

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS



PREGUNTAS MÁS FRECUENTES DE ESDLA VERSIÓN 1.9



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas
Preguntas frecuentes versión 1.9
15/02/2017
Nuevo contenido en rojo

Fe de erratas de ESDLA

Esta sección contiene las aclaraciones y correcciones oficiales de erratas que se han aplicado a distintas cartas o sets de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Las cartas corregidas se presentan siguiendo el orden del set en que fueron impresas. Estas correcciones siempre deben aplicarse a todas las versiones reimprimadas de la carta a la que afectan.

Reglamento de la caja básica de ESDLA

Fase 3: Misión **Página 14**

La última frase del primer párrafo de esta sección debería decir: “Los jugadores tienen la oportunidad de realizar acciones y jugar cartas de Evento al comienzo y al final de cada paso.”

Caja básica de ESDLA

THALIN (BÁSICO 6)

Cuando se revela una carta de Enemigo desde el mazo de Encuentros, la capacidad de Thalin se resuelve antes que cualquier efecto de “Oleada” o “Al ser revelada” de la carta de Encuentro.



ELEANOR (BÁSICO 8)

La carta de sustitución también se revela desde el mazo de Encuentros. Resuelve cualquier efecto “Al ser revelada” o palabra clave de la nueva carta siguiendo las reglas normales del juego.

BERAVOR (BÁSICO 12)

Debería decir: “**Acción:** Agota a Beravor para elegir un jugador. Ese jugador roba 2 cartas. Límite de una vez por ronda.”

FINTA (BÁSICO 34)

Debería decir: “**Acción de Combate:** Elige un Enemigo enfrentado con un jugador. Ese Enemigo no puede atacar a ese jugador esta fase.”

MURO DE LANZAS (BÁSICO 36)

Debería decir: “**Acción:** Elige un jugador. Los Enemigos enfrentados con ese jugador no atacan a ese jugador esta fase.”

CUERNO DE GONDOR (BÁSICO 42)

Debería decir: “**Respuesta:** Después de que un personaje sea destruido, añade 1 recurso a la reserva del Héroe vinculado.”

TUK ERRANTE (BÁSICO 43)

Debería decir: “**Acción:** Reduce en 3 tu Amenaza para darle el control del Tuk Errante a otro jugador. Aumenta en 3 la Amenaza de ese jugador. Límite de una vez por ronda.”

VOLUNTAD DEL OESTE (BÁSICO 49)

Debería decir: “**Acción:** Elige un jugador. Mezcla la pila de descartes de ese jugador con su mazo y barájalo. Retira Voluntad del Oeste de la partida.”

RESISTIR Y LUCHAR (BÁSICO 51)

Resistir y Luchar no puede devolver cartas de Aliado neutrales desde la pila de descartes, ya que las cartas neutrales no pertenecen a ninguna esfera de influencia.

PROTECTOR DE LÓRIEN (BÁSICO 70)

Debería decir: “**Acción:** Descarta una carta de tu mano para darle +1 ♠ o +1 ♣ hasta el final de la fase al Héroe vinculado. Límite de 3 veces por fase.

SEÑOR DE LAS BESTIAS DE DOL GULDUR (BÁSICO 91)

Debería decir: “**Obligado:** Cuando el Señor de las Bestias de Dol Guldur ataca...”

La carta de Sombra adicional se adjudica cuando el Señor de las Bestias de Dol Guldur es elegido durante el paso 1 de la resolución del ataque enemigo.

NAZGÛL DE DOL GULDUR (BÁSICO 102)

Debería tener el siguiente texto: “No se pueden jugar cartas Vinculadas sobre el Nazgûl de Dol Guldur.”

LA TORRE DEL NIGROMANTE (BÁSICO 123)

Debería decir: “... revélaslas y colócalas en el área de preparación.”

FUERA DE LAS MAZMORRAS (BÁSICO 125)

Si un Guardia Orco boca abajo fuese a ser devuelto al área de preparación, en vez de eso se coloca en la pila de descartes de su propietario.





Ciclo Sombras del Bosque Negro

BOROMIR (SBN 95)

Debería decir: “**Acción:** Aumenta tu Amenaza en 1 para preparar a Boromir. Límite de una vez por fase.”

Expansión deluxe Khazad-Dûm

CINTURÓN DE NARVI (KD 3)

Debería decir: “**Acción:** Agota el Cinturón de Narvi para darle al Héroe vinculado un icono de , ,  o  hasta el final de la fase.”

MINERO ZIGIL (KD 9)

Debería decir: “**Acción:** Agota al Minero Zigil y di un número para descartar las 2 cartas superiores de tu mazo. Si al menos una de esas cartas tiene un coste igual al número que has dicho, elige un Héroe que controles. Añade 1 recurso a la reserva de Recursos de ese Héroe por cada carta que coincida con el número nombrado.”

Ciclo La Mina del Enano

HUARGO DE LAS NIEVES (ME 27)

Debería decir: “**Obligado:** Después de que un personaje sea declarado como defensor contra el Huargo de las Nieves, inflige 1 de daño al personaje defensor si es posible.”


DESDE LA NATURALEZA (ME 36)

Debería decir: “Baraja el mazo de Encuentros. Añade Desde la Naturaleza a tu zona de victoria.”

HAMA (ME 76)

Debería decir: “(Límite de 3 veces por partida para el grupo.)”

MAESTRO DE BATALLA DE EREBOR (ME 79)

Debería decir: “El Maestro de Batalla de Erebor recibe +1  por cada otro Aliado Enano que controles.”

OCULTO A LA VISTA (ME 81)

Debería decir: “**Acción:** Los Enemigos enfrentados a ti no pueden atacarte durante esta fase.”

ADORACIÓN POR LAS HISTORIAS (ME 85)

Debería decir: “**Respuesta:** Después de que se haya jugado una carta *Canción*, agota Adoración por las Historias para añadir 1 recurso a la reserva de Recursos del Héroe vinculado.”

NO ESTAMOS OCIOSOS (ME 129)

Debería decir: “Agota X héroes *Enano* para añadir X...”

¡ELBERETH! ¡GILTHONIEN! (ME 132)

Debería decir: “**Respuesta:** Después de que un Enemigo que no sea único te ataque, pon ese Enemigo en la parte inferior del mazo de Encuentros. Si tu Amenaza es menor que el coste de enfrentamiento de ese Enemigo, aumenta tu Amenaza para que sea igual al coste de enfrentamiento de ese Enemigo.”

Expansión de Saga Sobre la colina y bajo la colina

NORI (SCBC 3)

Debería decir: “**Respuesta:** Después de que juegues un personaje *Enano* desde tu mano, reduce tu Amenaza en 1.”

EL MAPA DE THROR (SCBC 13)

Debería decir: “**Acción de Viaje:** Agota El Mapa de Thrór para elegir un Lugar del área de preparación.”

SACO DE TROLL (SCBC 42)



Debería decir: “Si el Saco de Troll es descartado, añádelo al área de preparación. Si el Saco de Troll no está vinculado y está en el área de preparación, vincúlalo a un Enemigo **Troll** si es posible.”

LLAVE DE TROLL (SCBC 43)

Debería decir: “Si la Llave de Troll es descartada, añádelo al área de preparación. Si la Llave de Troll no está vinculada y está en el área de preparación, vincúlala a un Enemigo **Troll** si es posible.”

Expansión de Saga En el umbral

CUERVOS DE LA MONTAÑA (EEU 11)

Debería decir: “**Acción:** Agota un Héroe que controles para barajar el mazo de Encuentros y mirar su carta superior...”

EXPERTO BUSCADOR DE TESOROS (EEU 17)

Debería decir: “Vincula esta carta a un Héroe. Límite de 1 por Héroe.”

ENTRADA SECRETA (EEU 45)

Debería decir: “A continuación, mira la carta superior del mazo de Encuentros. Si la carta mirada...”

PERDIDO EN LA OSCURIDAD 2B (EEU 68)


Debería decir: “**Al ser revelada:** Revela la etapa 3 y crea un área de preparación aparte para el jugador inicial usando esa etapa. Si no hay más jugadores en la partida, descarta esta etapa y todas las cartas de su área de preparación. Todos los demás jugadores avanzan a la etapa 4.”

Expansión deluxe Herederos de Númenor

UNA PAZ VIGILANTE (HDN 12)

Debería decir: “**Respuesta:** Después de que un Lugar que no valga puntos de victoria abandone el juego como Lugar explorado...”

MAESTRO DEL SABER (HDN 16)

Debería decir: “**Acción:** Agota al Maestro del Saber para nombrar un tipo de carta. Reduce en 1 el coste para que juegues la siguiente carta  de ese tipo hasta el final de la fase, hasta un mínimo de 1.”

BLOQUEO DE HUARGOS (HDN 29)

Debería decir: “Oleada. **Al ser revelada:** Inflige 1 punto de daño a cada personaje asignado a la misión.” Omite la siguiente frase.

EL PODER DE MORDOR (HDN 61)

Debería decir: “...revela ese mismo número de cartas del mazo de Encuentros...”


Se omite la palabra “Luego”.

Ciclo Contra la Sombra

ENTRENADOS PARA LA GUERRA (CLS 36)

Debería decir: “**Acción:** Hasta el final de la fase, si la misión actual no tiene la palabra clave Asedio, gana Batalla.”

CONTRAATAQUE (CLS 106)

Debería decir: “**Al ser revelada:** Cada jugador debe devolver al área de preparación el Lugar que controle con la mayor  o bien aumentar su Amenaza...”

CALDARA (CLS 107)

Debería decir: “(Límite de una vez por partida.)”

LA EMBOSCADA 1B (CLS 117)

Debería decir: “Al comienzo de la fase de Combate, cada jugador debe poner boca arriba todas sus cartas ocultas o bien coger 1 carta oculta.”

LA ENCRUCIJADA (CLS 123)

Debería decir: “La carta de Misión actual gana Asedio (y pierde Batalla).”

NIEBLA IMPENETRABLE (CLS 157)

Debería decir: “**Al ser revelada:** El jugador inicial coloca 3 fichas de Progreso sobre A la Torre o bien revela...”

Ciclo El creador del Anillo

COMERCIANTE DE LAS MONTAÑAS AZULES (ECDA 6)

Debería decir: “...Luego ese jugador mueve 1 recurso de la reserva de Recursos de un Héroe que controle a la reserva de Recursos de un Héroe que controles, o bien el Comerciante de las Montañas Azules es descartado. (Límite de una vez por ronda).”

PIES ALADOS (ECDA 92)

Debería decir: “Si se revela una carta del tipo nombrado durante esta fase de Misión, agota a Pies Alados para preparar al Héroe vinculado.”

Expansión deluxe El Reino Perdido

FRONTERAS DE LAS TIERRAS DE BREE (ERP 19)

Debería decir: “**Sombra:** El personaje defensor recibe...”

Ciclo Angmar despertado

CUEVA AISLADA, EL FONTEGRÍS, CAMPAMENTO ABANDONADO Y ZONA BOScosa (AD 68, 69, 70, 71)

Estas cartas deberían ser OBJETIVO-LUGAR.

Expansión de Saga La traición de Saruman

BRUJERÍA DE SARUMAN (TDS 43)

Debería decir: “Al ser revelada: Coloca 3 fichas de Progreso sobre la misión principal...”

Expansión de Saga La tierra de la Sombra

A TRAVÉS DE LAS CIÉNAGAS (TDS 67)

Debería decir: “Preparación: Cada jugador puede cambiar sus cartas de Héroe sin incurrir en la penalización de +1 de Amenaza. Cada jugador añade 1 copia...”

Expansión deluxe Los Puertos Grises

REGLAMENTO, PÁGINA 10

La frase “El mazo de Encuentros Incursión en los Puertos Grises se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Incursión en los Puertos Grises, Corsarios y Élite del Tormentera.”, debería decir “El mazo de Encuentros Incursión en los Puertos Grises se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Incursión en los Puertos Grises, Corsarios incursores y Élite del Tormentera.”

Mazo de impresión bajo demanda El Viejo Bosque

BALANCEÁNDOSE SIN VIENTO (TDS 67)

Debería decir “área de preparación.” en lugar de “zona de preparación”.

Mazo de Pesadilla Khazad-Dûm

Corredor en Penumbra (KDP 7)

El efecto de Sombra debería decir “Si el personaje defensor es un Héroe...”

ACLARACIONES A LAS REGLAS

Esta sección contiene las aclaraciones y revisiones oficiales de las reglas de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Utilizadas en combinación con

el reglamento de la caja básica de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*, estas aclaraciones y revisiones deberían permitir a los jugadores resolver las situaciones más complejas que puedan surgir durante una partida.

(1.00) La regla de oro

La regla de oro dice: “Si el texto de reglas de una carta contradice el texto de este reglamento, serán las reglas de la carta las que tengan efecto.”

La regla de oro se aplica cuando haya una contradicción *directa* entre el texto de la carta y el texto del reglamento. Si es posible cumplir tanto el texto de la carta como el del reglamento, se cumplen ambos.

Ejemplo: El reglamento (pág. 15) dice: “Cualquier ficha de Progreso que tuviera que ponerse en una carta de Misión se coloca en el Lugar activo.” Legolas (BÁSICO 5) tiene un efecto que dice, “... pon 2 fichas de Progreso sobre la misión actual.” El efecto de Legolas colocaría 2 fichas de Progreso sobre la misión; la regla básica de la página 15 las coloca a su vez sobre el Lugar activo. Por tanto, la capacidad de Legolas puede resolverse con éxito y cumplir la regla básica sin crear una situación en la que deba aplicarse la regla de oro.

(Si el efecto de una carta dijera “coloca una ficha de Progreso sobre la misión actual, ignorando cualquier Lugar activo”, existiría una contradicción directa entre el texto de la carta y el del reglamento, por lo que entraría en efecto la regla de oro.)

(1.01) Palabras clave de Encuentro

Las palabras clave Oleada, Maldito y Protegido deben resolverse en cualquier momento en que la carta en la que se encuentran sea revelada desde el mazo de Encuentros, incluyendo durante la preparación.

(1.02) Resolución de efectos simultáneos

Si hay dos o más efectos conflictivos entre sí que ocurran simultáneamente, el jugador inicial decide el orden en que se resuelven los efectos.

Ejemplo: Tom juega Ataque Furtivo (BÁSICO 23) para poner en juego a Beorn (BÁSICO 31) durante la fase de Combate. Ataque Furtivo tiene la siguiente condición: “Al final de la fase, si ese Aliado sigue en juego, devuélvelo a tu mano.” Durante el combate, Tom usa el efecto activado de Beorn, que tiene la siguiente condición: “Al final de la fase en la que actives este efecto, devuelve a Beorn a tu mazo y barájalo.” Al final de la fase,

se plantea una situación en la que intentan resolverse dos efectos conflictivos entre sí que intentan resolverse simultáneamente sobre Beorn. El jugador inicial determina cuál de los dos se resuelve primero. El segundo deja de ser pertinente cuando Beorn deja de estar en juego.

(1.03) Objetivos conflictivos de los efectos

Si un efecto de Encuentro o de Misión intenta tomar como objetivo a un jugador o carta y hay varios objetivos válidos, el jugador inicial selecciona el objetivo del efecto de entre las opciones válidas.

Ejemplo: La carta Atrapado en la Telaraña (BÁSICO 80) tiene un efecto que dice: "El jugador con el nivel de Amenaza más alto vincula esta carta a uno de sus Héroe." Cuando se revela Atrapado en la Telaraña, Tom y Kris están empatados con el nivel de Amenaza más alto, así que el jugador inicial determina si la carta afecta a Tom o a Kris.

(1.04) Daño y varios defensores

Si un jugador usa efectos de cartas para declarar varios defensores contra un solo ataque enemigo, el jugador que defiende debe asignar todo el daño de ese ataque a un solo personaje defensor.

(1.05) Eliminar fichas de Progreso de las misiones

Cuando un efecto de carta elimine fichas de Progreso de una misión o de una carta de Misión, el efecto se aplica específicamente a la carta de Misión y nunca al Lugar activo.

(1.06) Control de cartas de Encuentro que no sean de Objetivo

Los jugadores no obtienen el control de las cartas de Encuentro a menos que un efecto de carta otorgue explícitamente el control de la carta. Cuando una carta de Encuentro como Atrapado en la Telaraña (BÁSICO 86) se convierte en una carta Vinculada y se vincula a un personaje, el controlador de ese personaje no obtiene el control de la carta Vinculada.

(1.07) Control de cartas de Objetivo

Cuando un jugador reclama una carta de Objetivo, obtiene el control de esa carta a menos que un efecto de carta indique algo distinto.

(1.08) Respuestas por activación

Si se activa una respuesta o respuesta obligada, el efecto sólo puede ocurrir una vez por activación.

Ejemplo: El texto de Théodred (BÁSICO 2) dice "Respuesta: Después de que Théodred sea asignado a una misión..." Este efecto sólo puede activarse una vez por cada vez que Théodred sea asignado a una misión.

(1.09) Respuestas obligadas

Las respuestas obligadas se resuelven inmediatamente cuando ocurre el prerequisite especificado, y antes de cualesquiera efectos de respuesta que puedan activarse con ese mismo prerequisite.

Ejemplo: Puerta de la Torre (BÁSICO 107) dice "Obligado: Después de viajar a la Puerta de la Torre..." Si un jugador quiere jugar una respuesta como Fuerza de Voluntad (BÁSICO 47) después de que los jugadores viajen a la Puerta de la Torre, debe esperar hasta que se resuelva la respuesta obligada.

(1.10) Límites de las acciones

Las acciones están limitadas por el hecho de que un jugador pueda cubrir o no el coste de la acción, o bien por límites incluidos en ella misma, como "límite de una vez por ronda."

Ejemplo: Protector de Lórien (BÁSICO 70) dice "Acción: Descarta una carta de tu mano para..." Esta acción puede activarse varias veces, siempre que el controlador de la carta tenga cartas en su mano que pueda descartar.

(1.11) Límites de los ataques

Cuando un jugador es el atacante activo durante la fase de Combate, las reglas de juego le dan la opción de declarar 1 ataque contra cada Enemigo con el que esté enfrentado. Si un jugador puede declarar ataques contra Enemigos con los que no está enfrentado mediante efectos de cartas como A distancia, seguirá pudiendo realizar un solo ataque contra cada uno de estos Enemigos.

Sin embargo, si un jugador realiza un ataque contra un Enemigo mediante el efecto de una carta como Ataque Rápido (BÁSICO 35) o Manos Sobre el Arco (ME 131), se trata de un ataque extra que no cuenta para el límite de 1 ataque.

Los personajes no tienen ninguna limitación en cuanto

al número de veces que pueden participar en ataques contra el mismo Enemigo, siempre y cuando cada ataque pueda declararse de manera válida y el personaje esté preparado y pueda ser declarado como atacante.

(1.12) Agotar y cartas Vinculadas

Las cartas Vinculadas y la carta a la que se vinculan se agotan y se preparan de forma independiente la una de la otra.

Ejemplo: El Senescal de Gondor (BÁSICO 26) dice: "Acción: Agota al Senescal de Gondor para..." Al usar esta acción, sólo se agota la carta del Senescal de Gondor, no la del Héroe a la que está vinculada. Además, agotar el Héroe al que está vinculada la carta del Senescal de Gondor no hace que ésta se agote a su vez.

(1.13) Personajes y Enemigos

"Personaje" hace referencia tanto a cartas de Héroe como de Aliado. Las cartas de Enemigo no se consideran personajes.

(1.14) La expresión "no puede"

Si el efecto de una carta usa la expresión "no puede" (en singular o en plural), entonces es absoluto. Ningún otro efecto puede predominar sobre él.

(1.15) Las palabras "entonces", "luego" y "a continuación"

Si el efecto de una carta usa la palabra "entonces", "luego" o "a continuación", el efecto que la precede debe resolverse con éxito para que se resuelva el efecto que la sigue.

(1.16) La frase "poner en juego"

Si el efecto de una carta usa la frase "poner en juego" (en cualquiera de sus formas), quiere decir que la carta entra en juego mediante un efecto de carta en lugar de mediante el proceso normal de pagar recursos y jugar la carta desde la mano. "Poner en juego" mediante un efecto no es jugar la carta, por lo que no activará ningún efecto que haga referencia a que se juegue una carta. Sin embargo, "poner en juego" sí activará cualquier efecto que ocurra cuando una carta "entre en juego".

Ejemplo: La misión Atravesando las cavernas (BÁSICO 124) tiene el siguiente texto: "Los

jugadores, como grupo, no pueden jugar más de 1 carta de Aliado en cada ronda." Mientras esta misión esté activa, un jugador puede poner en juego un Aliado con Resistir y Luchar (BÁSICO 51) incluso si ya se ha jugado un Aliado durante esta ronda.

(1.17) Objetivos no reclamados

Un objetivo no reclamado es uno que actualmente no haya sido reclamado ni esté bajo el control de un jugador. Un objetivo no reclamado puede estar protegido o no protegido. Un objetivo protegido se considera como una carta Vinculada si está protegida por un Enemigo o Lugar, y permanecerá vinculada a esa carta hasta que ésta abandone el juego, en cuyo momento volverá al área de preparación. Cualquier objetivo no reclamado del área de preparación que no esté vinculado a una carta se considera no protegido. Si un objetivo es reclamado en un momento dado y luego regresa al área de preparación, vuelve a considerarse no reclamado.

(1.18) Lugares explorados que abandonan el juego

Las cartas de Lugar se descartan del juego inmediatamente *en cualquier momento* en el que tengan tantas fichas de Progreso como puntos de Misión, tanto si están activas como si no.

(1.19) Efectos de las cartas durante la preparación

Los efectos "Al ser revelada" se resuelven también si las cartas son reveladas durante la preparación.



Un jugador puede activar respuestas durante la preparación siguiendo las reglas de juego normales. Los jugadores no pueden realizar acciones durante la preparación.

Los efectos “Al ser revelada” que duran “hasta el final de la fase” durarán hasta el final de la primera fase de Recursos. Los efectos que duran “hasta el final de la ronda” durarán hasta el final de la primera ronda.

(1.20) Enemigos enfrentados

Durante la fase de Misión, los Enemigos enfrentados no contribuyen con su Amenaza en el área de preparación.

Un Enemigo permanece enfrentado con un jugador hasta que sea derrotado o hasta que el efecto de una carta lo devuelva al área de preparación, lo enfrente a otro jugador o lo retire del juego.

(1.21) Efectos de búsqueda

Cuando un jugador busque en un mazo, debe barajarlo después de buscar a menos que el efecto de una carta diga algo distinto. Los jugadores no deben barajar ni cambiar el orden de una pila de descartes después de buscar en ella.

(1.22) Efectos "Al ser revelada"

Sólo se considera que una carta es revelada si el efecto de juego o de carta que hace que dicha carta entre en juego usa explícitamente una forma de la palabra “revelar”.

Ejemplo: Si los jugadores usan el efecto de la etapa 3B “¡No abandonéis el sendero!” (BÁSICO 121) para buscar una Araña del Bosque y ponerla en juego, el efecto “Al ser revelada” de la Araña del Bosque no se activará, ya que el efecto de “¡No abandonéis el sendero!” no usa específicamente una forma de la palabra “revelar”.

(1.23) Cartas Vinculadas

Cualquier carta de Objetivo que se vincule a otra carta se considera como una carta Vinculada además de sus otros tipos de carta.

Cualquier carta que no sea Objetivo y se vincule a otra carta pierde su tipo de carta original y obtiene el tipo de carta Vinculada.

El texto de reglas “Vincula esta carta a...” de una carta Vinculada sólo es una restricción de juego, y no se tiene en cuenta después de que la carta esté ya vinculada.

(1.24) Tener éxito en la misión

Tener éxito en la misión y la colocación física de las fichas de Progreso son dos momentos del juego distintos que ocurren uno detrás del otro durante el paso de Resolución de la misión. En el momento en que los jugadores determinan que el total de fuerza de Voluntad asignada es mayor que la Amenaza total del área de preparación, se considera que han tenido éxito en la misión. Cualquier efecto Obligado o pasivo iniciado por tener éxito en la misión se resuelve antes de colocar físicamente las fichas de Progreso.

Ejemplo: Tom acaba de tener éxito en la misión durante la etapa 1B de Comienza la caza (SBN 11) y va a colocar suficientes fichas de Progreso como para avanzar a la siguiente etapa. Sin embargo, primero debe resolver el efecto Obligado, que se resuelve inmediatamente al “tener éxito en la misión”, antes de colocar fichas de Progreso sobre la misión.

(1.25) Obtener, añadir, mover y ganar recursos

Obtener recursos se refiere tanto a obtenerlos durante la fase de Recursos como a ganar recursos mediante otros efectos de carta. Un efecto que evite que el Héroe pueda obtener recursos se aplica a ambos métodos de adquirir nuevos recursos.

Añadir un recurso a la reserva de un Héroe es el acto de coger un recurso de la reserva de fichas y colocarlo en la reserva de dicho Héroe. Añadir un recurso siempre hace que la cantidad total de recursos controlada por los jugadores aumente.

Mover un recurso es el acto de coger un recurso de la reserva de un Héroe y colocarlo en la reserva de otro Héroe. Esto no cuenta como “añadir” un recurso porque no se ha cogido un nuevo recurso de la reserva de fichas y la cantidad total de recursos controlada por los jugadores no ha aumentado.

Ganar un recurso es un término general que incluye obtener, añadir y mover. Siempre que la cantidad de recursos de la reserva de un Héroe aumente, dicho Héroe ha ganado uno o más recursos.

(1.26) La palabra "intercambiar"

Para que se produzca un intercambio, deben existir los dos elementos que se intercambian.

(1.27) Ignorar el Lugar activo

El único momento en el que un Lugar activo no actúa como barrera para colocar progreso sobre una misión es cuando el texto de reglas de una carta específica que

los jugadores “ignoran” el Lugar activo.

(1.28) Ataques enemigos fuera de la fase de Combate

Si un Enemigo ataca fuera de la fase de Combate, también se le adjudica una carta de Sombra al comienzo del ataque. A continuación se siguen los 4 pasos de la fase 6 “Combate” de las reglas. Después de cada paso es posible realizar acciones. Todas las cartas de Sombra adjudicadas al Enemigo atacante se descartan después de que se resuelva el ataque.

(1.29) Zona de victoria

La zona de victoria es una zona de juego en la que se lleva la cuenta de los puntos de victoria. Las cartas de la zona de victoria se consideran fuera del juego, pero no se consideran como parte de la pila de descartes de Encuentros. Las cartas de la zona de victoria no se consideran “retiradas de la partida”, y los efectos de algunas cartas pueden seguir interactuando con ellas.

(1.30) Eliminación del "jugador inicial"

Si el jugador que tiene la ficha de jugador inicial es eliminado, la ficha de jugador inicial pasa inmediatamente al siguiente jugador válido en el sentido de las agujas del reloj.

(1.31) Efectos autorreferenciales

Si el texto de reglas de una carta se refiere al propio título de la carta, debe leerse como una referencia únicamente a esa copia de la carta. Una carta que se refiera a otras copias de sí misma usará expresiones como “cualquier copia de...”, “otra copia de...” o bien “una carta con el título...”

(1.32) Cambio de control o enfrentamiento en mitad de un ataque

Si una carta involucrada en un combate cambia de controlador, vuelve al área de preparación o se enfrenta a otro jugador durante la resolución de un ataque, ese ataque sigue resolviéndose y la carta sigue participando en él desde su nuevo estado.

(1.33) Ataques de Enemigos no enfrentados

Cuando un Enemigo ataca a un jugador, ese jugador puede declarar 1 defensor tanto si el Enemigo está enfrentado a él como si no lo está. Para defenderse de tales ataques también puede usarse la palabra clave Centinela.

(1.34) Dos Lugares activos

Si el efecto de una carta hace que dos Lugares estén activos a la vez, ambos se consideran como el Lugar activo. Sin embargo, cuando el efecto de una carta tenga como objetivo “el Lugar activo”, no afecta a ambos Lugares activos a la vez. El jugador inicial debe elegir qué Lugar activo será el objetivo del efecto. Ambos Lugares activos sirven como barrera en la fase de Misión; y al colocar progreso sobre el Lugar activo, los jugadores pueden dividir dicho progreso entre ambos Lugares activos de la forma que elijan.

(1.35) "Entra en el área de preparación"

Entra en el área de preparación es un término que se aplica a una carta (Enemigo, Lugar, Objetivo, etc.) que sea colocada en el área de preparación. Este término se aplica si la carta en cuestión ha sido revelada desde el mazo de Encuentros, si ha sido colocada en el área de preparación desde fuera del juego, si ha vuelto desde la pila de descartes, de estar enfrentada con un jugador o si ha llegado al área de preparación



por cualquier otro medio.

(1.36) Capacidades activadas y capacidades pasivas

Las capacidades activadas son capacidades de cartas que tienen una palabra de activación en negrita como **Acción** o **Respuesta**. Estas capacidades sólo se aplican al ser activadas. Las capacidades pasivas son capacidades de cartas que tienen un efecto continuo sin una palabra de activación en negrita. Puesto que las capacidades pasivas no tienen un activador, siempre están activas y no pueden ser “activadas”.

(1.37) Orden de resolución de efectos

Al resolver varios efectos con una condición compartida, los jugadores deben usar este orden de resolución: primero las capacidades pasivas, segundo los efectos **Obligado**, tercero las acciones **Respuesta**. Al determinar el orden de resolución de los efectos entre capacidades de esas categorías, los jugadores deben resolver primero las capacidades que usen la palabra “cuando” y luego las capacidades con la palabra “después”. El efecto de una carta de Jugador que cancele el efecto de una carta de Encuentro interrumpe este orden de resolución. Un efecto de cancelación debe activarse *inmediatamente* después del efecto de la carta de Encuentro que cancela.

(1.38) Control de las cartas Vinculadas

Cuando un jugador juega una carta Vinculada sobre un personaje controlado por otro jugador, el controlador de ese personaje gana el control de la carta Vinculada. Cuando un jugador juega una carta Vinculada en el área de preparación, o sobre un Enemigo o Lugar, ese jugador conserva el control de la carta Vinculada.

(1.39) Colocación de las cartas de Objetivo

Cuando un jugador revela una carta de Objetivo desde el mazo de Encuentros, la añade al área de preparación a menos que la carta indique que el jugador deba hacer algo distinto.

(1.40) La letra X

A menos que el efecto de la carta especifique algo distinto o permita elegir al jugador, la letra “X” es igual a 0.

(1.41) Ataques contra un personaje

Un ataque realizado contra un personaje funciona de la misma forma que un ataque realizado contra un jugador, con una excepción: el daño de un ataque sin defensores contra un personaje debe ser asignado a ese personaje.

Por ejemplo: “Bilbo Bolsón (EeU 1) es quién tiene más puntos de veneno vinculados cuando la Loca Cob (EeU 29) es revelada desde el mazo de Encuentros, y su efecto “Al ser revelada” activa un ataque contra el personaje que tenga más puntos de veneno vinculados. Aunque el jugador inicial controla otros 3 Héroes, cualquier daño de este ataque que no tenga defensores debe aplicarse a Bilbo Bolsón. Puesto que Bilbo ya está agotado por haber sido asignado a la misión, no puede agotarse para defenderse, y morirá si el ataque no tiene defensores. Sabiendo esto, el jugador inicial elige agotar uno de sus personajes preparados, Bombur, para declararlo como defensor para este ataque. En este momento, el ataque se resuelve de forma normal y cualquier daño del ataque se aplica a Bombur.

(1.42) Ataques adicionales realizados por un Enemigo

Cuando un Enemigo realiza un ataque adicional, antes de adjudicarle una nueva carta de Sombra, descarta todas las cartas de Sombra que se le hubieran adjudicado anteriormente.

(1.43) Modificadores de cantidades variables

El estado de la partida comprueba constantemente y, si es necesario, actualiza el número de cualquier cantidad variable que esté siendo modificada. En cualquier momento en el que se aplique un nuevo modificador, se recalcula toda la cantidad, teniendo en cuenta todos los modificadores activos.

Una cantidad no se puede reducir por debajo de cero: una carta no puede tener un coste, atributos, palabras clave, etc. que sean negativos.

(1.44) "Revelar" y "Revelar y añadir"

En cualquier momento en el que las cartas de Encuentro sean “reveladas” desde el mazo de Encuentros, los jugadores deben seguir las reglas de preparación de la página 14 del reglamento, así como la regla (1.39) de este documento.

Si el efecto de una carta emplea la expresión “revelar y añadir al área de preparación”, significa lo mismo que si simplemente usara la palabra “revelar”, por lo que se deben seguir los pasos ya mencionados (es decir, las cartas de Traición se deben seguir descartando tras resolver sus efectos a menos que el texto de la carta indique algo distinto).

(1.45) "Siguiente" jugador

Si sólo hay un jugador en la partida, no hay siguiente jugador. Los efectos de cartas que tengan como objetivo al "siguiente" jugador no se activarán si sólo hay un jugador en la partida.

Por ejemplo: el efecto de Sombra de País Sin Caminos (LJN 72) dice: "Sombra: Después de este ataque, el Enemigo atacante se enfrenta al siguiente jugador y luego realiza un ataque inmediatamente.". Si sólo hay un jugador en la partida, no hay siguiente jugador al que enfrentarse. La palabra "luego" indica que el ataque que debe realizarse inmediatamente es condicional y depende de que el Enemigo atacante se enfrente al siguiente jugador, por lo que el Enemigo no realizará un ataque inmediatamente.

(1.46) "Inmune a efectos de cartas de Jugador", ampliado

Las cartas con el texto "Inmune a efectos de cartas de Jugador" ignoran los efectos de todas las cartas de Jugador. Esto significa que los efectos de cartas de Jugador no pueden influir ni interactuar directamente con una carta que sea inmune a efectos de cartas de Jugador. Ejemplos de esto incluyen infligir daño a un Enemigo, colocar progreso en un Lugar, alterar el texto o los atributos de una carta, mover una carta, enfrentarse a un Enemigo, viajar a un Lugar o descartar una carta.

Sin embargo, una carta que sea inmune a efectos de cartas de Jugador sigue pudiendo ser afectada por efectos normales del juego como colocar progreso por tener éxito en la misión, enfrentarse a un Enemigo durante la fase de Encuentros o infligir daño mediante un ataque realizado por un personaje.

Por ejemplo: La capacidad pasiva de Pippin (LJN 4) no puede aumentar el coste de enfrentamiento de un Enemigo que sea inmune a efectos de cartas de Jugador, ya que ese Enemigo ignorará el efecto de Pippin. Sin embargo, si te enfrentas a un Enemigo que sea inmune a efectos de cartas de Jugador y tenga un coste de enfrentamiento mayor que tu Amenaza, podrás usar la Respuesta de Pippin para robar una carta, ya que esta respuesta no afecta al Enemigo de ningún modo.

Además, las cartas que sean inmunes a efectos de cartas de Jugador no pueden ser elegidas como objetivos de efectos de cartas de Jugador. Esto significa que cualquier carta de Jugador que use una forma de "tomar como objetivo" o "elegir" no puede elegir como objetivo una carta inmune a efectos de cartas de

Jugador. Esto incluye el texto "vincula esta carta a..." de cualquier carta Vinculada de Jugador. Las cartas de Jugador que no usen las palabras "tomar como objetivo" o "elegir", pero que obliguen al jugador a elegir una carta concreta, no pueden elegir una carta que sea inmune a efectos de cartas de Jugador.

Por ejemplo: Manos Sobre el Arco (ME 131) no puede usarse para atacar a un Enemigo que sea inmune a efectos de cartas de Jugador, ya que indica claramente que el jugador debe elegir un Enemigo del área de preparación para atacarlo. Esto es distinto de Ataque Rápido (BÁSICO 35), que toma como objetivo a un personaje y le permite realizar un ataque normal, que es un efecto normal del juego.

(1.47) Descartar cartas y colocar cartas en la pila de descartes

Cuando un personaje es destruido o una carta de Evento es jugada, se colocan en la pila de descartes. Esto no es lo mismo que ser "descartado". Las cartas sólo se descartan cuando el efecto de una carta indica a un jugador que descarte una carta.

(1.48) Enfrentarse a Enemigos y ser enfrentado

Cuando un jugador se enfrenta a un Enemigo, ese Enemigo también se enfrenta a él, y cuando un Enemigo se enfrenta a un jugador, dicho jugador también se ha enfrentado a ese Enemigo. No hay ninguna diferencia entre enfrentarse a un Enemigo y ser enfrentado por un Enemigo. Los efectos que se activan "después de que un Enemigo se enfrente a ti" se activarán a la vez que los efectos que se activan "después de que te enfrentes a un Enemigo".

(1.49) "Se considera enfrentado" y estar enfrentado de verdad

Un Enemigo que no abandone el área de preparación pero se considere enfrentado a un jugador no está enfrentado de verdad a ese jugador, y el jugador tampoco se enfrenta a él. Para que un jugador se enfrente a un Enemigo, la carta de Enemigo debe entrar físicamente en su zona de juego.

(1.50) Límites de los efectos de cartas

Cuando una carta con un efecto activado tenga un límite en el número de veces que puede activarse dicho efecto (por ejemplo, "Una vez por ronda", "Límite de 3 veces por fase", etc.), el límite es específico de esa carta. Sin embargo, si una carta tiene un límite de "una vez por partida", ese límite es específico del jugador

que lo ha activado.

(1.51) "El jugador defensor"

Cuando un enemigo realiza un ataque contra un jugador o contra un personaje controlado por un jugador, dicho jugador es el "jugador defensor", independientemente de quiénes controlen los personajes que se declaren como defensores. Los efectos de cartas, incluyendo los efectos de las cartas de Sombra, que tengan como objetivo al "jugador defensor" o estén redactados en segunda persona (con referencias a "tú" o "ti") seguirán teniendo como objetivo al jugador al que ataca el Enemigo, incluso si otro jugador declara uno de sus personajes como defensor para ese ataque.

(1.52) Cancelar el efecto de una carta de Encuentro

Cuando se cancele el efecto de una carta de Encuentro, la partida prosigue como si ese efecto de encuentro nunca se hubiera activado. El resto de la carta de Encuentro se resuelve de forma normal.

Por ejemplo: si un jugador juega Prueba de Voluntad (BÁSICO 50) para cancelar el efecto "Al ser revelada" de Hechicería Oscura (ERP 65), cada jugador tendrá que aumentar su Amenaza en 2 por la palabra clave Maldito 2 de Hechicería Oscura. Además, cualquier efecto que se active después de que sea revelada una carta con el rasgo Hechicería se seguirá activando, ya que Hechicería Oscura tiene el rasgo Hechicería, y aunque su efecto "Al ser revelada" fuera cancelado, la carta en sí ha sido revelada.

(1.53) Cancelar una carta de Encuentro

Cuando se cancele una carta de Encuentro, la partida prosigue como si esa carta de Encuentro nunca se hubiera revelado, exceptuando que sí que se ha cumplido el revelado de una carta de Encuentro. No pueden activarse los efectos que se hubieran activado en respuesta a la revelación de la carta de Encuentro cancelada.

Por ejemplo: si un jugador juega ¡La Puerta Está Cerrada! (AD 92) para cancelar Hechicería Oscura (ERP 65), la palabra clave Maldito 2 de Hechicería Oscura no se activaría, ni tampoco lo haría ningún efecto que se activase después de que sea revelada una carta con el rasgo Hechicería, ya que se ha cancelado toda la carta de Encuentro.

(1.54) Efectos duraderos

Hay dos clases de efectos duraderos en el juego: los creados por cartas de Jugador y los creados por cartas de Encuentro. Cada clase se maneja de forma distinta.

Un efecto duradero creado por la capacidad de una carta de Jugador debe calcularse en el momento en el que se activa la capacidad, y no se recalcula si cambia el estado de la partida.

Por ejemplo: si un jugador activa la Acción de Misión de Ninya (ECdA 121) para sumar los 4 puntos de fuerza de Voluntad de Galadriel (ECdA 112) a otro Héroe hasta el final de la fase, esa bonificación de +4 de Fuerza de Voluntad no se recalculará si la fuerza de Voluntad de Galadriel aumenta en un momento posterior de esa fase.

Un efecto duradero creado por la capacidad de una carta de Encuentro se recalcula si el estado de la partida cambia.

Por ejemplo: parte de la capacidad "Al ser revelada" de Vapor Venenoso (TdS 61) dice: "Hasta el final de la fase de Combate, trata el cuadro de texto de reglas de cada personaje dañado como si estuviera en blanco (excepto los Rasgos)". Si Aragorn (TdS 1) tuviera 1 punto de daño en el momento en el que Vapor Venenoso es revelada, su cuadro de texto de reglas se consideraría como si estuviera en blanco. Sin embargo, si se le curase el daño, su cuadro de texto de reglas dejaría de considerarse en blanco. Si volviesen a dañarlo de nuevo, su cuadro de texto de reglas se consideraría en blanco hasta el final de la fase de Combate.

(1.56) "No puede tener cartas Vinculadas"

El texto "No puede tener cartas Vinculadas" es absoluto. Es posible jugar cartas vinculadas sobre una carta con este texto mientras que su caja de texto se considere en blanco, pero cualquier carta vinculada sobre esa carta debe ser descartada inmediatamente en el momento en que su texto esté activo de nuevo.

(1.57) Amenaza y eliminación

Un jugador es eliminado inmediatamente de la partida en el momento en que su amenaza alcanza el nivel de eliminación, independientemente de los efectos de las cartas en juego.

Por ejemplo: Un jugador que ha jugado Perderse de Vista (CS 11) trata su amenaza como si fuera 20 hasta el final de la fase, pero si su marcador de amenaza alcanza el nivel de eliminación, sigue siendo eliminado inmediatamente del juego.

(1.58) Desencadenamiento de efectos obligados

Un efecto obligado debe estar en juego y activo en el momento en que se produce su condición para resolver su efecto. Si la resolución de otro efecto provoca

que un efecto obligado entre en juego o se active después de que su condición haya tenido lugar, ese efecto obligado no se resuelve.

Por ejemplo: La Etapa 1B de El Abismo de Helm dice: "Obligado: Al final de la ronda, avanza a la etapa 2A," y la etapa 2B dice "Obligado: Al final de la ronda, coloca 1 ficha de Progreso aquí por cada Enemigo que haya en el área de preparación". Cuando el final de la ronda se activa, los jugadores resuelven el efecto Forzado en la etapa 1 y avanzan a la etapa 2, pero no resuelven el efecto Forzado en la etapa 2B porque no estaba en juego cuando se activó el final de la ronda.

REGLAS AVANZADAS

Esta sección profundiza en la variante de reglas avanzadas que se introdujo en la página 27 del reglamento de la caja básica.

Al jugar con estas reglas avanzadas para un desafío de nivel experto y preparar un nuevo escenario, la Amenaza y los puntos de impacto de cada jugador no vuelven a sus valores iniciales, y tampoco se recompone los mazos de Jugador usando las pilas de descarte de cada uno.

Para reiniciar el resto de elementos del juego al comenzar un nuevo escenario con estas reglas, realiza los siguientes pasos en orden:

- 1) Todas las cartas que no sean Héroes y estén en juego y en la mano se devuelven a los mazos de sus propietarios y se barajan. Todas las cartas de Encuentro vuelven a sus conjuntos de Encuentro para que estén disponibles para el siguiente escenario si se necesitan. Esto incluye las cartas que estén en la zona de victoria de los jugadores.
- 2) Todos los recursos sin gastar se descartan de las reservas de Recursos de los Héroes.
- 3) Cada jugador roba una nueva mano inicial siguiendo las reglas normales de preparación de la partida. En este momento, cada jugador podrá devolver las 6 cartas al mazo y robar una nueva mano inicial de 6 cartas si no está conforme con las que ha recibido la primera vez. Esto sólo puede hacerse una vez.
- 4) Un jugador no puede empezar un escenario con un nivel de Amenaza inferior al coste de Amenaza combinado de sus Héroes. Si la Amenaza de un jugador es inferior al coste de Amenaza inicial de sus Héroes, debe aumentar su Amenaza hasta dicho valor.

5) Sigue todas las instrucciones de preparación del escenario nuevo.

La puntuación de cada escenario debe calcularse por separado, y al final de la variante se suman todas las puntuaciones.

PUNTUACIÓN

Esta sección introduce un elemento adicional al sistema de puntuación presentado en la página 22 del reglamento de la caja básica. Este sistema revisado se implementará en todos los eventos de juego organizado sancionados por FFG, y debería usarse en el Registro de Aventuras del LCG del SDLA disponible en edgeent.com.

Además de todos los elementos que se usan actualmente para determinar la puntuación de una partida, los jugadores también añadirán 10 puntos a su "puntuación final del grupo" por cada ronda de juego que hayan tardado en vencer al escenario. Para calcular su puntuación, los jugadores contabilizan cada ronda al final de la fase de Recuperación.

En la última página de este documento se proporciona una hoja de puntuación modificada. El recuento de las rondas puede llevarse a cabo en la sección de notas de estas hojas.

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

Esta sección se aplica a todo el material cubierto en las secciones anteriores, en el reglamento básico y en los encartes de las Aventuras, y responde a algunas de las preguntas más frecuentes que pueden plantearse al jugar a *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.

P: Si los jugadores no asignan ningún personaje a una misión, ¿la Amenaza del área de preparación sigue contando contra ellos?

R: Sí, la Amenaza del área de preparación sigue contando contra los jugadores, que tienen una fuerza de Voluntad asignada total de 0.

P: ¿Un jugador asigna sus personajes a una misión de uno en uno o todos a la vez? ¿Cuándo puede activar un jugador las respuestas a la asignación de personajes a una misión?

R: Un jugador asigna a la vez todos los personajes que quiera asignar a una misión. Las respuestas a la asignación de los personajes, como las de Aragorn o Théodred, pueden activarse en el orden que elija ese

jugador. Después de que un jugador haya asignado sus personajes y activado cualquier respuesta a la asignación de esos personajes, el siguiente jugador tiene la oportunidad de asignar sus personajes a la misión.

P: ¿El efecto de Legolas (BÁSICO 5) coloca fichas de Progreso en un Lugar activo si lo hay?

R: Sí. Las fichas de Progreso siempre se colocan en un Lugar activo en lugar de en la misión a menos que la capacidad especifique que se debe ignorar cualquier Lugar activo.

P: ¿Cuándo se resuelven los efectos Obligados “después de que este Enemigo ataque” en cartas como el Jefe Ufthak (BÁSICO 90) o los Hurgos (BÁSICO 85)?

R: Estos efectos se resuelven inmediatamente después del paso 4 de la resolución de ataques enemigos.

P: ¿Tu mazo de jugador puede tener cartas de una esfera que no coincida con la esfera de uno de tus Héroes?

R: No hay nada en las reglas que lo impida, aunque el jugador tendrá que encontrar interacciones de cartas que le permitan usar esas cartas.

P: ¿El Carcelero de la Mazmorra (BÁSICO 101) puede devolver cartas de Objetivo protegidas al mazo de Encuentros?

R: Sí. El efecto del Carcelero de la Mazmorra se aplica a cualquier carta de Objetivo no reclamada, tanto si está protegida como si no.

P: ¿Puede un jugador usar un efecto de respuesta como el de Eleanor (BÁSICO 8) durante la preparación?

R: Sí. Las respuestas se activan en cualquier momento en el que cumplan el requisito especificado, incluso durante la preparación.

P: ¿Tienen el rasgo Orco los Guardias Orcos generados por los efectos de la carta de Lugar Puerta de la Torre y de la carta de Misión Fuera de las mazmorras?

R: No. Las cartas boca abajo no tienen rasgos a menos que los obtengan mediante un efecto de carta.

P: ¿Cuándo debería jugarse la Finta (BÁSICO 34)?

R: Esta carta debería jugarse en cualquier momento antes de resolver el paso 1 del ataque del Enemigo objetivo, durante la fase de Combate. Una vez que ha comenzado el acto de resolver el ataque de un Enemigo es demasiado tarde para evitar que ataque

usando la Finta.

P: ¿En qué orden se realiza el enfrentamiento opcional de los jugadores?

R: El jugador inicial tiene la primera oportunidad de enfrentarse opcionalmente a un Enemigo o bien pasar. Después de eso y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador tiene la opción de enfrentarse a un Enemigo. Cuando todos los jugadores han tenido esta oportunidad, el paso queda completado.

P: ¿Qué le ocurre a la Ribera del Anduin (BÁSICO 113) si es robada como carta de Sombra?

R: Será descartada del juego al final de la fase de combate, como cualquier otra carta de Sombra. Cuando una carta es robada como carta de Sombra, sólo se considera activo su texto de Sombra.

P: Si el Jinete de Lobo (BÁSICO 81) es robado como carta de Sombra, ¿cuándo vuelve a la parte superior del mazo de Encuentros?

R: “Después del combate” se refiere al final de la fase de Combate, en el momento en el que las cartas de Sombra abandonan el juego normalmente.

P: Si cancelo el efecto de Sombra de una carta adjudicada al Nazgûl de Dol Guldur (BÁSICO 102), ¿se considera que se ha resuelto el efecto y debo descartar un personaje?

R: No. Resolver un efecto significa que éste se activa y se resuelve hasta donde sea posible. Cancelar el efecto evita que se active la capacidad del Nazgûl de Dol Guldur, como si la carta no hubiera tenido ningún efecto de Sombra.

P: ¿Un jugador que tenga la Antorcha de la Mazmorra (BÁSICO 109) aumenta su Amenaza en 2 o en 3 durante la fase de Recuperación?

R: El efecto de la Antorcha de la Mazmorra no reemplaza al aumento normal de Amenaza en 1, sino que se suma a éste. Así que el jugador con la Antorcha de la Mazmorra aumentaría su Amenaza en 3.

P: ¿Si Legolas tiene una Hoja de Gondolin (BÁSICO 39) y destruye a un Enemigo, puede activar su respuesta, terminar una carta de Misión y después poner fichas de Progreso en la siguiente misión con la respuesta de la Hoja de Gondolin?

R: Sí. Las cartas de Misión se cambian inmediatamente en cuanto los jugadores han pues suficiente progreso sobre ellas, y este cambio no interrumpe la secuencia de la ronda actual. Si la carta de Misión actual sólo necesita 1 ficha de Progreso, un jugador

podría activar primero el efecto de la Hoja y luego el de Legolas para maximizar el número de fichas de Progreso colocadas, ya que al usar un efecto no se guardan las fichas de una carta a otra.

P: ¿Cómo debe resolver un jugador una situación en la que un solo Héroe tiene vinculadas varias copias de Atrapado en la Telaraña (BÁSICO 80)?

R: El jugador debe pagar por cada copia de Atrapado en la Telaraña antes de poder preparar al Héroe. Cada copia de la carta crea una condición independiente que debe cumplirse antes de preparar al Héroe a la que están vinculadas, por lo que si no se cumplen todas las condiciones, el Héroe no puede prepararse. Así pues, si un Héroe tiene vinculadas dos copias de Atrapado en la Telaraña, el jugador tendrá que pagar 4 recursos de la reserva de ese Héroe para preparar la carta.

P: Si los jugadores han colocado un número de fichas de Progreso sobre una misión igual a sus puntos de misión, pero un efecto de juego les impide avanzar, ¿pueden seguir colocando fichas de Progreso sobre la misión?

R: Sí. No hay límite máximo al número de fichas de Progreso que pueden colocarse sobre una misión.

P: ¿Pueden los personajes con la palabra clave A distancia participar en un ataque declarado mediante la carta Ataque Rápido (BÁSICO 35)?

R: No. No existe la oportunidad de que otros personajes se unan a un ataque propiciado por Ataque Rápido. Se agota un personaje para cubrir el coste de Ataque Rápido, y el efecto es que el personaje agotado es declarado inmediatamente como atacante contra el Enemigo objetivo. La resolución de la carta no permite un paso de declaración estándar en el que también se podrían declarar otros personajes.

P: Wilyador (SBN 64) no puede ser curado de más de 5 heridas por un mismo efecto, ¿cómo resuelvo entonces el texto “Al ser revelada” de Retorno a Rhosgobel 3B (SBN 62)?

R: Cura 5 heridas a Wilyador por cada carta de Objetivo Athelas como una acción distinta.

P: ¿Puede Brand Hijo de Bain (SBN 72) activar su respuesta si participa en un ataque a distancia que derrote a un Enemigo enfrentado con otro jugador en lugar de declarar el ataque él mismo?

R: Sí. Declarar un ataque y participar en un ataque forman parte de la acción de atacar. En ambos casos, Brand ataca y puede activar su respuesta si el

Enemigo es derrotado.

P: Si se coloca una carta ¡En el Saco! (SBN 48) sobre un Héroe mientras ese Héroe está asignado a una misión, ¿se retira el Héroe de la misión?

R: No. ¡En el Saco! sólo especifica que el Héroe no puede ser asignado a la misión, y el Héroe ya está asignado. Sin embargo, el Héroe no puede ser asignado a ninguna misión en futuras rondas mientras ¡En el Saco! esté vinculada.

P: Si se usa a Eleanor (BÁSICO 8) para cancelar los efectos “Al ser revelada” de una carta de Traición, ¿se cancelan también cualesquiera palabras clave “Oleada” o “Maldito” que haya en esa carta?

R: No. Eleanor sólo cancela los efectos “Al ser revelada” de la carta de Traición. Cualesquiera palabras clave “Oleada” o “Maldito” que haya en la carta se resuelven antes de que se revele la nueva carta (de sustitución).

P: ¿Es Contra los trolls (SBN 32) la última etapa de Conflicto en la Carroca?

R: Sí.

P: ¿Qué ocurre si el control del Tuk Errante (BÁSICO 43) pasa de un jugador a otro durante el combate después de ser declarado como defensor?

R: Puesto que nada retira al Tuk Errante del combate o del juego, sigue declarado como defensor contra el ataque. El “jugador defensor” no cambia aunque sí haya cambiado el control del personaje defensor.

P: Si un jugador es eliminado durante el paso de preparación de la fase de Misión, antes de que sean reveladas todas las cartas de Encuentro, ¿se reduce el número de cartas que deberían revelarse durante ese paso debido a la eliminación?

R: El número base de cartas que serán reveladas se determina al comienzo del paso de preparación, y no cambia si un jugador es eliminado durante el mismo.

P: Si todos los Héroes de un jugador (excepto el Héroe capturado) son destruidos durante el escenario Evasión de Dol Guldur, ¿es eliminado de la partida dicho jugador?

R: Sí, el jugador es eliminado y los jugadores han perdido la partida como grupo.

P: Al cubrir el coste de una Criatura con recursos de la reserva de Radagast (SBN 59), ¿es necesario que los recursos sean del mismo tipo?

R: No. La capacidad de Radagast elimina la necesidad de que los recursos sean del mismo tipo si todos los recursos salen de su reserva. Al combinar sus recursos con los de la reserva de un Héroe, la esfera del Héroe debe coincidir con la esfera de la *Criatura* que se va a jugar.

P: Si no puedo descartar 3 recursos de todos mis Héroes debido a Viento Cortante (KD 56), ¿tengo que cumplir el efecto parcialmente?

R: Sí, los jugadores deben resolver tanto como puedan de cualquier efecto de “descarte”.

P: ¿Si un jugador no declara ningún defensor contra un ataque, se sigue considerando el jugador defensor?

R: Sí, el jugador al que ataca un Enemigo se considera el jugador defensor. No importa que declare o no defensores o que otro jugador declare defensores por él, esto no cambia su estado como jugador defensor para el ataque.

P: Si se juega Una Luz en la Oscuridad (BÁSICO 52) en mitad de un ataque (p. ej.: después de declarar defensores), ¿el acto de devolver al Enemigo al área de preparación termina el ataque de inmediato porque el Enemigo ya no está enfrentado con ningún jugador?

R: No. Una Luz en la Oscuridad no cancela ni detiene un ataque que ya esté en proceso de resolverse. El único paso en el que el Enemigo tiene que estar enfrentado con el jugador atacado es en el paso 1 de la fase de Combate. Así que para evitar un ataque, Una Luz en la Oscuridad debe ser jugada sobre un Enemigo enfrentado antes de elegir resolver su ataque durante el paso 1.

P: ¿Puedo usar Hijo de Arnor (SBN 15) para enfrentarme a El Guardián (ME 72), incluso si El Guardián dice “...nadie puede enfrentarse opcionalmente a El Guardián”?

R: Sí. La capacidad del Hijo de Arnor no cuenta como enfrentarse opcionalmente a El Guardián. Los enfrentamientos opcionales sólo tienen lugar durante el paso 1 de la fase de Encuentros.

P: Si Caradhras (ME 15) está en mi zona de victoria cuando completo la etapa 2 de La Puerta del Cuerno Rojo, ¿se convierte en el Lugar activo aunque no esté en juego?

R: Sí. En ese caso retiras Caradhras de tu zona de victoria y vuelve al juego como el Lugar activo. Las cartas de la zona de victoria no se retiran de la partida

y todavía pueden ser afectados por efectos que hagan referencia a ellas. Si los jugadores avanzan demasiado gracias a efectos de cartas, ¡se encontrarán con que es necesario hacer un viaje de regreso!

P: Si hay dos copias de Campos del Pelennor (CeO 10) en el área de preparación y viajo a uno de ellos, ¿sigo teniendo que aumentar mi Amenaza en 3? ¿Y si tengo la oportunidad de viajar y no viajo a ninguno de ellos?

R: Si una carta es autorreferencial, sólo se refiere a esa copia de sí misma. Así que si viajas a una copia de Campos del Pelennor, la otra copia aumentará tu Amenaza en 3 porque sólo tiene en cuenta que viajaras a esa copia concreta de Campos del Pelennor. Así que si no viajas a ninguna de las dos cartas, se resolverían ambas y tendrías que aumentar tu Amenaza en 6.

P: ¿Puedo declarar un defensor cuando un Enemigo realiza un ataque contra mí desde el área de preparación?

R: Sí. Si un Enemigo te ataca, puedes agotar 1 personaje que controles para declararlo como defensor contra ese ataque, tanto si ese Enemigo está enfrentado a ti como si no lo está.

P: ¿Cuál es la diferencia entre “añadir” una carta al área de preparación y “colocar” una carta en el área de preparación?

R: No hay diferencia entre “añadir” una carta al área de preparación y “colocar” una carta en el área de preparación. Esas palabras se usan de forma equivalente y significan lo mismo en todos los casos.

P: ¿Se descartan las cartas Vinculadas que ya estén en juego cuando Amon Lhaw (SBN 84) se convierte en el Lugar activo?

R: No. Las cartas Vinculadas sólo comprueban las restricciones de juego cuando entran en juego. Las cartas Vinculadas que ya estén en juego seguirán estando vinculadas.

P: ¿Puede haber en juego varias copias de cartas únicas cuando los jugadores tienen áreas de preparación separadas en la etapa 4 de Cimientos de piedra?

R: No. Los jugadores deben respetar las reglas sobre jugar cartas únicas incluso cuando estén separados. Por ejemplo, si un jugador tiene a Gandalf (BÁSICO 73), ningún otro jugador puede jugar a Gandalf.

P: ¿Cómo funciona la carta Perdido y Solo (ME 124)? ¿Qué ocurre si el Héroe es vinculado a una

Cosa Sin Nombre (ME 125) o era mi último Héroe en juego?

R: Sólo pones el Héroe perdido de nuevo en juego si lo robas, ya sea durante la fase de Recursos o mediante el efecto de una carta. Si el Héroe es descartado o vinculado a una carta como la Cosa Sin Nombre, se considera como cualquier otra carta. En la última situación, el valor del Héroe sería cero, ya que no tiene coste impreso. Si tu último Héroe es devuelto a tu mazo, no quedas eliminado de la partida; los Héroes no se consideran muertos a menos que estén en tu pila de descartes. Seguirás jugando hasta que robes el Héroe, seas eliminado por otros medios o termine la partida.

P: Al jugar No Estamos Ociosos (ME 129) y agotar a Bombur (EeU 5), ¿recibo 2 recursos?

R: No. La capacidad de Bombur sólo funciona con cartas que cuenten el número de personajes **Enano** que controlas. Si eliges agotar a Bombur con No Estamos Ociosos, sólo estarías agotando 1 personaje **Enano** y por tanto sólo recibirías 1 recurso.

P: Cuando uso la capacidad de Vilya (ME 109) para jugar una carta, ¿necesito que los recursos coincidan?

R: No. Jugar una carta “sin coste” es distinto de jugar una carta por “coste 0”. Una carta de coste 0 precisa que los recursos coincidan. Sin embargo, jugar una carta “sin coste” elimina la necesidad de que los recursos coincidan.

P: Si una carta Vinculada otorga una bonificación de atributos permanente, ¿se sigue aplicando dicha bonificación cuando la carta Vinculada esté agotada?

R: Sí. Agotar una carta Vinculada no invalida cualquier bonificación permanente que dicha carta otorgue al personaje vinculado.

P: Si hay un Lugar activo con el texto “Inmune a efectos de cartas de Jugador” cuando Legolas participa en un ataque que destruye a un Enemigo, ¿coloco 2 fichas de Progreso sobre el Lugar activo o la misión?

R: No. Cuando la capacidad de Legolas fuese a poner fichas de Progreso sobre la misión actual, en lugar de eso las pondría sobre el Lugar activo si existe. Si ese Lugar es inmune a los efectos de cartas de Jugador, ignora la capacidad de Legolas. Por lo tanto, no se colocaría ninguna ficha de Progreso ni sobre el Lugar activo ni sobre la misión actual.

P: Si un Enemigo no ataca o si su ataque es cancelado,

¿qué ocurre con su carta o cartas de Sombra?

R: Al final de la fase de Combate, descarta todas las cartas de Sombra sin resolver que haya en juego. No resuelvas los efectos de estas cartas de Sombra.

P: Si es revelado un Lugar después de que fuera revelada Niebla Traicionera (BÁSICO 118) durante la misma fase de Misión, ¿recibe +1 ♣ el Lugar revelado por el efecto “Al ser revelada” de Niebla Traicionera?

R: Sí. El efecto “Al ser revelada” de Niebla Traicionera crea un efecto duradero hasta el final de la fase que afecta a todos los Lugares del área de preparación. Esto es distinto de Impulsado por la Sombra (BÁSICO 92), que emplea la expresión “actualmente en el área de preparación” al ser revelada y sólo afecta a Enemigos y Lugares que estuvieran en el área de preparación en el momento en que es revelada la carta.

P: ¿Puedo usar Fortuna o Destino (BÁSICO 54) para poner a Beorn (SCBC 5) en juego desde la pila de descartes de un jugador, aunque sea inmune a efectos de cartas de Jugador?

R: Sí. La capacidad de un Héroe sólo está activa mientras esté en juego. Por lo tanto, Beorn no es inmune a los efectos de cartas de Jugador (como Fortuna o Destino) mientras esté en la pila de descartes.

P: Si hay unas Estacas de Montaraz (HdN 17) sin vincular en el área de preparación cuando se revela desde el mazo un Enemigo con la palabra clave Emboscada, ¿qué ocurre?

R: Las Estacas de Montaraz se vinculan a ese Enemigo, evitando que los jugadores realicen comprobaciones de enfrentamiento por la palabra clave Emboscada.

P: Cuando Óin (EeU 4) gana el icono de Recurso de Táctica por su capacidad, ¿cuenta como el icono de Recurso de Táctica “impreso”?

R: No. El icono de Recurso “impreso” siempre se refiere al icono que aparece en el espacio de icono de Recurso, como se indica en la página 8 del reglamento.

P: Si no hay personajes con puntos de veneno vinculados cuando Loca Cob (EeU 29) es revelada desde el mazo de Encuentros, ¿realiza un ataque de todas formas?

R: Sí. Puesto que todos los personajes tienen 0 puntos de veneno, el jugador inicial elige a qué personaje ataca la Loca Cob.

P: Si le doy el control de uno de mis Héroes a otro jugador con Alianza Desesperada (EeU 10) y mis

demás Héroes mueren, ¿quedo eliminado de la partida?

R: No. Un jugador no queda eliminado de la partida a menos que todos sus Héroes mueran. El Héroe elegido por Alianza Desesperada sigue en juego y volverá a tu control al final de la fase.

P: Si juego Esperando Algo Malo (SCBC 18) e inflige suficiente daño al primer Enemigo revelado como para destruirlo, ¿debo resolver cualquier efecto “Al ser revelada” o de palabras clave de ese Enemigo?

R: No. El efecto de Esperando Algo Malo se resuelve del mismo modo que el efecto de Thalín (BÁSICO 6).

P: ¿El efecto de una carta de Sombra se considera como efecto de una carta de Encuentro?

R: Sí. Las cartas que evitan que los personajes cancelen efectos de cartas de Encuentro también evitan que los jugadores cancelen efectos de cartas de Sombra.

P: Si el efecto del Hacha de la Mina del Enano (KD 7) destruye a un Enemigo, ¿puedo jugar Martilla Enemigos (SCBC 15)?

R: No. Para jugar Martilla Enemigos, el personaje atacante debe destruir al Enemigo. Eso significa que inflija suficiente daño con su fuerza de Ataque.

P: ¿Puedes poner a Fili (SCBC 6) en juego de forma gratuita desde tu mano después de jugar a Kíli (SCBC 7)?

R: No. Para que funcione la capacidad de cualquiera de esos personajes, el otro debe entrar en juego desde tu mazo.

P: Después de que sea revelada Pista Falsa (CIS 25) y se resuelva su efecto, ¿continúan los jugadores con la preparación?

R: No. La fase de Misión termina inmediatamente y los jugadores no continúan con la preparación.

P: ¿Qué ocurre si un Enemigo atacante es destruido antes de que se resuelva su ataque?

R: Al resolver el ataque de un Enemigo, el jugador defensor debe comprobar el estado del Enemigo atacante al final de cada paso: ¿sigue habiendo un Enemigo atacante? Si es así, pasa al siguiente paso. Si no, termina el ataque.

P: Cuando un Enemigo que ya ha realizado un

ataque se enfrenta a un nuevo jugador durante la fase de Combate, ¿realiza otro ataque?

R: No a menos que se lo indique el efecto de una carta.

P: Mientras intentan responder un acertijo en el escenario A mazmorras profundas y cavernas antiguas, ¿cuándo pueden realizar acciones los jugadores?

R: Los jugadores pueden realizar acciones después del paso 2, antes del paso 3.

P: ¿Puedo jugar una carta Vinculada sobre un Enemigo o Lugar que sea inmune a efectos de cartas de Jugador?

R: No. Jugar una carta Vinculada sobre una carta es una forma de hacer objetivo, y las cartas con “inmune a efectos de cartas de Jugador” no pueden ser objetivo de cartas de Jugador.

P: ¿Puedo usar Ataque Rápido (BÁSICO 35) para declarar un ataque contra un Enemigo que sea inmune a efectos de cartas de Jugador?

R: Sí. El efecto de Ataque Rápido toma como objetivo a un personaje y permite que dicho personaje realice un ataque; por lo tanto, la inmunidad del Enemigo elegido no entra en juego.

P: ¿Qué cuenta como un ataque “a distancia”?

R: Un ataque a distancia es un ataque realizado por un personaje con la palabra clave A distancia contra un Enemigo enfrentado a otro jugador.

P: ¿Puedo usar Una Buena Cosecha (CIS 10) para jugar una carta de coste 0 sin que coincidan los recursos?

R: No. Una Buena Cosecha sólo te permite gastar recursos de la esfera nombrada, por lo que sigue siendo necesario que los recursos coincidan para jugar cartas sin coste de recursos.

P: Si una carta es vinculada a la Cosa Sin Nombre (ME 125) como parte de la resolución de su efecto Obligado, ¿está activo el texto de reglas de esa carta?

R: No. Las cartas que estén vinculadas a la Cosa Sin Nombre (o a la Cosa Sin Nombre Antigua) como resultado de activar su efecto Obligado se consideran cartas Vinculadas sin nombre ni texto de reglas. La única parte activa de la carta Vinculada es su coste.







P: Cuando un Enemigo realiza un ataque como parte de su efecto “Al ser revelada”, ¿se encuentra ese Enemigo en el área de preparación?

R: No. Los Enemigos se añaden al área de preparación después de resolver sus efectos “Al ser revelada”. Un Enemigo que realice un ataque como parte de su efecto “Al ser revelada” no está en el área de preparación ni tampoco enfrentado al jugador defensor a menos que lo indique el efecto de una carta.

P: Al jugar con el mazo de Pesadilla de Viaje a Rhosgobel, ¿pueden vincularse Derribado del Cielo (VaR 7) y Provisiones Nocivas (VaR 8) a Wilyador (SBN 64) aunque tenga el texto “Sin cartas Vinculadas”?

R: Sí. Las reglas de la Aventura Viaje a Rhosgobel definen “Sin cartas Vinculadas” como que “los jugadores no pueden jugar o mover cartas Vinculadas sobre Wilyador”. Puesto que los jugadores no están jugando ni moviendo estas cartas Vinculadas (sino que las está vinculando el efecto de una carta de Encuentro), pueden ser vinculadas a Wilyador.

P: Si me enfrento a más de un Enemigo que tenga un coste de enfrentamiento superior a mi Amenaza, ¿se activará más de una vez la segunda parte de la capacidad de Sam Gamyi (LJN 2), incluso si no puedo prepararlo más de una vez?

R: Sí. Puesto que no se usa la palabra “luego” o “a continuación”, la bonificación a la ,  y  de Sam no depende de que se prepare. El prepararlo y su bonificación a su ,  y  son dos efectos distintos que se activan al enfrentarse a un Enemigo con un coste de enfrentamiento superior a tu Amenaza.

P: Si un Enemigo es puesto en juego directamente enfrentado a mí, ¿se considera que se ha “enfrentado” a mí en cuanto a efectos Obligados o Respuestas que se activen al enfrentarse a un Enemigo?

R: Sí. Un Enemigo que entre en juego directamente enfrentado a un jugador se ha enfrentado a dicho jugador.

P: ¿Puedo usar a Dori (SCBC 9) para evitar que se asigne daño a Beorn (SCBC 5), incluso aunque Beorn sea inmune a efectos de cartas de Jugador?

R: Sí. La Respuesta de Dori tiene como objetivo el daño que se asigna, no el personaje al que se asigna, así que la inmunidad de Beorn no entra en juego.

P: Al jugar La sangre de Gondor, si el efecto de una carta como la etapa 1B de La emboscada (CIS 117) o Esperando al Acecho (CIS 129) pone boca arriba todas mis cartas ocultas y una de esas cartas me obliga a coger otra carta oculta, ¿también tengo que poner boca arriba esa carta?

R: No. Cuando se te indica que pongas boca arriba todas tus cartas ocultas, sólo se ponen boca arriba las cartas ocultas que tengas frente a ti en ese momento. Cualquier otra carta oculta que debas coger como parte de ese efecto, como por ejemplo debido al Cuervo Maligno (CIS 122), permanecen boca abajo frente a ti.

P: Durante la preparación de la etapa 1A de La torre del Nigromante (BÁSICO 123), ¿cada Objetivo debe tener una carta de Encuentro vinculada o bien dos?

R: Una. Cuando revelas un Objetivo protegido, debes revelar la primera carta del mazo de Encuentros y vinculársela a ese Objetivo, protegiéndolo. La instrucción adicional de La torre del Nigromante que dice “...vincula 1 Encuentro a cada carta de Objetivo” está ahí como recordatorio, de forma que los jugadores sepan que deben vincular 1 carta de Encuentro a cada Objetivo protegido.

P: Cuando los efectos de una carta de Encuentro me pidan que busque un Enemigo en el mazo y la pila de descartes de Encuentros, que lo revele y que lo añada al área de preparación durante una misión a la que esté asignado Thalín (BÁSICO 6), ¿inflige éste 1 punto de daño a un Enemigo elegido de la pila de descartes?

R: Sí. Los Enemigos revelados desde el mazo y la pila de descartes de Encuentros mediante efectos de cartas de Misión y de Encuentro se siguen considerando como revelados por el mazo de Encuentros.

P: Si tengo la Luz de Valinor (ME 107) vinculada a un Héroe que controlo, ¿puede ese Héroe asignarse a una misión mientras está agotado?

R: No. Los personajes deben estar preparados y poder agotarse para poder asignarse a la misión, atacar o defender. Los efectos de cartas que permitan a un personaje realizar cualquiera de esas acciones sin agotarse no permiten que los personajes agotados realicen esas acciones.

P: ¿Qué ocurre cuando un Enemigo con el texto “No puede abandonar el juego” tenga una cantidad de daño igual o superior a sus puntos de impacto?

R: Nada. El Enemigo no puede abandonar el juego, y por lo tanto seguirá funcionando como un Enemigo en juego.

P: Cuando revelo la última carta del mazo de Encuentros, ¿debo reiniciar inmediatamente el mazo de Misión antes de resolver la preparación de la carta revelada?

R: No. Resuelve la preparación de la carta revelada, incluyendo todos los efectos “Al ser revelada”, antes de reiniciar el mazo de Misión si es posible. Si no puedes resolver completamente la preparación de la carta porque te pide que interactúes con el mazo de Encuentros de alguna forma, entonces reinicia el mazo de Misión y termina de resolver el efecto.

P: Si estoy enfrentado con El Señor de los Muertos (PdE 5) cuando juego a Saruman (VdI 3), ¿tengo que aumentar la Amenaza de cada jugador por su Maldito 3?

R: No. En el momento en el que Saruman entra en juego bajo tu control, el efecto pasivo de El Señor de los Muertos hace que trates su cuadro de texto de reglas como si estuviera en blanco, antes de que pueda activarse la palabra clave Maldito.

P: Si uso el efecto Respuesta de Saruman (VdI 3) para considerar fuera del juego una carta de Encuentro que está protegiendo un Objetivo, ¿puedo reclamar ese Objetivo porque está libre de Encuentros?



R: No. Cuando una carta se considera fuera del juego, todas las cartas vinculadas a ella también se consideran fuera del juego. Puesto que los Objetivos con la palabra clave Protegido están vinculados al Enemigo o Lugar que lo protege, si dicho Enemigo o Lugar se considera fuera del juego, el Objetivo protegido también se considerará del mismo modo.

P: ¿Cuántas palabras clave tiene El Balrog (CO 44)?

R: Una. La única palabra clave de El Balrog es Indestructible.

P: ¿Se activa la palabra clave Protegido de una carta de Encuentro cuando ésta sea “añadida” al área de preparación (y no “revelada”)?

R: No. Para que se active la palabra clave Protegido, la carta de Encuentro en la que aparece debe ser “revelada” desde el mazo de Encuentros.

P: Si las Minas de Moria (CO 52) están en el área de preparación y hay un Lugar activo, ¿dónde se coloca primero el progreso?

R: El progreso debe colocarse sobre las Minas de Moria del área de preparación antes de poderlo colocar sobre el Lugar activo, ya que el texto de reglas de las Minas de Moria prevalece sobre las reglas del juego debido a la regla de oro.

P: Si hay un Lugar activo con un efecto Respuesta que se activa cuando es explorado, y los jugadores realizan el suficiente progreso como para explorar el Lugar y avanzar a la siguiente etapa, ¿cuándo resuelven los jugadores el efecto Respuesta del Lugar?

R: Los jugadores deben avanzar a la siguiente etapa inmediatamente y resolver cualquier efecto “Al ser revelada” de la siguiente etapa, y a continuación resolver el efecto Respuesta del Lugar activo.

P: Si vinculo Paje de Armas (AD 149) a un Aliado único de Saber (convirtiendo a ese Aliado en un Héroe), ¿el Héroe vinculado tendría el icono de Saber impreso?

R: Sí. Si un Aliado con un icono de esfera impreso se convierte en un Héroe, también se considera que dicho Héroe tiene ese icono de esfera impreso.

P: Si uso Ataque Furtivo (BÁSICO 23) para poner en juego un Aliado único durante la fase de Planificación y le vinculo Paje de Armas (AD 149) a dicho Aliado, ¿vuelve a mi mano ese Aliado al final de la fase?

R: No. El Aliado que entró en juego con Ataque Furtivo ya no es un Aliado porque tiene Paje de Armas vinculado, y por tanto el efecto de Ataque Furtivo ya no le afecta.

P: ¿Puede un personaje con la palabra clave A distancia unirse a un ataque contra un Enemigo que esté en el área de preparación?

R: No. La palabra clave A distancia sólo da a los personajes que la tienen la capacidad de atacar a Enemigos enfrentados a otro jugador.

P: Si una misión secundaria es la misión “actual”, ¿sigue activo el texto de la misión principal?

R: Sí. El texto de todas las cartas de Misión en juego sigue activo.

P: Si el efecto de una carta de Encuentro con la palabra clave Peligro hace que un Enemigo realice un ataque contra mí, ¿puede otro jugador usar un personaje con la palabra clave Centinela para defender en el ataque?

R: Sí. Una vez que se haya iniciado el ataque del Enemigo, debe seguir todos los pasos de “resolver ataques enemigos”, y la posibilidad de realizar acciones entre paso y paso existe para todos los jugadores.

P: ¿Puede reducirse por debajo de 0 la Amenaza de un jugador?

R: No. El dial de Amenaza no permite valores negativos.

P: ¿Puedo usar Cazadores Orgullosos (H 32) para añadir recursos a la reserva de recursos de Beorn (SCyBC 1) aunque sea inmune a los efectos de las cartas de Jugador?

R: Sí. La reserva de recursos de un Héroe es un elemento de juego separado de la carta de Héroe, por lo que las cartas que tienen como objetivo la reserva de recursos de Beorn (y no Beorn) no se ven afectadas por su inmunidad a los efectos de las cartas de Jugador.

P: ¿Puedo jugar a Almuerzo (CdS 36) después de resolver una misión ya que se considera que los personajes están dedicados a la misión hasta el final de la fase de la misión?

R: No. Almuerzo dice “Juega esta carta sólo después del paso de Preparación.”, lo que significa que sólo se puede jugar inmediatamente después de que el paso de Preparación termine.

P: ¿Hay alguna carta de Jugador que me permita atacar a un enemigo en el área de preparación si es inmune a los efectos de las cartas de los Jugador?

R: No. Ninguna.

Nombre del escenario

Número de jugadores

Notas

Nombres de los jugadores	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daño en los Héroes restantes	Subtotal del jugador
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

Número de rondas (recuento):

Suma de los subtotales de los jugadores

- Puntos de victoria obtenidos =

+ 10 puntos por ronda = Puntuación final del grupo



Nombre del escenario

Número de jugadores

Notas

Nombres de los jugadores	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daño en los Héroes restantes	Subtotal del jugador
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

Número de rondas (recuento):

Suma de los subtotales de los jugadores

- Puntos de victoria obtenidos =

+ 10 puntos por ronda = Puntuación final del grupo



Nombre del escenario

Número de jugadores

Notas

Nombres de los jugadores	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daño en los Héroes restantes	Subtotal del jugador
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

Número de rondas (recuento):

Suma de los subtotales de los jugadores

- Puntos de victoria obtenidos =

+ 10 puntos por ronda = Puntuación final del grupo

