Las casillas de **Conclusión** y de **La Sombra Cae** del Marcador de Historia

Alternativamente, al final de la fase de Historia, si todas las tres fichas de historia de Sauron han entrado (o pasado) en la casilla de La Sombra Cae, la Conclusión empieza también.

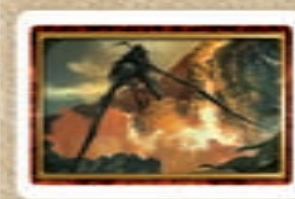


DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE MISIÓN

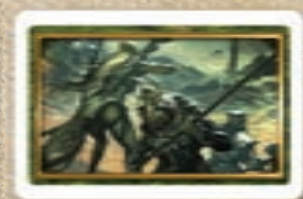
Al principio de la partida cada bando roba una única carta de Misión que deberían mantener siempre en secreto del bando opuesto. Durante la partida, cada bando persigue el requisito de su carta de Misión para asegurarse la victoria inmediata durante la Conclusión. Las diferentes partes de una Carta de Misión se describen a continuación:



1. **Título:** Cada carta de Misión tiene un título que representa temáticamente lo que Sauron o los héroes están intentando conseguir.
2. **Representación Gráfica:** En el lado izquierdo de la carta hay una imagen que corresponde a los requisitos de la misión.
3. **Requisito de la Misión:** En la caja de texto se describen el criterio que Sauron o los héroes deben cumplir para ganar el juego (o avanzar fichas de historia durante la Conclusión, ver página 34).



Dorso de una Carta de Misión de Sauron



Dorso de una Carta de Misión de los Héroes

CONCLUSIÓN

Una vez empieza la Conclusión, los jugadores ya no juegan turnos normales; en su lugar se siguen los pasos siguientes:

1. **Comprobar Victoria Inmediata:** El bando dominante revela su carta de Misión. Si ha cumplido el criterio de su carta de Misión, el bando dominante **gana inmediatamente el juego**. En caso contrario, los jugadores proceden al paso 2.

Si *ningún* bando es el dominante, ambos bandos revelan sus cartas de Misión. Si sólo uno de los bandos es capaz de cumplir el criterio de su carta de Misión, **entonces ese bando gana inmediatamente el juego**.

Si ningún bando ha ganado el juego, entonces los jugadores proceden al paso siguiente.

2. **Avanzar Fichas de Historia:** Si Sauron cumple los requisitos de su carta de Misión, avanza cada una de sus fichas de Historia una casilla en el Marcador de Historia. Además, si los héroes cumplen su carta de Misión, avanzan su ficha de historia una casilla en el Marcador de Historia.

Si una ficha de historia está en la casilla de Conclusión en el Marcador de Historia, entonces no avanza ninguna casilla.

3. **Preparación:** Ahora Sauron retira todo el daño previo de la casilla de Servidor de los Espectros del Anillo en el tablero de juego.

A continuación cada héroe mezcla todas las cartas de su mano, reserva de descanso y reserva de daño con su reserva de vida. Después cada héroe roba una cantidad de cartas de lo alto de su reserva de vida igual a su coraje.

4. **Ajustar la Dificultad:** Si uno de los bandos es el dominante, las características de los Espectros del Anillo se modifican según se indica a continuación:

- **Sauron Dominante:** Los Espectros del Anillo ganan una cantidad de salud y coraje igual a la cantidad de casillas que le falten a la ficha de historia de los héroes para llegar a la casilla de Conclusión en el Marcador de Historia.
- **Héroes Dominantes:** La salud y el coraje de los Espectros del Anillo es reducida en la **menor** de las dos cantidades siguientes:
 - a. La cantidad de casillas que le falten a la ficha de historia de Sauron que esté más cercana a la casilla de Conclusión en el Marcador de Historia.
 - b. La cantidad acumulada de casillas que le falten a la ficha (o fichas) de historia de Sauron para llegar a la casilla de La Sombra Cae en el Marcador de Historia (ver "Ejemplo de Conclusión").

5. **Elegir Campeón:** Los héroes eligen a **un único** jugador héroe. Este jugador luchará con los Espectros del Anillo en el paso 6.

Hay que recordar que los héroes ya han robado cartas de acuerdo a su coraje y que pueden querer elegir a su campeón basándose en qué héroe creen que tiene la mano de cartas más fuerte.

6. **Combate:** El héroe elegido lucha con los Espectros del Anillo siguiendo todas las reglas estándar de combate.

7. **Determinar Ganador:** Si los Espectros del Anillo son derrotados durante el paso 6, los héroes ganan inmediatamente el juego. Si los Espectros del anillo no son derrotados, Sauron gana el juego.

EJEMPLO DE CONCLUSIÓN



1. Durante la fase de Historia la ficha de historia de los héroes ha llegado a la casilla de Conclusión del Marcador de Historia, provocando el principio de la Conclusión.

Los héroes son los dominantes, pero no son capaces de cumplir los requisitos de su carta de Misión, y por tanto no pueden reclamar la victoria inmediata.

2. Las fichas de Sauron avanzan 1 casilla porque él *sí* cumple los requisitos de su carta de Misión.
3. Como los héroes son los dominantes, Sauron cuenta la cantidad de casillas que le faltan a sus fichas de historia para llegar a la casilla de Conclusión y la casilla de

La Sombra Cae. Su ficha de historia más cercana está a 3 casillas de la casilla de Conclusión del Marcador de Historia.

4. Las otras fichas de historia de Sauron están a un total de 5 casillas de la casilla de La Sombra Cae del Marcador de Historia (2 casillas para la ficha de historia amarilla más 3 casillas para la ficha de historia roja).
5. Sauron usa la menor de estas cantidades (3) para dar a los Espectros del Anillo un -3 a su salud y un -3 a su coraje durante la inminente batalla contra un héroe.

OTRAS REGLAS

“Al fin los ojos se le detuvieron y entonces la vió: muro sobre muro, almena sobre almena, negra, inmensamente poderosa, montaña de hierro, puerta de acero, torre de diamante: Barad-dûr, la Fortaleza de Sauron. Frodo perdió toda esperanza.”

– Frodo contemplando Barad-dûr desde el asiento de Amon Hen
El Señor de los anillos, La Comunidad del anillo

PARTIDAS DE DOS JUGADORES

Cuando se juega *Middle-earth Quest* con sólo dos jugadores, se deberían aplicar los siguientes cambios a las reglas.

El jugador héroe tiene dos turnos por cada turno de Sauron de la forma siguiente:

- Después de que el héroe finalice su primera fase de Encuentro, se resuelve una fase especial de Incurción de Héroes y una fase de Preparación de los Héroes.
- A continuación el héroe tiene un segundo turno que empieza con su fase de Descanso.
- Al final de su segunda fase de Encuentro, Sauron empieza su turno de la forma habitual (empezando por la fase de Incurción de Héroes).
- Sauron puede jugar una carta de Sombra durante cada uno de los dos turnos del héroe.

MEZCLAR

Cuando cualquier mazo de cartas o una pila de monstruos estén agotadas, simplemente vuelve a mezclar las cartas descartadas (o las fichas) para formar un nuevo mazo/pila.

LIMITACIONES DE COMPONENTES

Si los jugadores se quedan sin fichas de favor, influencia o daño, añade al juego sustitutos adecuados (como pueden ser monedas, cuentas, etc.).

El resto de componentes están estrictamente limitados a los que se proporcionan.

REGLAS OPCIONALES

Esta sección contiene reglas opcionales para los jugadores que prefieren estilos de juego particulares. Cada una de estas reglas sólo se puede usar si todos los jugadores están de acuerdo en ello antes de empezar la partida.

DOMINANCIA AVANZADA

Esta regla opcional está pensada para jugadores que prefieren un cálculo más preciso (y más complicado) para determinar qué bando es el dominante.

Un bando se considera que es el dominante si, dado el actual estado de la partida, necesitaría menos fases de Historia para llegar a la Conclusión que su oponente. Esto se calcula simulando la cantidad de fases de Historia necesarias hasta que un bando haya alcanzado la Conclusión usando las cartas de Trama activas de Sauron que están en juego.

Ejemplo: La ficha de historia de los héroes está a cinco casillas de la casilla de Conclusión. Como la ficha de historia de los héroes se mueve dos casillas por cada fase de Historia, esta ficha necesitaría tres fases de Historia para alcanzar la casilla de Conclusión.

Las cartas de Trama activas de Sauron avanzan sus fichas de historia negra y roja 2 casillas cada una por cada fase de Historia. Harían falta cuatro fases de Historia para que una de sus fichas alcanzase la casilla de Conclusión, o para que todas sus fichas alcanzasen la casilla de La Sombra Caer. Por tanto, los héroes son los dominantes (porque ellos alcanzarían la Conclusión en 3 turnos contra los 4 turnos de Sauron).

ETAPA III MÁS EMOCIONANTE

Esta regla opcional está pensada para jugadores que quieran que el bando que va perdiendo tenga más oportunidades de recuperarse durante la etapa III. Simplemente haz los siguientes cambios a las reglas:

- Si los Héroes son los dominantes durante la etapa III, Sauron puede decidir cuál de sus tres fichas se avanza cada vez que derrota a un héroe (en lugar de avanzar la ficha que esté más a la izquierda).
- Si Sauron es el dominante durante la etapa III, los héroes avanzan su ficha de historia una casilla en el Marcador de Historia cada que derroten a un servidor.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

Esta sección está destinada a ayudar a los nuevos jugadores a entender en qué concentrarse durante los primeros turnos de la partida. Los jugadores no están obligados a seguir estos consejos, aunque se ha comprobado que resultan beneficiosos.

ESTRATEGIAS DE LOS HÉROES

La oscuridad que se alza en el este parece casi incontenible. Sin embargo, aún queda fuerza en los corazones de los hombres, en la sabiduría de los elfos, en el acero de los enanos y en la voluntad de todos los seres vivos para ser libres bajo el sol. Mantener a raya a Sauron necesitará de valentía, coraje, sabiduría y de la ayuda de los amigos y los aliados. Aún no está todo perdido, así que lee con atención:

- El favor es la posesión más preciada de un héroe. Cuando se dé la elección de recibir favor u otro beneficio, normalmente el héroe debería elegir recibir favor. Los héroes no deberían olvidarse de la opción de explorar “Elegir un Camino Oscuro”. Esta opción puede ser extremadamente útil, pero debería ser usada con cautela.
- Los héroes no deberían permitir a Sauron mantener cartas de Trama en juego, incluso si los héroes parecen estar ganando. Para Sauron es mucho más fácil jugar cartas de Trama cuanto más avanzada esté la partida, así que los héroes se tendrían que preparar para esto asegurándose de que Sauron está lo más debilitado posible desde el principio.
- ¡No hay que temer el ser derrotado! A veces es necesario dirigirse a situaciones que pueden conducir a que un héroe sea derrotado. Los héroes no deberían temer el tomar un riesgo necesario si esto puede llevar a detener las Tramas de Sauron. Por supuesto, los héroes no tendrían que descansar o ser derrotados muy a menudo, porque esto haría que Sauron ganase la partida rápidamente.

ESTRATEGIAS DE SAURON

El Señor Oscuro de Mordor es poderoso, pero está solo. Su arrogancia puede ser su mayor debilidad. Aquí hay unos cuantos consejos para evitar ser atacado por la espalda por los maltrechos Pueblos Libres del Oeste y sus así llamados “héroes.”

- Sauron nunca debería olvidar que gana la partida jugando cartas de Trama y manteniéndolas en juego. Cada turno, Sauron debería asegurarse de posicionarse para jugar una carta de Trama en su próximo turno.
- Cuando sea capaz, Sauron debería intentar jugar cartas de Trama que afecten a localizaciones lo más lejanas posibles de los héroes. Esto les hará más difícil descartar la carta de Trama.
- Normalmente es una buena idea para Sauron mover servidores a localizaciones afectadas por sus Tramas activadas (localizaciones que contengan fichas de trama). Esta estrategia también hace que sea más difícil para los héroes descartar la correspondiente carta de Trama.
- El propósito de los servidores y los monstruos es defender las cartas de Trama de Sauron y ralentizar a los héroes. Son simples instrumentos, y su bienestar no debería distraer a Sauron de su objetivo real: avanzar sus fichas de historia jugando y manteniendo cartas de Trama poderosas.
- Sauron debería usar cartas de Sombra para mantener a raya a los héroes. Una carta de Sombra jugada en el momento adecuado a veces puede garantizar la victoria para Sauron.

REFERENCIA DE REGIONES

La imagen inferior se proporciona como referencia para los nombres de región de las diez diferentes regiones del tablero de juego. Los nombres de región también se pueden encontrar en el tablero de juego, adyacentes a los mazos de Encuentro correspondientes.



REGLAS QUE SE OLVIDAN CON FRECUENCIA

- Sauron sólo puede jugar como máximo una carta de Sombra en cada turno de jugador, incluyendo el suyo propio.
- Los servidores no se pueden curar mientras estén en la misma localización que un héroe.
- Sauron no puede colocar fichas de monstruo en la localización de un héroe (pero puede *mover* una ficha de monstruo adyacente a la localización de un héroe).
- Si las tres casillas del Marcador de Tramas Activas están llenas, Sauron no puede jugar ninguna carta de Trama durante su fase de Trama. En su lugar puede elegir descartar una de sus cartas de Trama Activas (para poder jugar otra en un turno futuro).
- Las cartas de Búsqueda **se retiran del juego** después de ser completadas.
- Un héroe es derrotado sólo cuando no le quedan cartas en su reserva de vida *ni tampoco* le quedan cartas en su mano.
- Los héroes no pueden descansar si están en una localización de Fortaleza de la Sombra.
- Los héroes no pueden robar cartas de Encuentro cuando están en una localización peligrosa.
- Un héroe se puede mover por los caminos (azul) acuáticos como si fueran caminos normales, pero es mucho más fácil viajar por estos caminos si el jugador tiene la carta de equipo “Barca”.

CRÉDITOS

Diseño de juego y desarrollo: Corey Konieczka y Christian T. Petersen

Desarrollo adicional: Tim Uren

Edición y corrección: Mark O'Connor

Diseño gráfico: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg y Wil Springer

Diseño y maquetación: Gabriel Laulunen

Dirección artística: Zoë Robinson

Arte de la portada: Tomasz Jedruszek

Arte del mapa y diseño de personajes: Tim Arney-O'Neil

Arte de las localizaciones del mapa: Trevor Cook

Arte interior: Ryan Barger, Anna Christenson, Daarken, John Gravato, John Howe y Sedone Thonvilay

Director de producción: Gabe Laulunen

Editor: Christian T. Petersen

Director de licencia (Sophisticated Games): Robert Hyde

Coordinadores de las pruebas de juego: Robert A. Kouba y Mike Zebrowski

Pruebas de juego: William Baldwin, Jaffer Batica, Kevin Beckey, Bob Bednar, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Kåre W. Christensen, Flannery Clark, Emile de Maat, Jean9 Duncan, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, J.R. Godwin, John Goodenough, Eric Hanson, Peter Hawthorne, Stephen Horvath, Tara King, Thomas Laursen, Erik Lind, Jay Little, Richard Nauertz, Andrew Navaro, Jacob Overbo, Gilbert D. Ponsness, Mike Ring, Paul Schulzetenberg, Arjan Snippe, Erik Snippe, Jeremy Stomberg, Seth Sweep, Jeff Tidball, Steen Moldrup Thomsen, Trent Urness, James Vaelker, Wilco van de Camp, Jason Walden, Matthew Xavier, Tom Zebro y Jamie Zephyr

Pruebas de juego a ciegas: "The Lurkers in the Valley"– Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Jeffrey Poff, Lisa Poff, Vern Wester.

Christian quiere dar las gracias al Profesor Tolkien por su inspiración sin límites, a Robert Hyde por su asombrosa paciencia con él y con el maratón MEQ, y a Corey K. por llevar este juego a una épica conclusión y hacer que sea mucho mejor de lo que hubiera podido conseguir por sí solo.

Corey también quiere dar las gracias a todos los participantes en las pruebas de juego, especialmente a todos los grupos externos que han pasado incontables horas cortando y pegando, y a Eric Hanson y Jean9 Duncan que han pasado muchas noches hasta muy tarde ayudando a ajustar los últimos flecos.

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto se puede reproducir sin permiso previo. Middle-earth Quest, Tierra Media, The Watcher Logo, El Señor de los Anillos y los personajes, eventos, conceptos y lugares que aparecen en él son marcas registradas de Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises,

y se usan bajo licencia de Sophisticated Games Ltd y sus licenciarios. Fantasy Flight Games está en el 1975 de West County Road, B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA y su número de teléfono es 651-639-1905. Guarda esta información como referencia. No recomendado para niños menores de 36 meses porque contiene partes pequeñas. Los componentes actuales pueden variar respecto a los mostrados. Fabricado en China.

Visítanos en Internet en

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

Traducción: Francisco Franco Garea

Búsqueda y traducción de textos de ambientación: Xavi Garriga

Revisión: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny



ÍNDICE

Acción, Descripción de Marcador de: página 16
Acción, Fase de: páginas 15–19
Acción, Ficha de: página 15
Agilidad: página 21
Búsqueda, Cartas de: página 25
Camino, Movimiento: páginas 6, 221
Cancelar: página 29
Características de los Héroes: páginas 20–21
Características de los Monstruos: página 27
Colocar Fichas de Monstruo: página 18
Colocar Influencia, Acción: páginas 15–17
Comandar Monstruos y Servidores: páginas 18–19
Combate, Ejemplo de: páginas 30–31
Combate, Palabras Clave del: página 29
Combate, Pasos de: páginas 28–29
Combate: páginas 27–32
Componentes, Listado de: página 3
Componentes, Visión General de los: páginas 4–6
Conclusión: páginas 33–34
Coraje, Héroes: página 20
Coraje, Monstruos: página 27
Corrupción, Cartas de: páginas 20, 26
Curación de Héroes: página 20
Curación de Servidores: página 18
Daño, Infligir: página 32
Daño, Reserva de: página 21
Derrotados, Héroes, Monstruos y Servidores: página 32
Descanso, Fase de: página 20
Descanso, Reserva de: página 21
Dominancia, Determinación de: página 14
Dos jugadores, Partida de: página 35
Emboscada, Fase de: página 22
En un rango de X Casillas: página 11
Encuentro, Descripción de Carta de: página 25
Encuentro, Fase de: páginas 24–25
Entrenamiento: página 26
Equipo, Cartas de: página 26
Etapa Actual: páginas 11–12
Etapas de la Partida: página 12
Evento, Descripción de Carta de: página 15
Evento, Fase de: página 14
Exhaustos, Combatientes: página 32
Explorar: página 24
Extensión, Influencia en: páginas 16–17
Favor, Fichas de: página 24
Fuerza, Héroes: página 20
Fuerza, Monstruos: página 27
Ganar el juego: páginas 33–34
Habilidad, Cartas de: página 26
Historia, Fase de: página 12
Historia, Marcador de: página 12
Héroe y Habilidad, Descripción de Cartas de: página 28
Héroe, Descripción de las Hojas de: páginas 20–21
Héroe, Resumen del turno: página 10
Héroe, Turno en detalle: página 20–25
Héroes, Fase de Preparación de los: página 19
Incurción, Fase de: página 11
Influencia, Colocar: páginas 16–17
Influencia, Fuerza de: página 16
Localizaciones Afectadas en Cartas de Evento: página 13
Localizaciones Afectadas en Cartas de Trama: página 14

Misión, Descripción de Carta de: página 33
Monstruo, Cartas de Combate de: página 28
Monstruo, Cartas de Referencia de: página 27
Monstruo, Fichas de: página 19
Movimiento, Héroes: páginas 22–23
Movimiento, Iconos de: página 22
Movimiento, Monstruos y Servidores: página 18
Nivel, Fichas de: página 26
Pedir Consejo a los Personajes: página 24
Peligro, Cartas de: página 23
Peligrosas, Localizaciones: páginas 22–23
Personaje, Fichas de: página 24
Personajes, Fichas de: página 24
Preparativos: página 8
Refugios: página 11
Región: página 11
Reservas de Cartas: página 21
Robar Cartas de Sombra y Cartas de Trama: páginas 17–18
Sabiduría, Héroes: página 21
Sabiduría, Monstruos y Servidores: página 27
Sauron, Resumen del turno: página 10
Sauron, Turno en detalle: páginas 11–19
Servidores: páginas 12, 18
Sombra, Descripción de Cartas de: página 18
Sombra, Fortalezas de la: página 11
Sombra, Reserva de: página 16
Tablero de Juego, Descripción del: página 6
Trama, Cartas de: página 13
Trama, Fase de: página 13
Turnos de Juego: página 10
Términos Importantes: página 11
Viaje, Fase de: páginas 22–23
Vida, Reserva de: página 21



WAR OF THE RING

Based on The Lord Of The Rings trilogy by
J.R.R. Tolkien

Guerra del Anillo
Basado en "El Señor de los Anillos" de
J.R.R. Tolkien

En lo alto de las colinas, las huestes de Mordor gritaban con furia. Los Capitanes del Oeste esperaban en el mar. El sol resplandecía encarnado, y bajo las alas de los Espectros del Anillo las sombras de la muerte caían oscuras sobre la tierra.

El Señor Oscuro Sauron ha vuelto y sus ejércitos se han reunido para su asalto final a los Pueblos Libres de la Tierra Media. Las naciones de los Pueblos Libres están dispersas y desprevenidas... pero aún queda algo de esperanza. Reúne a tus ejércitos y prepárate a defender tus fortalezas. A tu disposición están poderosos Capitanes como Aragorn y Gandalf. Pero, ¿qué será mejor, usarlos en el campo de batalla o como guías y escoltas de Frodo y el Anillo Único?

Éste es el enfrentamiento definitivo de la Tercera Edad. ¡Ésta es la Guerra del Anillo! Un wargame de estrategia épica para 2-4 jugadores.



LORD of the RINGS

THE CONFRONTATION

El Señor de los Anillos
La Confrontación

Ha llegado el momento de la confrontación definitiva en la Tierra Media.

¡Sólo un bando puede ganar!

Un juego intenso de 30 minutos de duración, de engaño, estrategia y coraje. El Señor de los Anillos: la Confrontación es uno de los juegos más conocidos del aclamado diseñador Reiner Knizia. Toma el control de la Compañía del Anillo y usa fuerza, coraje y astucia para guiar a Frodo sin percances hasta el Monte del Destino y destruir el anillo, o juega con Sauron y haz todo lo que te permite tu oscuro poder para reclamar tu anillo y destruir la Comarca... Esta edición de lujo incluye nuevas ilustraciones y un modo de juego alternativo completamente nuevo. Para 2 jugadores.

REFERENCIA RÁPIDA

REFERENCIA DE CARTAS DE MISIÓN

Esta sección lista todas las cartas de Misión y se puede usar para ayudar a los jugadores a prepararse para la Conclusión.

CARTAS DE MISIÓN DE SAURON

- **Sobre el trono oscuro:** Sauron gana si hay 3 cartas de Trama activas en juego.
- **Y atarlos en las tinieblas:** Sauron gana si su ficha de historia amarilla ha avanzado hasta la etapa III en el Marcador de Historia.
- **Para gobernarlos a todos:** Sauron gana si su ficha de historia roja ha avanzado hasta la etapa III en el Marcador de Historia.
- **Donde se extienden las sombras:** Sauron gana si su ficha de historia negra ha avanzado hasta la etapa III en el Marcador de Historia.
- **Para encontrarlos:** Sauron gana si tiene los Espectros del Anillo en la Comarca o 6 puntos de influencia en la Comarca.

CARTAS DE MISIÓN DE LOS HÉROES

- **Sangre Noble:** Los héroes ganan si en conjunto tienen 1 o ninguna Carta de Corrupción.
- **Contra la Sombra:** Los héroes ganan si no hay más de 2 fichas de monstruo en juego.
- **El secreto de Isildur:** Los héroes ganan si en conjunto tienen al menos 5 fichas de favor.
- **Minas Morgul está bajo control:** Los héroes ganan si hay 2 o menos servidores en juego.
- **La Lanza del Oeste:** Los héroes ganan si cada héroe ha completado sus Búsquedas Inicial y Avanzada.

PASOS DE COMBATE

1. Preparativos de Sauron
2. Preparación (robar Cartas de Combate)
3. Rondas de Combate
 - a. Elegir Cartas
 - b. Revelar Cartas
 - c. Calcular Fuerza
 - d. Habilidades de la Ronda Anterior
 - e. Habilidades de la Ronda Actual
 - f. Infligir Daño
4. Resolución
 - a. Descartar Cartas
 - b. Descartar la Ficha de Monstruo
 - c. Monstruo o Servidor Invicto

TURNO DE SAURON

1. **Fase de Incursión de Héroes:** Descarta todas las fichas de influencia de cada una de las localizaciones de los héroes.
2. **Fase de Historia:** Avanza la ficha de historia de los héroes dos casillas hacia delante en el Marcador de Historia y las fichas de historia de Sauron de acuerdo a sus cartas de Trama Activas. **Sáltate esta fase en el primer turno de juego.**
3. **Fase de Trama:** Sauron puede jugar una única carta de Trama desde su mano o bien descartar una carta de Trama activa. **Sáltate esta fase en el primer turno de juego.**
4. **Fase de Evento:** Sauron roba tres cartas de lo alto del mazo de Evento de la etapa actual. A continuación resuelve uno de ellas (según las reglas que se encuentran en la página 14). Si ningún bando es el *dominante*, en lugar de lo indicado Sauron roba una carta y la resuelve.
5. **Fase de Acción:** Sauron puede llevar a cabo dos acciones (o tres acciones en las partidas de cuatro jugadores).
6. **Fase de Preparación de los Héroes:** Cada héroe puede robar tantas cartas de su reserva de vida como su valor de coraje.

TURNO DE HÉROE

1. **Fase de Descanso:** Si no hay fichas de monstruo ni servidores en la localización del héroe y no está en una Fortaleza de la Sombra, puede *descansar*. Si el héroe está en un Refugio, se puede *curar*.
2. **Fase de Emboscada:** Sauron debe elegir y atacar con un monstruo o servidor en la localización del héroe.
3. **Fase de Viaje:** Durante esta fase el héroe puede viajar a una localización adyacente en el tablero de juego, luchar con enemigos, resolver localizaciones peligrosas y explorar según se indica a continuación: **Un héroe puede hacer esta fase tantas veces como su mano de cartas de Héroe se lo permita.**
 - a. *Mover:* El héroe puede mover a una localización adyacente descartando las cartas de Héroe requeridas de su mano.
 - b. *Combate o Peligro:* Sauron elige si quiere que el héroe luche contra un monstruo/servidor en su localización o resolver una carta de Peligro (si está en una localización peligrosa).
 - c. *Explorar:* El héroe puede explorar su localización actual. Esto incluye conseguir favor, pedir consejo a los personajes, completar Búsquedas, etc.
4. **Fase de Encuentro:** Después de que haya acabado su movimiento, si el héroe no está en una localización peligrosa, roba tres cartas del mazo de Encuentro correspondiente a la localización y resuelve la carta con el número más bajo que coincida con su localización.

ÍNDICE RÁPIDO

- Combate, Pasos de: páginas 28–29
- Conclusión: páginas 33–34
- Dos jugadores, Partida de: página 35
- Índice Completo: página 38
- Preparativos: página 8
- Referencia de Regiones: página 36
- Reglas que se olvidan con frecuencia: página 36
- Términos Importantes: página 11