

El SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS



Guía de referencia

Propósito de esta guía

“Tengo que asistir al consejo de estos señores y enterarme de cuanto pueda. Pero el enemigo lleva la delantera, y está a punto de iniciar a fondo la partida.”

—Gandalf, El Retorno del Rey

Este documento está pensado como la fuente de consulta definitiva sobre información de reglas, pero no enseña a los jugadores cómo jugar. Deberían leer antes el reglamento para aprender a jugar por completo, y solo entonces usar esta guía de referencia cuando lo necesiten mientras juegan.

La mayor parte de esta guía consiste en un glosario que proporciona una lista en orden alfabético de los términos y situaciones que un jugador podría encontrar durante una partida. Esta sección debería ser lo primero que consulten los jugadores que tengan una pregunta sobre las reglas.

El final de la guía contiene tres apéndices. El primero proporciona diagramas que ilustran la estructura de una ronda de juego completa, además de una explicación detallada de cómo resolver cada paso. El segundo apéndice detalla todos los elementos de cada tipo de carta. Por último, el tercer apéndice trata específicamente sobre cómo jugar al modo de campaña.

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas tiene una rica historia nutrida por una larga lista de productos, varios de ellos descatalogados. Todos ellos son compatibles con el contenido de la caja básica revisada. Ese es el motivo de que esta guía contenga material que abarca todos los productos de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*, incluso cuando la información no es relevante para el contenido de esta caja básica.

Las reglas de oro

Si el texto de esta guía de referencia contradice directamente el del reglamento para aprender a jugar, el de la guía de referencia prevalece.

Si el texto de la capacidad de una carta contradice directamente el del reglamento para aprender a jugar o de la guía de referencia, el texto de la carta prevalece.

La regla nefasta

Si los jugadores no logran encontrar la respuesta a un conflicto de reglas o de orden de resolución en esta guía de referencia, el conflicto debe resolverse de la forma que los jugadores consideren más negativa de cara a superar el escenario.

Glosario

Lo que sigue es una lista en orden alfabético de reglas de juego, términos y situaciones que pueden presentarse durante la partida.

Acción, capacidad de acción

Algunas capacidades están etiquetadas con la palabra “Acción” seguida del texto de la capacidad. Un jugador solo puede iniciar estas capacidades durante una ventana de acción. Para más detalles sobre cuándo se introducen las ventanas de acción durante cada ronda, consulta el Apéndice I en la página 20 .

Algunas capacidades de acción tienen un nombre de fase como precursor de la palabra “Acción”. Dichas capacidades siguen considerándose capacidades de acción, con la restricción de que únicamente pueden iniciarse durante una ventana de acción en la fase especificada.

Una acción debe resolverse de la forma más completa posible antes de poder iniciar la siguiente acción.

Un jugador puede iniciar una capacidad de acción de:

- ◇ Una carta de Héroe, Aliado o Vinculada que esté en juego y bajo su control.
- ◇ Una carta de Evento que tenga en la mano.
- ◇ Una carta fuera del juego que tenga con una capacidad que especifique que se activa desde un estado fuera del juego, o que requiera que la carta esté fuera del juego para resolverse.
- ◇ Una capacidad de Objetivo, Misión o Lugar en juego con la condición de activación “Acción:” en negrita.

Consulta también: Capacidad, Capacidad con condiciones, Apéndice I

A continuación

Si el texto del efecto de una capacidad incluye la expresión “a continuación”, el texto que precede a dicha expresión debe resolverse con éxito (o cumplirse) en su totalidad antes de que el resto del efecto descrito después de la expresión “a continuación” pueda resolverse.

- ◇ Si se resuelve con éxito o cumple lo que precede a “a continuación”, también debe intentar resolverse el efecto que venga después.
- ◇ Si no se resuelve con éxito en su totalidad lo que precede a “a continuación”, el efecto posterior no intenta resolverse.

Consulta también: Respuesta, Capacidad con condiciones

A distancia

A distancia es una capacidad de palabra clave. El controlador de un personaje con la palabra clave “a distancia” puede declararlo como atacante contra Enemigos enfrentados a otro jugador.

Un personaje puede declarar ataques a distancia contra estos objetivos mientras su propietario está declarando ataques, o puede participar en ataques declarados por otros jugadores. En cualquier caso, el personaje debe agotarse y cumplir cualquier otro requisito necesario para realizar el ataque.

Agotada

Las cartas suelen agotarse para poder realizar un ataque o utilizar ciertas capacidades. Cuando una carta se agota, se gira 90 grados.

- ◇ Una carta agotada no puede ser agotada de nuevo hasta que esté preparada. Las cartas se preparan normalmente mediante un paso de juego o la capacidad de una carta.
- ◇ La capacidad de una carta agotada está activa y aún puede afectar al estado del juego. Sin embargo, si una carta agotada debe agotarse como parte del coste para utilizar una capacidad, no puede volver a agotarse y, por tanto, no puede utilizarse para cubrir el coste de la capacidad.

Consulta también: Preparada

Amenaza/Marcador de Amenaza

La Amenaza representa el nivel de riesgo que un jugador ha corrido durante un escenario. El marcador de Amenaza se utiliza para registrar el nivel de Amenaza de un jugador a lo largo de la partida.

- ◇ La Amenaza de un jugador no puede reducirse por debajo de 0.

Área de preparación

El área de preparación es un elemento único del espacio de juego. Representa los peligros potenciales a los que los jugadores pueden enfrentarse a medida que avanzan en su misión.

- ◇ Cuando se revela un Enemigo, un Lugar o un Objetivo, se añade al área de preparación.
- ◇ Mientras un Lugar está en el área de preparación, los jugadores no están en ese Lugar. Cada Lugar en el área de preparación contribuye con su fuerza de Amenaza a la fuerza de Amenaza total del área de preparación.
- ◇ Mientras un Enemigo está en el área de preparación, no está enfrentado a un jugador. Cada Enemigo en el área de preparación contribuye con su fuerza de Amenaza a la fuerza de Amenaza total del área de preparación.

Ataques fuera de la fase de Combate

Si un Enemigo realiza un ataque fuera de la fase de Combate, adjudícale una carta de Sombra y sigue los pasos de “Resolver ataques enemigos” que se detallan en la página 25.

Si un jugador realiza un ataque fuera de la fase de Combate, sigue los pasos de “Resolver ataques de jugadores” que se detallan en la página 26.

Avanzar en la misión

Los jugadores avanzan inmediatamente a la siguiente fase de una misión tan pronto como ponen un número de fichas de Progreso igual o superior al número de puntos de misión que tiene la carta de Misión actual.

- ◇ Las fichas de Progreso obtenidas que superen el número de puntos no se conservan para la siguiente fase.

Buscar

Cuando se ordena a un jugador que busque una carta, se le permite mirar todas las cartas de la zona en la que busca.

Si el jugador encuentra una carta que cumple los requisitos que se buscan, el jugador puede añadirla al área de juego indicada por las instrucciones del efecto de búsqueda.

- ◇ Se considera que las cartas entre las cuales se realiza una búsqueda no abandonan la zona en la que se está buscando.

Calificativos

Si el texto de la carta incluye un calificativo seguido o precedido de varios términos, se aplica a todos los términos de la lista, si procede. *Por ejemplo, en la frase “todos los personajes y cartas Vinculadas preparados” la palabra “preparados” se aplica tanto a “personajes” como a “cartas Vinculadas”.*

Campaña, Modo de campaña

Consulta: Apéndice III en la página 30.

Cancelar

Las capacidades de algunas cartas (normalmente capacidades de respuesta) pueden “cancelar” otros efectos de cartas o del juego. Las capacidades de cancelación interrumpen el inicio de un efecto y evitan que se inicie. Debido a esto, las capacidades de cancelación tienen prioridad en el orden de resolución sobre todas las demás capacidades.

- ◇ Si se cancela un efecto, dicho efecto ya no es inminente, y no se pueden iniciar más capacidades (incluidas cancelaciones) que hagan referencia al efecto cancelado.
- ◇ Cuando se cancelan los efectos de una capacidad, se considera que la capacidad se ha utilizado y que se ha pagado cualquier coste.
- ◇ Si se cancelan los efectos de una carta de Evento, la carta se sigue considerando como jugada y se coloca en la pila de descartes de su propietario.
- ◇ Si se cancelan los efectos de una carta de Traición, la carta se sigue considerando revelada y se coloca en la pila de descartes de Encuentros.

Consulta también: Coste, Capacidad, Condición de activación

Capacidad, Capacidad de carta

Una capacidad es el texto de reglas especializado que indica cómo afecta a la partida una carta. Las capacidades de las cartas se clasifican en uno de los siguientes tipos: acción, obligado, palabra clave, capacidad constante, respuesta o capacidad “al ser revelada”.

- ◇ Iniciar una acción o capacidad de respuesta es opcional. El verbo “poder” también dota de carácter opcional a la resolución de una capacidad. El jugador que controla la carta con una capacidad opcional decide si quiere o no usarla cuando corresponda.
- ◇ Aplicar o iniciar los siguientes tipos de capacidades es obligatorio: capacidades constantes, capacidades “al ser revelada” y capacidades de tipo obligado.
- ◇ Iniciar cualquier palabra clave que utilice el verbo “poder” en su descripción es opcional. La aplicación de todas las demás palabras clave es obligatoria.
- ◇ Las capacidades de las cartas únicamente interactúan con cartas que estén en juego y solo pueden tener como objetivo a dichas cartas, a menos que la capacidad haga referencia específicamente a un área o elemento fuera del juego. Las capacidades de las cartas de personaje y Vinculadas únicamente pueden iniciarse o afectar al juego desde un área en juego, a menos que hagan referencia específicamente a que se usen desde un área fuera del juego, o requieran que la carta esté fuera del juego para que la capacidad se resuelva. Las cartas de Evento interactúan implícitamente con el juego desde un área fuera del juego, como indican las reglas específicas del tipo de carta Evento.
- ◇ La capacidad de una carta únicamente puede iniciarse si su efecto tiene el potencial de cambiar el estado del juego. Este potencial se evalúa sin tener en cuenta las consecuencias de cubrir el coste o cualquier otra interacción de la capacidad.

- ◇ La capacidad de una carta únicamente puede iniciarse si es posible pagar en su totalidad su coste (después de modificadores).
- ◇ Cuando una capacidad tiene más de una frase de texto, dichas frases de la capacidad deben resolverse de una en una.
- ◇ Una capacidad precedida por una condición de activación en negrita seguida de dos puntos que indica en qué momento se activa se denomina “capacidad con condiciones”.

Consulta también: Acción, Efectos, Respuesta, Obligado, Palabras clave, Capacidad constante

Capacidad con condiciones

Una expresión en negrita que señala las condiciones de su resolución, seguida de dos puntos y el resto de la capacidad, indica una capacidad con condiciones.

- ◇ Las capacidades de acción, respuesta, obligado y “al ser revelada” son capacidades con condiciones.
- ◇ La capacidad con condiciones de una carta únicamente puede iniciarse si su efecto tiene el potencial de cambiar el estado del juego. Este potencial se evalúa sin tener en cuenta las consecuencias de cubrir el coste o futuras respuestas al efecto.
- ◇ A menos que estén precedidas por la palabra “obligado”, todas las capacidades de acción y respuesta son opcionales.
- ◇ Las capacidades obligadas y las capacidades “al ser revelada” son activadas automáticamente por el juego en el momento adecuado especificado por la carta.

Consulta también: Condición de activación

Capacidad constante

Una capacidad constante es cualquier capacidad que no sea una palabra clave y cuyo texto no contenga ninguna condición de activación en negrita que defina su tipo de capacidad. Una capacidad constante se activa en cuanto su carta entra en juego y permanece activa mientras la carta está en juego.

- ◇ Algunas capacidades requieren comprobar en todo momento que se dé una condición específica (denotada por palabras como “durante”, “si” o “mientras”). Los efectos de estas capacidades se activan siempre que se cumpla la condición especificada.
- ◇ Si hay varias copias de la misma capacidad constante en juego, cada copia afecta al estado del juego de forma independiente.

Consulta también: Capacidad, Capacidad de carta, Efectos

Capacidades autorreferenciales

Las capacidades autorreferenciales únicamente hacen referencia a la carta en la que se encuentra la capacidad, y no a otras copias de ella.

Cartas de Aliado

Las cartas de Aliado representan personajes (amigos, seguidores, criaturas y mercenarios) que ayudan a los Héroes de un jugador en su misión. Las cartas de Aliado se juegan desde la mano del jugador y permanecen en juego hasta que son destruidas.

Consulta también: Daño, Destruir, Puntos de impacto, Apéndice II

Cartas de Enemigo

Las cartas de Enemigo representan a los villanos, criaturas, monstruos y siervos que intentan capturar, destruir o confundir a los Héroes en su misión.

- ◇ Después de revelar una carta de Enemigo, se añade al área de preparación.
- ◇ Las cartas de Enemigo permanecen en juego hasta que son derrotadas o retiradas del juego por la capacidad de una carta.
- ◇ Si un Enemigo se enfrenta a un jugador, permanece enfrentado a ese jugador hasta que sea derrotado o retirado del área de juego de ese jugador por la capacidad de una carta.

Consulta también: Daño, Destrucción, Comprobación de enfrentamiento

Cartas de Evento

Las cartas de Evento representan acciones, hechizos y otros giros inesperados que pueden tener lugar durante la partida.

- ◇ El tipo de capacidad de una carta de Evento, la condición de activación (si la hay) y los permisos/restricciones de juego (si los hay) definen cuándo y cómo se puede jugar la carta.
- ◇ Cuando un jugador juega una carta de Evento, se cubre su coste, se resuelve su capacidad y la carta se pone en la pila de descartes de dicho jugador.
- ◇ Las cartas de Evento afectan al estado del juego en el momento en que se juegan y se resuelven. Si una carta de Evento crea un efecto duradero en el estado del juego, únicamente son válidas como objetivo para sus efectos las cartas que están en juego (o el área de juego o estado de juego afectados) en el momento en que se juega la carta de Evento. Las cartas que entran en juego después de la resolución del Evento no se ven afectadas por su efecto duradero.

◇ Si se cancelan los efectos de una carta de Evento, la carta se sigue considerando como jugada y su coste sigue pagándose. Solamente se cancelan sus efectos.

◇ A menos que la capacidad que la pone en juego también cambie su tipo de carta a un tipo de carta que pueda entrar en juego, una carta de Evento no puede entrar en juego.

Consulta también: Apéndice II, Orden de resolución de capacidades, Condición de activación, Restricciones y permisos de juego

Cartas de Héroe

Las cartas de Héroe representan los personajes principales que un jugador controla mientras juega un escenario. Los Héroes comienzan en juego y proporcionan los recursos que se utilizan para cubrir el coste de las cartas (Aliados, Vinculadas y Eventos) del mazo de un jugador.

Los Héroes pueden asignarse a misiones, atacar o defender, y en muchos casos aportan las capacidades de sus cartas al juego.

- ◇ Cada jugador elige de 1 a 3 cartas de Héroe y comienza la partida con ellas en juego.
- ◇ Las cartas de Héroe permanecen en juego a menos que sean destruidas o retiradas del juego por la capacidad de una carta.

Consulta también: Daño, Destruir, Puntos de impacto, Apéndice II

Cartas de Lugar

Las cartas de Lugar representan los peligrosos lugares a los que el jugador puede viajar durante un escenario.

- ◇ Después de revelar un Lugar, se añade al área de preparación.
- ◇ Las cartas de Lugar permanecen en juego hasta que son exploradas.
- ◇ Si los jugadores viajan a un Lugar, éste se convierte en el Lugar activo.

Consulta también: Lugar activo, Explorado, Viaje

Cartas de Misión/mazo de Misión

Cada carta de Misión representa una de las diferentes etapas de la misión que los jugadores están acometiendo en un escenario. Cada carta de Misión constituye un paso numerado en un orden fijo y secuencial, dispuesto en una pila llamada “el mazo de Misión”.

Consulta también: Apéndice II

Cartas de Objetivo

Las cartas de Objetivo representan una serie de elementos diferentes que componen la meta de un escenario, desde Aliados que ayudan a los jugadores hasta artefactos necesarios para superar un reto concreto, pasando por llaves que permiten a los jugadores avanzar a la siguiente fase de la misión.

- ◇ Después de revelar un Objetivo, se añade al área de preparación.
- ◇ Las cartas de Objetivo permanecen en juego a menos que el juego indique a los jugadores que las retiren del juego.
- ◇ El mazo de Encuentros tiene el control del Objetivo. Si un jugador reclama un Objetivo, gana el control de ese Objetivo.

Cartas de personaje

Las cartas de personaje representan a los distintos compañeros que unen fuerzas para completar una misión.

Se dividen en 2 tipos: Héroes y Aliados. Cualquier capacidad que haga referencia a un “personaje” hace referencia a ambos tipos.

Algunas capacidades, sin embargo, podrían hacer referencia únicamente a un tipo particular, o pueden excluir un tipo, según el texto de la capacidad.

- ◇ Los personajes entran en el juego preparados, en el área de juego de un jugador y bajo el control de su propietario.
- ◇ Los personajes permanecen en juego a menos que sean destruidos o eliminados por un paso del juego o una capacidad.

Consulta también: Cartas de Aliado, Cartas de Héroe, Daño, Destruir, Puntos de impacto, Cartas únicas

Cartas de Traición

Las cartas de Traición representan trampas, maldiciones, estratagemas, obstáculos y otras sorpresas a las que los jugadores harán frente durante un escenario.

Cuando se revela una carta de Traición, sus capacidades se resuelven de inmediato. Una vez resueltas sus capacidades, se coloca en la pila de descartes de Encuentros.


Cartas neutrales

Las cartas neutrales no pertenecen a una esfera de influencia.

- ◇ Un jugador puede cubrir el coste de las cartas neutrales con recursos de cualquiera de las reservas de sus Héroes.

- ◇ Un jugador puede combinar recursos de Héroes que pertenecen a diferentes esferas de influencia para cubrir el coste de una carta neutral.

Cartas únicas

El icono  que precede al título de una carta indica que es “única”. Los jugadores, como grupo, únicamente pueden tener en juego una copia de cada carta única identificada por su título.

- ◇ Un jugador no puede jugar o poner en juego una carta única si ya está en juego una copia de esa carta.
- ◇ Si una versión única de un personaje entra en juego desde el mazo de Encuentros y ya hay una copia suya bajo el control de un jugador, ese jugador debe descartar la versión que controla.

Consulta también: Propiedad y control

Cartas Vinculadas

Las cartas Vinculadas representan armas, armaduras, artefactos, equipo, habilidades y estados. Cuando se juegan, se vinculan (es decir, se colocan debajo, ligeramente solapadas) a otra carta u otro elemento de juego, y tienden a modificar o influir en la actividad de la carta o el elemento de juego al que se vinculan.

- ◇ Una carta Vinculada no puede entrar en juego si no hay ninguna carta o elemento de juego válido al que pueda vincularse.
- ◇ No hay límite en el número de cartas Vinculadas que se pueden vincular a una carta o elemento de juego.
- ◇ Si la carta a la que está vinculada una carta Vinculada abandona el juego, descarta simultáneamente la carta Vinculada.
- ◇ Las restricciones para jugar una carta, como “Vincula esta carta a un Héroe Gondor”, se comprueban únicamente en el momento en que la carta Vinculada entra en juego.
- ◇ Un jugador tiene la opción de jugar cartas Vinculadas vinculándolas al personaje de otro jugador. Cuando una carta Vinculada entra en juego vinculada a un personaje que está bajo el control de otro jugador, ese jugador gana el control de la carta Vinculada.
- ◇ Una carta Vinculada se prepara y se agota independientemente de la carta a la que está vinculada.

Consulta también: “No puede tener cartas Vinculadas”, Apéndice II

Centinela

Centinela es una capacidad de palabra clave. Un personaje con la palabra clave Centinela puede ser declarado como defensor durante los ataques enemigos que se realicen contra otros jugadores.

Se puede declarar como defensor un personaje con la palabra clave Centinela después de que el jugador enfrentado al Enemigo que realiza el ataque declare que no hay defensores.

El personaje Centinela defensor debe agotarse y cumplir cualquier otro requisito necesario para defender contra el ataque.

Comprobación de enfrentamiento

Cuando se indica a un jugador que haga una comprobación de enfrentamiento contra un Enemigo en el área de preparación, compara el nivel de Amenaza del jugador con el coste de enfrentamiento del Enemigo. Si el nivel de Amenaza del jugador es igual o mayor que el coste de enfrentamiento de ese Enemigo, el Enemigo se enfrenta a ese jugador, es decir, se mueve del área de preparación al área de juego de dicho jugador.

Consulta también: Fase de Encuentros, Enfrentado, Opcional, Enfrentamiento

Comunicación en la partida

Se permite a los jugadores hablar entre ellos durante la partida y trabajar en equipo para elaborar y ejecutar el mejor plan de acción, y de hecho se anima a que lo hagan. Los jugadores pueden hablar de todo lo que quieran, incluidas las cartas que hay en juego y las cartas que tienen en la mano, pero ningún jugador puede mirar las cartas que tiene en la mano otro jugador ni decirles a otros jugadores lo que tienen que hacer.

Condición de activación

Una condición de activación es un suceso específico que tiene lugar en el juego. En las capacidades de las cartas, la condición de activación es el elemento de la capacidad que hace referencia a dicho suceso, indicando el momento en el que se puede utilizar la capacidad. La descripción de la condición de activación de una capacidad suele aparecer después de la expresión “cuando/al ser” o la palabra “después”.

- ◇ Si un mismo suceso del juego crea múltiples condiciones de activación (como por ejemplo un ataque que hace que un personaje reciba daño y también sea derrotado), esas condiciones de activación se resuelven en una sola ventana de respuesta en la que pueden usarse en cualquier orden las capacidades que hacen referencia a cualquiera de las condiciones de activación creadas por el suceso.

Consulta también: Después, Respuesta, Cuando/al ser

Construcción de mazos

Para construir un mazo de Jugador personalizado:

- ◇ Un jugador debe elegir entre 1 y 3 cartas de Héroe.
- ◇ El mazo debe contener un mínimo de 50 cartas de Jugador.
- ◇ No hay límite máximo para el tamaño de un mazo de Jugador.
- ◇ El mazo de un jugador puede contener hasta 3 copias como máximo (según su título) de cualquier carta.

Controlar

Consulta: Propiedad y control

Copia (de una carta)

Una copia de una carta se define por su título: cualquier otra carta que comparta el mismo título se considera una copia, independientemente del tipo de carta, el texto, la ilustración o cualquier otra característica de las cartas).

Correspondencia de recursos

Para que un jugador pueda jugar una carta, debe cubrir su coste gastando fichas de Recurso de la reserva de Recursos de un Héroe con un icono de recurso que coincida con la esfera de influencia de dicha carta.

- ◇ Si una carta tiene coste 0 y pertenece a una esfera de influencia, sigue siendo necesaria una correspondencia de recursos para jugarla.
- ◇ Las cartas neutrales no requieren correspondencia de recursos para jugarlas.

Consulta también: Esfera de influencia

Coste

El coste de recursos de una carta es el valor numérico que hay que pagar para jugarla.

Algunas capacidades tienen descrito en su texto un coste que hay que pagar para poder utilizarla.

- ◇ Cuando un jugador está cubriendo un coste, debe hacerlo con cartas o elementos del juego que controle.
- ◇ Si un coste requiere un elemento de juego que no esté en juego, el jugador que está cubriendo el coste sólo puede usar elementos de juego que estén en sus áreas fuera del juego.
- ◇ Si una carta o capacidad tiene varios costes que haya que cubrir, deben cubrirse de forma simultánea.
- ◇ El coste de una capacidad no puede cubrirse si la resolución de su efecto no va a cambiar el estado de la partida.

- ◊ La palabra “para” se utiliza en el texto de la capacidad para distinguir el coste de su efecto, con el formato “paga [el coste] para [resolver el efecto]”.

Consulta también: Correspondencia de recursos, Para

Cuando/al ser

La expresión “cuando/al ser” hace referencia a un suceso del juego que está produciéndose en un momento dado pero aún no ha concluido. Algunas capacidades de respuesta utilizan la expresión “cuando/al ser” para especificar el momento en que se cumplen sus condiciones de activación.

Consulta también: Condición de activación

Daño

Los ataques y diversas capacidades pueden colocar fichas de daño en las cartas de personaje y de Enemigo.

Si un personaje o Enemigo tiene tanto daño como puntos de impacto o más, es destruido.

Para infligir daño se sigue este proceso:

1. Determina la cantidad de daño que se va a infligir (incluidos los modificadores).
2. Asigna el daño al objetivo (personaje o Enemigo).
3. Coloca el daño en el objetivo (personaje o Enemigo).

Consulta también: Destruir, Puntos de impacto, Que-darse sin fichas

Después

La palabra “después” hace referencia a un suceso del juego que acaba de concluir. Muchas capacidades de respuesta utilizan el término “después” para especificar el momento en que se cumplen sus condiciones de activación.

Consulta también: Respuesta, Capacidad con condiciones

Destruir

Cuando un Héroe o Aliado es destruido, se pone boca arriba encima de la pila de descartes de su propietario. Cuando un Enemigo es destruido, se pone boca arriba encima de la pila de descartes de Encuentros.

Poner un Héroe, Aliado o Enemigo en la pila de descartes como resultado de ser destruido no es lo mismo que “descartar” esa carta.

Consulta también: Daño

Efectos

Un efecto de carta es cualquier efecto que surge de la resolución de un texto de capacidad impreso en una carta u obtenido por ella. Un efecto estructural es cualquier efecto que surge de la resolución de un paso estructural.

- ◊ Los efectos de las cartas pueden ir precedidos de costes, condiciones de activación, restricciones de juego, permisos de juego y/o requisitos de objetivos. Estos elementos no se consideran efectos.
- ◊ Una vez que se inicia una capacidad, los jugadores deben resolver todos los aspectos del efecto que puedan, a menos que el efecto utilice el verbo “poder”.
- ◊ Cuando un efecto sin objetivos intenta involucrar un cierto número de entidades (como “roba 3 cartas” o “busca entre las 10 primeras cartas de tu mazo”) que excede el número de dichas entidades que existen actualmente en el área de juego especificada, el efecto involucra tantas entidades como sea posible.
- ◊ No se considera que el fin de un efecto duradero (o el fin de una capacidad constante) genere un cambio de estado de juego por el efecto de una carta.
- ◊ Si una capacidad indica a un jugador que seleccione entre varios efectos, debe seleccionarse uno que tenga el potencial de cambiar el estado del juego.

Consulta también: Capacidad, Apéndice I

Efectos de Sombra

Algunas de las cartas del mazo de Encuentros tienen un efecto secundario denominado efecto de Sombra. Estos efectos se distinguen del resto de los de la carta por el elemento gráfico de la “barra de sombra”. También se indican por ir precedidos de la condición de activación “Sombra:” en negrita y cursiva.

- ◊ Los efectos de Sombra únicamente se resuelven cuando la carta se roba como carta de Sombra durante un ataque enemigo.

Efectos de sustitución

Un efecto de sustitución es un efecto que sustituye el modo de manejar una resolución con un medio diferente de manejarla. La mayoría de los efectos de sustitución son capacidades de respuesta en el formato de “cuando se produciría la condición de activación, en vez de eso/en lugar de eso haz [efecto de sustitución] en su lugar”. Después de que se hayan resuelto todas las respuestas a la condición de activación original y sea el momento de resolver la propia condición de activación, el efecto de sustitución se resuelve en su lugar.

- ◊ Si se inician varios efectos de sustitución que afectan a la misma condición de activación, el efecto de sustitución más reciente es el que se utiliza para la resolución de dicha condición.

Efectos duraderos

Las capacidades de algunas cartas crean efectos o condiciones que afectan al estado del juego por una duración determinada (como “hasta el final de la fase” o “hasta el final de este ataque”). Se conocen como efectos duraderos.

- ◇ Un efecto duradero persiste después de la resolución de la capacidad que lo generó, por la duración especificada por el efecto. El efecto sigue afectando al estado del juego toda la duración especificada, esté o no en juego la carta que generó el efecto duradero.
- ◇ Si un **efecto duradero generado por una carta de Jugador** afecta a las cartas en juego (o a un conjunto especificado de cartas), únicamente se aplica a las cartas que están en juego (o que cumplen las especificaciones del conjunto) en el momento en que se inicia el efecto duradero. Las cartas que entran en juego (o cambian de estado para cumplir los criterios del conjunto especificado) después del inicio de un efecto duradero de este tipo no se ven afectadas posteriormente por dicho efecto.
- ◇ Si un **efecto duradero generado por una carta de Encuentro o de Misión** afecta a las cartas en juego (o a un conjunto especificado de cartas), se aplica a todas las cartas que cumplen sus criterios, independientemente de su estado de juego en el momento en el que se inicia el efecto duradero. Las cartas que entran en juego (o cambian de estado para cumplir los criterios del conjunto especificado) después del inicio de un efecto duradero de este tipo se ven afectadas posteriormente por dicho efecto igual que las cartas que están en juego cuando se inicia. Esto ayuda a que el mazo de Encuentros pueda crear combinaciones de cartas efectivas.
- ◇ Un efecto duradero finaliza en cuanto se alcanza el momento especificado por su duración. Esto significa que un efecto duradero “hasta el final de la ronda” finaliza justo antes de que pueda iniciarse una capacidad o efecto postergado “al final de la ronda”.
- ◇ Un efecto duradero que finaliza al final de un periodo de tiempo determinado únicamente puede iniciarse durante dicho periodo.

Efectos estructurales y pasos estructurales

Un paso estructural es un suceso obligatorio, dictado por la estructura del juego. Un efecto estructural es cualquier efecto que surge de la resolución de un paso estructural.

Consulta también: Apéndice I

Efectos postergados

Algunas capacidades contienen efectos postergados. Estas capacidades especifican un momento futuro, o indican una condición que podría cumplirse en el futuro, y dictan un efecto que debe ocurrir en ese momento.

- ◇ Los efectos postergados se resuelven automática e inmediatamente después de que llegue el momento especificado o se cumpla su condición futura, antes de que se puedan usar reacciones a ese momento.
- ◇ Cuando un efecto postergado se resuelve, no se trata como una nueva capacidad con condiciones, incluso si el efecto postergado fue creado originalmente por una capacidad con condiciones.

Consulta también: Capacidad, Efectos, Capacidad con condiciones

"Elegir"

La palabra “elegir” indica que un elemento del juego (casi siempre una carta) debe ser elegido como objetivo de un efecto.

- ◇ El controlador de la capacidad que utiliza la palabra “elegir” elige todos los objetivos para el efecto a menos que la carta especifique lo contrario.
- ◇ Si una capacidad requiere elegir un objetivo y no hay objetivos válidos, la capacidad no puede iniciarse.

Consulta también: Propiedad y control

Eliminación de jugadores

Un jugador es eliminado de la partida si todos sus Héroes mueren, su nivel de Amenaza llega a 50 o el efecto de una carta provoca su eliminación.

- ◇ Cuando un jugador es eliminado, su mano, todas las cartas que controla y su mazo se colocan en las pilas de descarte de sus propietarios. Todos los Enemigos enfrentados a ese jugador se devuelven al área de preparación, conservando las fichas de daño que tengan.
- ◇ Cuando un jugador es eliminado, los jugadores restantes continúan jugando la partida, revelando una carta de Encuentro menos durante la fase de misión ahora que hay un jugador menos en la partida.
- ◇ Si todos los jugadores son eliminados, la partida termina con la derrota de los jugadores.

En blanco

Si una capacidad considera “en blanco” el cuadro de texto impreso de una carta, es como si dicho cuadro de texto no tuviera ningún contenido impreso. El texto obtenido por otras fuentes no se considera en blanco.

- ◊ El cuadro de texto de una carta incluye sus capacidades, palabras clave y rasgos.
- ◊ Una carta con un cuadro de texto en blanco conserva su texto de ambientación o de historia.

Enfrentado

Cuando un Enemigo entra en el área de juego de un jugador desde otra parte del juego, se considera que ese Enemigo se ha enfrentado a ese jugador, y ese jugador se ha enfrentado a ese Enemigo.

- ◊ Un Enemigo enfrentado no contribuye con su fuerza de Amenaza a la fuerza de Amenaza total del área de preparación. En vez de eso, cada Enemigo enfrentado realiza un ataque durante la fase de Combate.
- ◊ Un Enemigo enfrentado permanece enfrentado con un jugador hasta que es destruido, se mueve a otra área de juego o se retira del juego.

Consulta también: Fase de Combate, Comprobación de enfrentamiento

Enfrentamiento opcional

Durante el paso de enfrentamiento opcional de la fase de Encuentros (paso estructural 5.2), cada jugador tiene la opción de enfrentarse a un Enemigo en el área de preparación. Esto se llama “enfrentarse opcionalmente a un Enemigo”.

- ◊ Cada jugador tiene una oportunidad de enfrentarse opcionalmente a un Enemigo durante el paso de enfrentamiento opcional.
- ◊ El coste de enfrentamiento de un Enemigo no influye en los enfrentamientos opcionales.

Consulta también: Fase de Encuentros, Enfrentado, Comprobación de enfrentamiento

En juego y fuera del juego

Las cartas boca arriba que hay en el área de preparación o en el área de juego de un jugador se consideran “en juego”. Además, la primera carta del mazo de Misión y el Lugar activo también están en juego.

“Fuera del juego” hace referencia a las cartas de la mano, el mazo y la pila de descartes de un jugador, el mazo de Encuentros, la pila de descartes de Encuentros, las cartas de la zona de victoria, las cartas puestas aparte y las cartas retiradas del juego.

- ◊ Las capacidades de las cartas únicamente interactúan con las cartas que están en juego y solo pueden tener a dichas cartas como objetivo, a menos que el texto de la capacidad haga referencia específicamente a un área fuera del juego.

- ◊ Las capacidades de las cartas únicamente pueden iniciarse o afectar al juego desde un área en juego, a menos que hagan referencia específicamente a que se usen desde un área fuera del juego, o requieran que la carta esté fuera del juego para que la capacidad se resuelva. Las restricciones y los permisos de juego son excepciones que pueden afectar a cómo puede o no jugarse o utilizarse una carta.

- ◊ Una carta entra en juego cuando se mueve desde un origen fuera del juego a una zona de juego.

- ◊ Una carta abandona el juego cuando se mueve de una zona de juego a un destino fuera del juego.

Consulta también: Capacidad, Efectos

Entrar en juego

La expresión “entrar en juego” hace referencia a cualquier momento en el que una carta pasa de estar en un área o estado fuera del juego a estar en juego. Jugar una carta y poner una carta en juego utilizando la capacidad de una carta son dos medios diferentes por los que una carta puede entrar en juego.

En vez de eso, en lugar de, o bien

Consulta: Efectos de sustitución



Esferas de influencia

Hay cuatro esferas de influencia diferentes, como se muestra en el diagrama siguiente.



Si una carta de Jugador tiene un icono de esfera de influencia, pertenece a dicha esfera.


Consulta también: Correspondencia de recursos

Esferas de influencia

Liderazgo  

Saber  

Espíritu  

Táctica  

Explorado

Si el número de fichas de Progreso en un Lugar es igual o mayor que sus puntos de misión, ese Lugar se considera explorado y se pone en la pila de descartes.

- ◇ Poner un Lugar en la pila de descartes por haberlo explorado no es lo mismo que descartarlo.
- ◇ Si el Lugar activo queda explorado durante la resolución de la misión, pon las fichas de Progreso restantes en la misión actual.

Fase de Combate

Los pasos de esta fase y la forma de resolver los ataques se describen en las entradas sobre orden de resolución de la 6.1 a la 6.11 que hay en las páginas 24 y 25 .

Fase de Encuentros

Los pasos de esta fase y la forma de resolver las comprobaciones de enfrentamiento se describen en las entradas sobre orden de resolución de la 5.1 a la 5.4 que hay en la página 24 .

Fase de Misión

Los pasos de esta fase y la forma de resolver las Misiones se describen en las entradas sobre orden de resolución de la 3.1 a la 3.5 que hay en la página 23 .

Fase de Planificación

Los pasos de esta fase y la forma de jugar cartas se describen en las entradas sobre orden de resolución de la 2.1 a la 2.4 que hay en las páginas 22 a 23 .

Fase de Recuperación

Los pasos de esta fase se describen en las entradas sobre orden de resolución de la 7.1 a la 7.5 que hay en la página 25 .

Fase de Recursos

Los pasos de esta fase y la forma de recoger recursos se describen en las entradas sobre orden de resolución de la 1.1 a la 1.4 que hay en la página 22 .

Fase de Viaje


Los pasos de esta fase y la forma viajar a los Lugares se describen en las entradas sobre orden de resolución de la 4.1 a la 4.3 que hay en la página 23 .

Fuera del juego

Consulta: En juego y fuera del juego

Fuerza de Ataque


Cada personaje y Enemigo tiene un valor de fuerza de Ataque, la cantidad de daño que dicho personaje o Enemigo inflige cuando ataca.

- ◇ La fuerza de Ataque viene indicada con el símbolo .

Consulta también: Fase de Combate

Fuerza de Defensa


Cada personaje y Enemigo tiene un valor de fuerza de Defensa, la cantidad de daño en la que un personaje reduce un ataque cuando se defiende, o la cantidad de daño en la que un Enemigo reduce un ataque cuando es atacado.

- ◇ La fuerza de Defensa viene indicada con el símbolo .

Consulta también: Fase de Combate

Fuerza de Voluntad

Cada personaje tiene un valor de fuerza de Voluntad que indica cómo contribuye al éxito en una misión mientras está asignado a ella.

- ◇ La fuerza de Voluntad viene indicada con el símbolo .

Consulta también: Fase de Misión

Ganar

El verbo “ganar” se utiliza en múltiples contextos.

- ◇ Si un jugador gana recursos, esos recursos se toman de la reserva central de fichas y se añaden a la reserva de Recursos del Héroe especificado.
- ◇ Si una carta gana una característica (como un rasgo, una palabra clave o texto de capacidad), la carta funciona como si poseyera la característica ganada. Las características ganadas no se consideran impresas en la carta.

Ganar la partida

Si al menos un jugador sobrevive hasta completar la última etapa del escenario, la partida termina con una victoria para los jugadores.

- ◇ Las capacidades de algunas cartas pueden introducir condiciones de victoria adicionales en el juego. Dichas condiciones ponen fin de inmediato a la partida cuando se cumplen.

Consulta también: Eliminación de jugadores

Impreso

La palabra “impreso” hace referencia a los textos, las características o los valores que aparecen impresos físicamente en las cartas.

Iniciar capacidades/jugar cartas

Cuando un jugador desea jugar una carta, o iniciar una capacidad con condiciones, ese jugador primero debe declararlo.

A continuación, se siguen estos pasos, por orden:

1. Comprueba las restricciones de juego: ¿se puede jugar la carta, o iniciar la capacidad, en este momento?
2. Determina el coste (o los costes, si se requieren varios) para jugar la carta o iniciar la capacidad.
3. Aplica los modificadores a los costes.
4. Cubre los costes.
5. Elige el objetivo u objetivos, si procede.
6. Juega la carta o resuelve la capacidad.

Si cualquiera de los pasos anteriores hace que se cumpla la condición de activación de una capacidad de respuesta, esa capacidad puede iniciarse en el momento que se cumpla la condición.

Consulta también: Coste, Fase de Planificación

Inmune

Si una carta es inmune a un conjunto específico de efectos, no puede ser elegida como objetivo o afectada por efectos que pertenezcan a ese conjunto.

- ◇ La inmunidad únicamente protege a la propia carta inmune. Las entidades asociadas (como las cartas Vinculadas, las fichas que haya sobre la carta y las capacidades que se originan en la carta inmune) no son inmunes en sí mismas.
- ◇ Si una carta gana inmunidad, los efectos duraderos preexistentes que se hayan aplicado a la carta se recalculan para tener en cuenta la inmunidad.

Intercambiar

Algunos efectos utilizan el verbo “intercambiar”. Para resolver un efecto de este tipo, deben existir los dos elementos que se intercambian.

- ◇ Al intercambiar valores, se puede intercambiar un valor de “0”, pero no intercambiar un valor vacío en el aspecto correspondiente.

Jugador activo

La expresión “jugador activo” hace referencia a un jugador que está obligado a realizar (o al que se le concede la opción de realizar) una función específica del juego durante un paso estructural o una ventana de acción especial.

Jugador defensor

Cuando un Enemigo ataca a un jugador o a un personaje controlado por un jugador, ese jugador es el defensor.

- ◇ Si otro jugador declara un personaje Centinela como defensor, el jugador al que el Enemigo estaba atacando sigue siendo el jugador defensor. Los efectos de las cartas, incluidos los de las cartas de Sombra, que tengan como objetivo “el jugador defensor” o “tú/ti/te” siguen teniendo como objetivo al jugador al que el Enemigo estaba atacando.
- ◇ Si un Enemigo está atacando a un personaje específico, el jugador que controla ese personaje es el jugador defensor.

Jugador inicial/Ficha de jugador inicial

Los jugadores eligen un jugador inicial al principio de la partida. La ficha de jugador inicial se utiliza para indicar cuál de ellos juega primero. Al final de cada fase de Recuperación, esta ficha pasa al siguiente jugador (el jugador a la izquierda del jugador inicial actual) y ese jugador se convierte en el jugador inicial de la siguiente ronda.

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

Se anima a los jugadores, como grupo, a que cooperen y debatan cada acción durante el juego, pero el jugador inicial tiene la última palabra en los siguientes asuntos:

- ◇ Durante la fase de Viaje, el jugador inicial decide a qué Lugar viajan los jugadores.
- ◇ Si un efecto de Encuentro o Misión tiene como objetivo un solo jugador o una sola carta, y hay varios objetivos válidos, el jugador inicial elige el objetivo del efecto de entre esas opciones.
- ◇ Si dos o más efectos se activan simultáneamente, el jugador inicial decide en qué orden se resuelven.

El jugador inicial tiene prioridad en las siguientes situaciones:

- ◇ El jugador inicial tiene la primera oportunidad para iniciar acciones o actuar primero en todas las ventanas de acción estándar. Las oportunidades de acción se reparten entre el resto de los jugadores siguiendo el orden de juego.
- ◇ El jugador inicial tiene la primera oportunidad de iniciar respuestas en cada momento apropiado del juego. Las oportunidades de respuesta pasan a los demás jugadores siguiendo el orden de juego.

Jugar cartas

Consulta: Iniciar capacidades/jugar cartas

Jugar y poner en juego

Jugar una carta implica cubrir su coste de recursos y ponerla en el área de juego. Esto hace que la carta entre en juego (o, en el caso de una carta de Evento, que se resuelva su capacidad y se coloque en la pila de descartes). Las cartas se juegan desde la mano del jugador.

Algunas capacidades hacen que las cartas se pongan en juego. Esto evita la necesidad de cubrir el coste de la carta, así como cualquier restricción o prohibición relativa a la posibilidad de jugar esa carta. Una carta que se pone en juego entra en el área de juego de su controlador.

- ◊ Una carta puesta en juego no se considera jugada.
- ◊ Para jugar una carta, hay que cubrir su coste (después de cualquier modificador).
- ◊ Cuando una carta se pone en juego, su coste de recursos se ignora.
- ◊ A menos que el efecto de poner en juego indique lo contrario, las cartas que entran en juego de esta manera deben hacerlo en un área de juego o estado que coincida con las reglas que tenga la carta para jugarla.
- ◊ Cuando se juega una carta de Evento, ponla en la mesa, resuelve su capacidad y pon la carta en la pila de descartes de su propietario.

Letra "X"

A menos que lo defina la capacidad de una carta o una elección de los jugadores, la letra X siempre es igual a 0.

- ◊ Para aquellos costes que incluyan la letra X, el valor de X queda definido por una capacidad de carta o por una elección de los jugadores, tras la cual podrá modificarse la cantidad pagada mediante efectos, sin alterar el valor funcional de X.

Límites

“Límite de X por [fase/ronda]” es un límite que aparece en algunas cartas de jugador. Estos límites son específicos de cada carta. Cada copia de una capacidad con dicho límite puede usarse X veces por fase/ronda por cada copia de esa capacidad.

“Límite de X por partida” es un límite que aparece en algunas cartas de jugador. Estos límites son específicos de cada jugador. Un jugador solo puede usar cada copia de una capacidad con dicho límite X veces por partida, independientemente de la carta que se utilice para activar ese efecto.

- ◊ Si se cancela un efecto con límite, se sigue considerando que la carta se ha jugado o la capacidad se ha iniciado, y cuenta para el límite.

Lugar activo

Cuando los jugadores viajan a un Lugar, éste se retira del área de preparación y se coloca junto al mazo de Misión, lo que hace que se convierta en el Lugar activo.

- ◊ Solo puede haber un Lugar activo a la vez. Los jugadores no pueden viajar si otra carta de Lugar está activa.
- ◊ El Lugar activo no contribuye con su fuerza de Amenaza al total de la fuerza de Amenaza en el área de preparación.
- ◊ El Lugar activo actúa como barrera frente a la misión actual. Las fichas de Progreso que se vayan a colocar en la misión actual, en vez de eso, se colocan en el Lugar activo, hasta llegar a la cantidad de puntos de misión de dicho Lugar.
- ◊ Si el Lugar activo queda explorado por un efecto del juego o de una carta que requiere la colocación de múltiples fichas de Progreso en la misión (y estas fichas se están colocando en el Lugar activo), las fichas de progreso restantes generadas por el efecto se colocan en la misión actual.

Consulta también: Explorado, Viaje

Maldito X

Maldito X es una capacidad de palabra clave. Si se revela una carta de Encuentro con la palabra clave Maldito, cada jugador debe aumentar su Amenaza en el valor especificado.

Mazo de Encuentros

El mazo de Encuentros contiene los villanos, los peligros, los lugares y las circunstancias que se interponen entre los jugadores y la consecución de su misión.

- ◊ Un mazo de Encuentros está compuesto por cartas de Enemigo, Lugar, Traición y Objetivo.
- ◊ El contenido del mazo de Encuentros viene determinado por el escenario que los jugadores intentan superar.

Mazo del Jugador

El mazo del Jugador incluye una combinación de cartas de Aliado, Vinculadas y de Evento incluidas en un mazo del que el jugador roba cartas a lo largo de la partida.

Consulta también: Construcción de mazos, Quedarse sin cartas

Misión actual

La expresión “misión actual” hace referencia a la etapa de la misión que los jugadores están intentando superar en ese momento.

Consulta también: Cartas de Misión

Modificadores

El estado del juego comprueba constantemente y (si es necesario) actualiza el recuento de cualquier cantidad variable que se esté modificando.

Cada vez que se aplica (o se retira) un nuevo modificador, se recalcula toda la cantidad desde el principio, teniendo en cuenta el valor base no modificado y todos los modificadores activos.

- ◇ El cálculo de un valor trata todos los modificadores como si se aplicaran simultáneamente. Sin embargo, al realizar el cálculo, todos los modificadores que sumen y resten deben calcularse antes de los modificadores que multipliquen o dividan.
- ◇ Si un valor se “fija” en un número específico, el modificador “fija” anula todos los modificadores no fijados. Si hay varios modificadores “fija” en conflicto, el que se haya resuelto más recientemente tiene prioridad.
- ◇ Después de tener en cuenta todos los modificadores activos, si un valor es inferior a 0, se trata como 0. Una carta no puede tener iconos, atributos, rasgos, costes o palabras clave “negativos”.
- ◇ Los valores con decimales se redondean hacia arriba después de aplicar todos los modificadores.

Mover

Algunas capacidades permiten a los jugadores mover elementos del juego, como daño, cartas o fichas.

- ◇ Cuando una entidad se “mueve”, no puede moverse a su misma ubicación (la actual). Si no hay un destino válido para un movimiento, el intento de movimiento no puede iniciarse.

Nivel de Amenaza inicial

El nivel de Amenaza inicial de un jugador es el coste de Amenaza combinado de cada Héroe bajo su control.

Consulta también: Preparación

Nivel de eliminación por Amenaza

El nivel de eliminación por Amenaza es el nivel de Amenaza que, al alcanzarlo, provoca la eliminación de un jugador de la partida.

Si el nivel de Amenaza de un jugador llega a 50, ese jugador queda inmediatamente eliminado de la partida.

No poder

La expresión “no poder” en todas sus formas es absoluta, y no puede ser revocada por otras capacidades.

"No puede ser dañado/a"

A una carta que “no puede ser dañada” no se le puede asignar, infligir, ni reasignar daño, ni se puede mover daño a ella, ni puede ser elegida para recibir daño ni como objetivo de un efecto que pudiera dañarla.

- ◇ Cualquier daño preexistente que haya sobre una carta que obtiene el efecto “no puede ser dañada” permanece en la carta.
- ◇ Una carta que “no puede ser dañada” todavía puede ser expulsada del juego por efectos que no causen daño, como los de descartar.

"No puede tener cartas Vinculadas"

A una carta con el texto “No puede tener cartas Vinculadas” no se le pueden vincular cartas.

- ◇ Si un rasgo acompaña a la palabra “Vinculadas”, la carta no puede tener cartas Vinculadas del rasgo especificado, pero sí las que no posean ese rasgo.
- ◇ Si un personaje obtiene el efecto “no puede tener cartas Vinculadas”, cualquier carta vinculada a ese personaje se descarta de inmediato.

Consulta también: Cartas Vinculadas

Obligado

Obligado es una palabra de condición en negrita. Si la palabra “Obligado” precede a una capacidad con condiciones, el inicio de la capacidad es obligatorio.

- ◇ Para cualquier condición de activación, las respuestas obligadas tienen prioridad y se inician antes que las respuestas no obligadas del mismo tipo “cuando/al ser” o “después”.
- ◇ Si dos o más capacidades obligadas se inician en el mismo momento, el jugador inicial determina el orden en que se inician las capacidades, independientemente de quién controle las cartas con dichas capacidades.
- ◇ Cada capacidad obligada debe resolverse de la forma más completa posible antes de que pueda iniciarse la siguiente capacidad obligada con la misma condición de activación.
- ◇ Un efecto obligado debe estar en juego y activo en el momento en que se produce su condición de activación para resolver su efecto.

Consulta también: Capacidad con condiciones

Oleada

Oleada es una capacidad de palabra clave. Cuando se revela una carta de Encuentro con la palabra clave “Oleada” (incluso durante la preparación de la partida), revela 1 carta de Encuentro adicional.

Si una carta de Encuentro tiene más de 1 copia de Oleada, revela 1 carta de Encuentro adicional por cada copia.

Resuelve la palabra clave Oleada inmediatamente después de resolver la preparación de la carta de Encuentro.

Orden de resolución de capacidades

Cuando varias capacidades con condiciones comparten la misma condición, se resuelven en el siguiente orden:

1. Capacidades constantes
2. Capacidades obligadas
3. Capacidades de respuesta

Al determinar el orden de resolución de los efectos entre capacidades de una misma categoría, las capacidades que usan la expresión “cuando/al ser” se resuelven antes que las capacidades que usan la palabra “después”.

- ◇ Si dos o más efectos se resolverían simultáneamente, el jugador inicial decide en qué orden se resuelven.
- ◇ Las capacidades de cancelación interrumpen esta estructura de resolución y únicamente pueden jugarse de inmediato cuando se cumpla su condición de activación.

Consulta también: Cancelar

Palabras clave

Una palabra clave es un atributo que confiere reglas específicas a su carta. Las palabras clave son: Maldito, Protegido, Permanente, A distancia, Restringido, Centinela, Oleada y Victoria.

- ◇ Algunas palabras clave van seguidas de un texto recordatorio, que se presenta en cursiva. El texto recordatorio es una explicación abreviada de cómo funciona una palabra clave, pero no es un texto de reglas y no sustituye a las reglas de la palabra clave descritas en este glosario.
- ◇ Si una carta obtiene varias copias de una palabra clave numérica, cada copia se acumula. *Por ejemplo, si una carta de Traición con Maldito 2 gana Maldito 1 de otra fuente al ser revelada, tiene un total de Maldito 3.*

Para

Muchas capacidades de las cartas se presentan con el formato “haz X para hacer Y”. En esta construcción, la sección “haz X” (lo que precede a la palabra “para”) se considera un coste, y la sección “hacer Y” (lo que sigue a la palabra “para”) se considera un efecto.

- ◇ Si el coste de una capacidad no se cubre, su efecto no puede resolverse.

Consulta también: Coste

Permanente

Consulta: Reglas de la reserva de campaña en la página 31.

Pila de descartes y zona de victoria

Muchos efectos del juego ponen cartas en la pila de descartes de un jugador, en la pila de descartes de Encuentros o en la zona de victoria.

- ◇ Cada jugador tiene su propia pila de descartes, y el mazo de Encuentros también tiene la suya propia.
- ◇ Cuando una carta se descarta, va a la pila de descartes del mazo de origen de la carta.
- ◇ La zona de victoria y todas las pilas de descartes son información pública y cualquier jugador puede consultarlas en cualquier momento.
- ◇ El orden de las cartas en una pila de descartes no puede alterarse a menos que la capacidad de una carta indique a un jugador que lo haga.
- ◇ Si varias cartas van a entrar en una pila de descartes simultáneamente, el propietario de las cartas elige el orden en el que se ponen.

Poder

El verbo “poder” indica que un jugador especificado tiene la opción de hacer lo que sigue. Si no se especifica ningún jugador, la opción se concede al controlador de la carta con la capacidad en cuestión.

Preparación de la partida

La preparación de la partida tiene lugar antes de que empiece.

Los efectos de las cartas que se activan durante la preparación de la partida (con la palabra clave Preparación) se resuelven por completo.

Para preparar la partida, sigue estos 7 pasos:

1. Baraja los mazos: Baraja todos los mazos de Jugador y el mazo de Encuentros. No barajes el mazo de Misión.

2. Coloca los Héroes y marca los niveles de Amenaza iniciales: Cada jugador coloca sus Héroes su área de juego, suma el coste de Amenaza de los Héroes que controla y marca ese mismo valor en su marcador de Amenaza. Este valor es el nivel de Amenaza inicial del jugador para la partida.
3. Prepara la reserva central de fichas: Forma montones con las fichas de Daño, Progreso y Recursos y colócalos junto al mazo de Encuentros. Todos los jugadores irán cogiendo fichas de esta reserva a lo largo de la partida.
4. Determina el jugador inicial: Los jugadores determinan el jugador inicial tomando una decisión mayoritaria. Si es imposible alcanzarla, el jugador inicial se elige al azar. Una vez elegido, el jugador inicial coge la ficha de jugador inicial y la coloca frente a sí como referencia.
5. Roba la mano de inicio: Cada jugador roba 6 cartas de la parte superior de su mazo de Jugador. Si algún jugador no está conforme con su mano inicial, puede devolver las 6 cartas al mazo y robar una nueva mano inicial de 6 cartas, pero deberá conformarse con esta segunda mano inicial.
6. Prepara las cartas de Misión: Coloca las cartas de Misión en orden secuencial según los números del dorso de cada carta. La etapa 1A debería estar en la parte superior, seguida del resto de números consecutivos. Coloca el mazo de Misión junto al mazo de Encuentros en el centro del área de juego.
7. Sigue las instrucciones de preparación del escenario: El dorso de la primera carta de Misión suele proporcionar instrucciones que debes seguir antes de jugar el escenario. Sigue estas instrucciones antes de dar la vuelta a la carta de Misión.

Una vez completados estos pasos, los jugadores comienzan la partida con la primera ronda.

Preparación (Encuentros)

Preparación es el término utilizado para describir el proceso de revelar una carta de Encuentro del mazo de Encuentros, resolver sus efectos y colocar la carta.

La preparación de cada carta de Encuentro sigue estos pasos:

1. Revela la carta de Encuentro poniéndola boca arriba para que su texto de reglas sea visible.
2. Resuelve cualquier efecto de palabras clave y/o “al ser revelada” de la carta de Encuentro.
3. Coloca la carta de Encuentro en el área de juego correspondiente. Si la carta de Encuentro revelada es un Enemigo, un Lugar o un Objetivo, se coloca en el área de preparación. Si es una carta de Traición, se coloca en la pila de descartes de Encuentros después de resolverla.

Preparada

Las cartas entran en juego preparadas, colocadas de manera que su controlador pueda leer su texto de izquierda a derecha.

- ◇ Si a un jugador se le indica que prepare una carta agotada, la carta vuelve al estado de preparada.

Consulta también: Agotada

Prioridad en resoluciones simultáneas

Si dos o más efectos con la misma condición de activación en negrita se resuelven simultáneamente, el jugador inicial determina el orden en que se resuelven los efectos.

Poner en juego

Consulta: Jugar y poner en juego

Propiedad y control

El propietario de una carta es el jugador cuyo mazo contenía la carta al comienzo de la partida. Se considera que el escenario es el propietario del mazo de Encuentros y de cada carta de Encuentro.

- ◇ De forma predeterminada, las cartas entran en juego bajo el control de su propietario. Las cartas de Encuentro se consideran bajo el control del escenario.
- ◇ El controlador de una carta es el jugador que la controla actualmente. Algunas capacidades pueden hacer que el control de las cartas cambie durante una partida.
- ◇ Un jugador controla las cartas de sus áreas fuera del juego (como la mano, el mazo y la pila de descartes).
- ◇ Si una carta cuyo control ha cambiado abandona el juego, después de la resolución del suceso que la ha sacado del juego, la carta se coloca físicamente en el área fuera del juego equivalente de su propietario (mano, mazo o pila de descartes). Las capacidades de otras cartas no pueden interactuar con este desplazamiento físico secundario.
- ◇ Cuando el control de un personaje cambia mientras está en juego, permanece en el mismo estado en el que estaba antes (es decir, preparado o agotado, dañado o no, etc.) y se traslada al área de juego de su nuevo controlador.
- ◇ El control de las cartas Vinculadas a una carta que cambia de control también pasa al mismo controlador nuevo.
- ◇ A menos que se especifique una duración, un cambio de control persiste mientras la carta permanece en juego.

Protegido

Protegido es una capacidad de palabra clave. Cuando se revela un objetivo con la palabra clave “protegido” (incluso durante la preparación de la partida), se revela la siguiente carta del mazo de Encuentros, se le vincula la carta con la palabra clave “protegido” y se ponen ambas cartas en el área de preparación.

Si la siguiente carta también tiene la palabra clave “protegido”, utiliza la siguiente carta del mazo de Encuentros para cumplir el efecto de la palabra clave original, y luego resuelve la palabra clave “protegido” de la segunda carta.

Las cartas de Enemigo y de Lugar vinculadas a los objetivos protegidos sí añaden su Amenaza mientras están en el área de preparación.

Mientras un objetivo tenga una o más cartas de Encuentro vinculadas, no puede ser reclamado. Una vez que los jugadores hayan eliminado todas las cartas de Encuentro vinculadas, el objetivo permanecerá en el área de preparación hasta que sea reclamado.

Un objetivo no protegido puede ser reclamado de la manera especificada en el texto de su carta.

Una carta de Encuentro unida a una de Objetivo protegida se elimina con uno de los siguientes métodos, dependiendo del tipo de carta que sea:

- ◊ **Enemigo:** El Enemigo abandona el juego bien por ser derrotado o debido al efecto de una carta.
- ◊ **Lugar:** El Lugar abandona el juego bien por ser explorado por completo o debido al efecto de una carta.
- ◊ **Traición:** Al resolver o cancelar los efectos de la carta de Traición.

Consulta también: Objetivo

Puntos de impacto

Cada personaje y Enemigo tiene un valor de puntos de impacto. Si el daño sufrido por un personaje o Enemigo es igual o mayor que sus puntos de impacto, es destruido.

Consulta también: Cartas de Aliado, Cartas de personaje, Daño, Destruir, Cartas de Enemigo, Cartas de Héroe

Puntuación

La puntuación es una herramienta útil para evaluar el rendimiento de un mazo o un grupo a lo largo del tiempo, o para comparar un mazo o grupo de mazos con otro. Esto permite a los jugadores jugar el mismo escenario varias veces con diferentes combinaciones de Héroe y mazos y evaluar su eficacia en cada partida.

Si los jugadores ganan la partida, utiliza este proceso para determinar la puntuación del grupo.

1. Suma tres elementos negativos: el nivel final de Amenaza de cada jugador, la penalización de Amenaza por todos los Héroe muertos y el número de fichas de daño de todos los Héroe supervivientes.
2. Suma 10 por cada ronda completada en la partida.
3. Resta los puntos de victoria obtenidos.

Cuando un jugador es eliminado, su Amenaza aumenta automáticamente a 50, y todos los Héroe de ese jugador son derrotados.

Con este sistema de puntuación, es mejor una victoria con una puntuación baja que una victoria con una puntuación alta.

Quedarse sin cartas

Si un jugador se queda sin cartas en su mazo de Jugador, continúa jugando la partida con las cartas que tiene en juego y en su mano. El jugador no baraja su pila de descartes.

Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas durante la fase de Misión, la pila de descartes de Encuentros se baraja y se forma de nuevo el mazo de Encuentros.

Quedarse sin fichas

No hay límite en el número de fichas de Recurso, Daño o Progreso que puede haber en el área de juego en un momento dado.

Si los jugadores agotan las fichas de Recurso, Daño o Progreso incluidas en la caja, se pueden usar otras fichas o monedas para registrar el estado actual del juego.

Consulta también: Daño, Recursos

Rasgos

La mayoría de las cartas tienen uno o más rasgos que aparecen encima del cuadro de texto e impresos en negrita y cursiva.

- ◊ Aunque los rasgos no tienen efectos inherentes en el juego, las capacidades de algunas cartas podrían hacer referencia a cartas que poseen o carecen de rasgos específicos.

Recursos

Los recursos son la moneda del juego y se utilizan para cubrir el coste de las cartas y las capacidades de las mismas.

Las fichas de Recurso comienzan el juego en la reserva central de fichas. Cuando un Héroe gane recursos, transfírelos de la reserva central de fichas a la reserva de Recursos del Héroe. Cuando un jugador gaste recursos de la reserva de Recursos de un Héroe, transfírelos de la reserva de Recursos del Héroe a la reserva central de fichas.

Consulta también: Coste, Quedarse sin fichas

Respuesta

Las capacidades de respuesta están identificadas con la palabra “Respuesta” seguida del texto de la capacidad. A diferencia de las capacidades de acción, que se resuelven durante las ventanas de acción, las capacidades de respuesta pueden ejecutarse después de que se produzca la condición de activación especificada, como se describe en el texto de la capacidad de respuesta.

- ◊ Es posible que se ejecuten varias respuestas a partir de la misma condición de activación.
- ◊ Cuando dos o más capacidades de respuesta comparten la misma condición de activación, resuelve todos los efectos de respuesta que usan la expresión “cuando/al ser” antes de resolver los efectos de respuesta que usan la palabra “después”.
- ◊ Una capacidad de respuesta siempre se utiliza inmediatamente después de que su condición de activación haya ocurrido y se haya resuelto. El jugador inicial siempre tiene la primera oportunidad de usar una capacidad en respuesta a una determinada condición de activación, seguido por el siguiente jugador en orden de juego, y así sucesivamente. Las oportunidades de respuesta para esa condición de activación se alternan entre jugadores de esta manera hasta que todos hayan pasado consecutivamente.
- ◊ Una vez que todos los jugadores han pasado ante la oportunidad de reaccionar a una condición de activación, no se pueden utilizar más respuestas a esa condición de activación específica.

Consulta también: Prioridad en resoluciones simultáneas, Orden de resolución de capacidades

Restricciones y permisos de juego

Muchas cartas o capacidades contienen instrucciones específicas sobre cuándo o cómo pueden o no utilizarse, o condiciones específicas que deben cumplirse para poder usarlas.

- ◊ Para usar una capacidad o jugar una carta, deben cumplirse todas sus restricciones de juego.
- ◊ Un permiso es una restricción de juego opcional, que permite a un jugador jugar una carta o utilizar una capacidad saltándose las restricciones de resolución o las especificaciones que proporcionan las reglas del juego de forma general.

Consulta también: Poder

Restringido

Restringido es una capacidad de palabra clave. Un personaje no puede tener más de 2 cartas Vinculadas con la palabra clave Restringido.

Si alguna vez se vincula una tercera carta Vinculada restringida a un personaje, debe ponerse de inmediato una de las cartas Vinculadas en la pila de descartes de su propietario.

Retirada del juego/de la partida

“Retirada del juego/de la partida” es un estado fuera del juego. Una carta que ha sido retirada del juego se aparta y no tiene más interacción con el juego de ninguna manera mientras dure su eliminación. Si no hay una duración especificada, una carta que ha sido retirada del juego se considera retirada hasta el final de la partida.

Revelar

Cuando a un jugador se le indica que revele una carta de Encuentro, el jugador coge la primera carta del mazo de Encuentros, la pone boca arriba y resuelve la preparación de dicha carta, incluyendo cualquier palabra clave y los efectos “al ser revelada”.

Robar cartas

Cuando a un jugador se le indica que robe 1 o más cartas, esas cartas se roban de encima de su mazo.

Cuando un jugador roba 2 o más cartas como resultado de un solo paso de juego o una sola capacidad de una carta, esas cartas se roban simultáneamente.

Las cartas robadas se añaden a la mano del jugador.

No hay límite en el número de cartas que un jugador puede robar en cada ronda.

No hay un tamaño máximo de mano.

Consulta también: Quedarse sin cartas

Robar una nueva mano inicial

Después de que un jugador robe su mano inicial durante la preparación de la partida, tiene la opción de declarar que quiere robar una nueva mano inicial. Después de hacerlo, el jugador devuelve la mano inicial a su mazo, lo baraja y roba una nueva mano inicial. El jugador debe quedarse con esta segunda mano.

Siguiendo el orden de juego

Si se indica a los jugadores que realicen una secuencia “siguiendo el orden de juego”, el jugador inicial realiza primero su parte de la secuencia, seguido por los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj.

- ◇ Si una secuencia realizada siguiendo el orden de juego no concluye después de que cada jugador haya realizado su aspecto de la secuencia una vez, la secuencia de oportunidades continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que se complete.
- ◇ La expresión “siguiente jugador” siempre hace referencia al jugador que va después (en el sentido de las agujas del reloj) siguiendo el orden de juego.

Siguiente jugador

El término “siguiente jugador” siempre hace referencia al jugador que venga después en el sentido de las agujas del reloj (empezando por el jugador activo actual o el jugador que haya realizado una función de juego o haya pasado más recientemente) siguiendo el orden de juego.

En una partida de un solo jugador no hay un siguiente jugador y los efectos de las cartas que tienen como objetivo al siguiente jugador no se activan.

Tipos de carta

Los tipos de carta del juego son: Misión, Enemigo, Lugar, Traición, Objetivo, Héroe, Aliado, Vinculada y Evento. El Apéndice I enumera cada uno de estos tipos de carta, con una descripción detallada de sus elementos.

- ◇ Si una capacidad hace que una carta cambie su tipo, dicha carta pierde todos los demás tipos de carta que pudiera poseer y funciona como lo haría cualquier carta del nuevo tipo.

Valor básico

El valor de una determinada cantidad antes de que se apliquen otros modificadores. En el caso de la mayoría de las cantidades, equivale al valor impreso.

Varios defensores

Las capacidades de algunas cartas permiten a los jugadores declarar varios defensores para un ataque.

- ◇ Suma la fuerza de Defensa de todos los defensores al resolver el ataque.
- ◇ El jugador defensor debe asignar todo el daño del ataque a un único personaje que haya participado en la defensa.

Viaje

Algunos Lugares tienen un coste de Viaje en negrita. Para viajar a uno de estos Lugares, primero hay que cubrir su coste de Viaje.

Si los jugadores no pueden cubrir el coste de Viaje, no pueden viajar a ese Lugar.

Victoria

Victoria es una capacidad de palabra clave. Cuando un Enemigo o Lugar con la palabra clave victoria es derrotado o explorado, se coloca en la zona de victoria en lugar de en la pila de descartes de Encuentros.

La palabra clave victoria aparece en la parte inferior derecha de una carta y no se considera parte de su caja de texto. Los efectos de las cartas que provocan que un cuadro de texto se trate como si estuviera en blanco no afectan a la palabra clave victoria.

Al final de la partida, los puntos de victoria que haya en la zona de victoria cuentan para el cálculo de la puntuación del grupo.

Consulta también: Puntuación

Apéndice I: Orden de resolución y estructura del juego

Esta sección describe en detalle las fases y los pasos estructurales de una ronda de juego completa. El diagrama de secuencia de fases representa cada paso estructural y ventana de acción que se produce a lo largo de una ronda de juego. La sección “Estructura de una ronda en detalle” explica cómo manejar cada paso estructural presentado en el diagrama de flujo del juego, en el orden en el que se suceden los pasos estructurales a lo largo de la ronda.

Pasos estructurales

Los elementos numerados que aparecen en cuadros marrones se conocen como pasos estructurales. Los pasos estructurales son hechos obligatorios dictados por la estructura del juego. Los cuadros verdes son pasos estructurales especiales que indican la posibilidad de que el juego vuelva a un paso estructural anterior del diagrama. Estas secuencias repetitivas pueden terminar de varias maneras, como por ejemplo cuando todos los jugadores han realizado los pasos de una secuencia, o cuando un jugador toma una decisión específica. Cada uno de estos cuadros explica cuándo y cómo retrocede el juego o avanza a un paso estructural posterior.

Ventanas de acción

Una capacidad de acción únicamente puede activarse durante una ventana de acción. Las ventanas de acción se presentan en cuadros rojos en el diagrama. Cuando se abre una ventana de acción, el jugador inicial tiene la primera oportunidad de iniciar una acción o pasar. Las oportunidades para iniciar acciones proceden siguiendo el orden de juego hasta que todos los jugadores pasen consecutivamente, momento en el que la ventana de acción se cierra y el juego avanza al siguiente paso en el diagrama de resolución. Ten en cuenta que si un jugador pasa cuando le llega su oportunidad de actuar, pero no todos los demás jugadores pasan consecutivamente en la secuencia, el jugador original vuelve a poder realizar una acción cuando la progresión de oportunidades de acción vuelva a él, y así sucesivamente.

Resuelve cada acción por completo antes de la siguiente oportunidad de acción.

0.0 Comienzo de la ronda

I. FASE DE RECURSOS

1.1 Comienzo de la fase de Recursos

1.2 Obtener recursos

1.3 Robar cartas

VENTANA DE ACCIÓN

1.4 Fin de la fase de Recursos

II. FASE DE PLANIFICACIÓN

2.1 Comienzo de la fase de Planificación

2.2 Ventana de acción especial (el jugador activo también puede jugar Aliados y cartas Vinculadas)

2.3 El siguiente jugador (siguiendo el orden de juego) se convierte en jugador activo (vuelve al punto 2.2 o continúa al punto 2.4)

2.4 Fin de la fase de Planificación



III. FASE DE MISIÓN

3.1 Comienzo de la fase de Misión

VENTANA DE ACCIÓN

3.2 Asignar personajes

VENTANA DE ACCIÓN

3.3 Preparación

VENTANA DE ACCIÓN

3.4 Resolución de la misión

VENTANA DE ACCIÓN

3.5 Fin de la fase de Misión

IV. FASE DE VIAJE

4.1 Comienzo de la fase de Viaje

4.2 Oportunidad de Viaje

VENTANA DE ACCIÓN

4.3 Fin de la fase de Viaje

V. FASE DE ENCUENTROS

5.1 Comienzo de la fase de Encuentros

5.2 Enfrentamiento opcional

VENTANA DE ACCIÓN

5.3 Comprobaciones de enfrentamiento

VENTANA DE ACCIÓN

5.4 Fin de la fase de Encuentros

VI. FASE DE COMBATE

6.1 Comienzo de la fase de Combate

6.2 Adjudicar cartas de Sombra

VENTANA DE ACCIÓN

6.3 Comienzo del proceso de "Resolver ataques enemigos"

6.4a El jugador activo resuelve el siguiente ataque enemigo (ve a Resolver ataques enemigos); repite este paso hasta que todos los Enemigos que puedan atacar a ese jugador lo hayan hecho

6.5 El siguiente jugador se convierte en jugador activo (vuelve a 6.4a); si todos los jugadores han resuelto los ataques enemigos, pasa a 6.6

6.6 Fin de "Resolver ataques enemigos"

6.7 Comienzo del proceso de "Resolver ataques de jugadores"

6.8a El jugador activo declara el siguiente ataque (ve a Resolver ataques de jugadores); repite este paso hasta que el jugador haya realizado todos sus ataques válidos

6.9 El siguiente jugador se convierte en jugador activo (vuelve a 6.8a); si todos los jugadores han resuelto los ataques de jugadores, pasa a 6.10

6.10 Fin de "Resolver ataques de jugadores"

6.11 Fin de la fase de Combate; descarta todas las cartas de Sombra

VII. FASE DE RECUPERACIÓN

7.1 Comienzo de la fase de Recuperación

7.2 Preparar todas las cartas

7.3 Aumentar la Amenaza

7.4 Pasar la ficha de jugador inicial

VENTANA DE ACCIÓN

7.5 Fin de la fase de Recuperación

0.1 Fin de la ronda

RESOLVER ATAQUES ENEMIGOS

6.4b Se inicia un ataque enemigo (el jugador activo elige al Enemigo)

VENTANA DE ACCIÓN

6.4.1 Declarar defensor

VENTANA DE ACCIÓN

6.4.2 Revelar y resolver el efecto de Sombra

VENTANA DE ACCIÓN

6.4.3 Determinar el daño de combate

VENTANA DE ACCIÓN

6.4.4 El ataque enemigo termina; si el jugador activo tiene más ataques enemigos por resolver, vuelve a 6.4, de lo contrario, pasa a 6.5

RESOLVER ATAQUES DE JUGADORES

6.8b Un jugador inicia su ataque (el jugador activo declara el objetivo del ataque y el/los atacante/s)

6.8.1 Opción de ataques a distancia

VENTANA DE ACCIÓN

6.8.2 Determinar la fuerza de ataque

VENTANA DE ACCIÓN

6.8.3 Determinar el daño de combate

VENTANA DE ACCIÓN

6.8.4 El ataque del jugador termina; si el jugador activo tiene más ataques de jugador por resolver, vuelve a 6.8, de lo contrario, pasa a 6.9

Estructura de una ronda en detalle

Cada una de las siguientes entradas se corresponde con el paso estructural del mismo número en el diagrama de resolución.

0.0 Comienzo de la ronda

Este paso es el inicio formal de una ronda de juego.

El comienzo de una ronda es un hito importante del juego al que podría hacer referencia el texto de algunas cartas, ya sea como momento en el que una capacidad puede o debe resolverse, o como momento en el que un efecto duradero o una capacidad constante comienza o finaliza.

I. Fase de Recursos

1.1 Comienzo de la fase de Recursos

Este paso es el inicio formal de la fase de Recursos.

El comienzo de una fase es un hito importante del juego al que podría hacer referencia el texto de algunas cartas, ya sea como momento en el que una capacidad puede o debe resolverse, o como momento en el que un efecto duradero o una capacidad constante comienza o finaliza.

1.2 Obtener recursos

Cada jugador añade simultáneamente 1 recurso a cada una de las reservas de Recursos de sus Héroes.

1.3 Robar cartas

Cada jugador roba simultáneamente 1 carta.

1.4 Fin de la fase de Recursos

Este paso es el final formal de la fase de Recursos.

El final de una fase es un hito importante del juego al que podría hacer referencia el texto de algunas cartas, ya sea como momento en el que una capacidad puede o debe resolverse, o como momento en el que un efecto duradero o una capacidad constante finaliza o comienza.

II. Fase de Planificación

2.1 Comienzo de la fase de Planificación

Este paso es el inicio formal de la fase de Planificación.

2.2 Ventana de acción de Planificación

Se trata de una ventana de acción especial en la que, además de desencadenar capacidades de acción estándar, el jugador activo puede jugar cartas de Aliado y Vinculadas de su mano.

Para jugar una carta de la mano, un jugador debe cubrir el coste de recursos de la carta gastando fichas de Recurso de las reservas de Recursos de uno o más de sus Héroes que tengan la misma esfera de influencia de la carta que se está jugando. Los recursos gastados se retiran de las reservas de Recursos de los Héroes y se devuelven a la reserva central de fichas.

Esta ventana de acción permanece abierta hasta que todos los jugadores pasen consecutivamente, de modo que el jugador activo tiene la oportunidad de jugar tantas cartas de Aliado y Vinculadas como desee y pueda permitirse en este momento.

2.3 Siguiendo jugador activo

El siguiente jugador (siguiendo el orden de juego) se convierte en el jugador activo; vuelve al paso 2.2.

Cuando todos los jugadores hayan sido jugadores activos en esta fase, continuad.

2.4 Fin de la fase de Planificación

Este paso es el final formal de la fase de Planificación.

III. Fase de Misión

3.1 Comienzo de la fase de Misión

Este paso es el inicio formal de la fase de Misión.

3.2 Asignar personajes

Siguiendo el orden de juego, cada jugador tiene la oportunidad de asignar cualquier número de sus personajes a la misión.

Para asignar un personaje a una misión, el jugador debe agotarlo.

3.3 Preparación

El mazo de Encuentros revela una carta por jugador, lo que se conoce en el juego como “preparación”; estas cartas se revelan de una en una, y las capacidades “al ser revelada” se resuelven antes de que se revele la siguiente carta.

Las cartas de Enemigo, Lugar y Objetivo reveladas de esta manera se colocan en el área de preparación.

Las cartas de Traición se resuelven y (a menos que el texto de la carta indique lo contrario) se colocan en la pila de descartes.

Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas durante la fase de Misión, la pila de descartes de Encuentros se baraja y se forma de nuevo el mazo de Encuentros.

3.4 Resolución de la misión

Compara la fuerza de Voluntad (☼) combinada de todos los personajes asignados con la fuerza de Amenaza (⚔) combinada de todas las cartas que hay en el área de preparación.

Si la ☼ es mayor, los jugadores han tenido éxito en la misión y progresan en la misma. En la misión actual se coloca un número de fichas de Progreso igual a la cantidad por la que su ☼ superó la ⚔. Nota: Si hay un Lugar activo, las fichas de Progreso se colocan en ese Lugar hasta que sea explorado, y las restantes se colocan en la misión actual.

Si la ⚔ es mayor, los jugadores no han tenido éxito y el mazo de Encuentros rechaza sus intentos. Cada jugador debe aumentar su marcador de Amenaza en la cantidad por la que la ⚔ superó la ☼ combinada de todos los personajes asignados.

Si la ☼ combinada de todos los personajes asignados es igual a la ⚔ que hay en el área de preparación, los jugadores están en un punto muerto: no se colocan fichas de Progreso, pero los jugadores tampoco aumentan sus marcadores.

Los personajes asignados a una misión se consideran asignados a ella hasta el final de la fase de Misión, a menos que la capacidad de una carta los retire de la misión. Esos personajes no se preparan al final de este paso.

3.5 Fin de la fase de Misión

Este paso es el final formal de la fase de Misión.

IV. Fase de Viaje

4.1 Comienzo de la fase de Viaje

Este paso es el inicio formal de la fase de Viaje.

4.2 Oportunidad de Viaje

Los jugadores (como grupo) tienen la oportunidad de viajar a cualquier Lugar del área de preparación, retirándolo de dicha área y colocándolo junto a la carta de Misión actual. Esto hace que el Lugar se convierta en el Lugar activo.

Los jugadores únicamente pueden viajar a un Lugar a la vez. El jugador inicial toma la decisión final sobre si el grupo viaja y a dónde.

Los jugadores no pueden viajar a un nuevo Lugar si hay otra carta de Lugar activa; los jugadores deben explorar el Lugar activo antes de viajar a otro.

4.3 Fin de la fase de Viaje

Este paso es el final formal de la fase de Viaje.

V. Fase de Encuentros

5.1 Comienzo de la fase de Encuentros

Este paso es el inicio formal de la fase de Encuentros.

5.2 Enfrentamiento opcional

Cada jugador (siguiendo el orden de juego) tiene una opción para enfrentarse a un Enemigo en el área de preparación. Esto se hace cogiendo el Enemigo del área de preparación y colocándolo frente al jugador que se enfrenta a él, en el área de juego de dicho jugador.

El coste de enfrentamiento del Enemigo no influye en este proceso.

5.3 Comprobaciones de enfrentamiento

Los jugadores realizan una serie de comprobaciones de enfrentamiento para determinar si alguno de los Enemigos que quedan en el área de preparación se enfrenta a ellos.

El jugador inicial compara su nivel de Amenaza con el coste de enfrentamiento de cada uno de los Enemigos en el área de preparación. El Enemigo con el coste de enfrentamiento más alto igual o menor que el nivel de Amenaza de este jugador se enfrenta al jugador y se mueve desde el área de preparación al espacio frente al jugador. Esto se conoce como realizar una comprobación de enfrentamiento.

Después de que el jugador inicial realice una comprobación de enfrentamiento, el siguiente jugador (siguiendo el orden de juego) realiza una. Una vez que todos los jugadores han realizado una comprobación de enfrentamiento, el jugador inicial realiza una segunda comprobación. Los jugadores siguen realizándolas de esta manera hasta que no queden Enemigos en el área de preparación que puedan enfrentarse a ninguno de los jugadores.

Tanto si un Enemigo se enfrenta por una comprobación de enfrentamiento, el efecto de una carta o porque lo elige un jugador, el resultado final es el mismo: se considera que el Enemigo se enfrenta al jugador y el jugador al Enemigo.

5.4 Fin de la fase de Encuentros

Este paso es el final formal de la fase de Encuentros.

VI. Fase de Combate

6.1 Comienzo de la fase de Combate

Este paso es el inicio formal de la fase de Combate.

6.2 Adjudicar cartas de Sombra

Adjudica una carta del mazo de Encuentros, boca abajo, a cada Enemigo enfrentado. Se conocen como cartas de Sombra.

Adjudica cartas de Sombra a los Enemigos enfrentados a cada jugador siguiendo el orden de juego.

Cuando se adjudican cartas a los Enemigos de un mismo jugador, hazlo primero al que tenga el coste de enfrentamiento más alto, al que tenga el siguiente coste más alto en segundo lugar, y así sucesivamente hasta que cada uno de los Enemigos enfrentados a ese jugador haya recibido una carta de Sombra.

Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas, los Enemigos que no hayan recibido cartas de Sombra no las recibirán en esta ronda.

6.3 Comienzo del proceso de “Resolver ataques enemigos”

Este paso es el inicio formal del proceso de “Resolver ataques enemigos”. En los pasos siguientes, cada Enemigo que se enfrente a un jugador tendrá una oportunidad para realizar un ataque.

6.4a Comienza el siguiente ataque enemigo

El jugador activo (empezando por el jugador inicial) elige un Enemigo válido al que esté enfrentado para resolver su ataque. Un Enemigo válido es uno que aún no ha atacado en esta ronda y todavía puede hacerlo.

Utiliza el diagrama de flujo “Resolver ataques enemigos” para resolver el ataque de un enemigo.

Si no quedan enemigos válidos para el jugador activo, pasa a 6.5.

6.5 El siguiente jugador se convierte en jugador activo

El siguiente jugador (siguiendo el orden de juego) se convierte en el jugador activo; vuelve al paso 6.4a.

Si todos los jugadores han resuelto los ataques enemigos, pasa a 6.6.

6.6 Fin del proceso de “Resolver ataques enemigos”

Este paso es el final formal del proceso de “Resolver ataques enemigos”.

6.7 Comienzo del proceso de “Resolver ataques de jugadores”

Este paso es el inicio formal del proceso de “Resolver ataques de jugadores”. En los pasos siguientes, cada jugador tendrá oportunidades para declarar con sus personajes preparados ataques contra los Enemigos.

6.8a El jugador activo declara el siguiente ataque

El jugador activo (empezando por el inicial) puede declarar un ataque contra uno de sus Enemigos.

Utiliza el diagrama de flujo “Resolver ataques de jugadores” para resolver el ataque de un jugador.

Si el jugador activo no puede declarar un ataque o decide no hacerlo, pasa a 6.9.

6.9 El siguiente jugador se convierte en jugador activo

El siguiente jugador (siguiendo el orden de juego) se convierte en el jugador activo; vuelve al paso 6.8a.

Si todos los jugadores han resuelto ataques de jugadores, pasa a 6.10.

6.10 Fin del proceso de “Resolver ataques de jugadores”

Este paso es el final formal del proceso de “Resolver ataques de jugadores”.

6.11 Fin de la fase de Combate

Este paso es el final formal de la fase de Combate. Descarta ahora todas las cartas de Sombra de todos los Enemigos.

VII. Fase de Recuperación

7.1 Comienzo de la fase de Recuperación

Este paso es el inicio formal de la fase de Recuperación.

7.2 Preparar cartas

Prepara simultáneamente todas las cartas agotadas.

7.3 Aumentar la Amenaza

Cada jugador aumenta simultáneamente su Amenaza en 1.

7.4 Pasar la ficha de jugador inicial

El jugador inicial pasa la ficha de Jugador inicial al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, que se convierte en el nuevo jugador inicial.

7.5 Fin de la fase de Recuperación

Este paso es el final formal de la fase de Combate.

0.1 Fin de la ronda

Este paso es el final formal de una ronda de juego. Empieza la siguiente ronda de juego con el paso 0.0.

El final de una ronda es un hito importante del juego al que podría hacer referencia el texto de algunas cartas, ya sea como momento en el que una capacidad puede o debe resolverse, o como momento en el que un efecto duradero o una capacidad constante comienza o finaliza.

Resolver ataques enemigos

6.4b Inicio de un ataque enemigo

El jugador activo elige qué ataque resolver de entre los enemigos a los que esté enfrentado y que aún no hayan atacado en esta ronda.

6.4.1 Declarar defensor

El jugador activo puede declarar un personaje preparado que controle como defensor para este ataque. Un personaje debe agotarse para declararlo como defensor.

El jugador activo puede decidir, en cambio, dejar pasar el ataque sin defensa declarando que no hay defensores para él.

A menos que la capacidad de una carta especifique lo contrario, un jugador únicamente puede declarar defensores contra los Enemigos a los que está enfrentado.

6.4.2 Resolver el efecto de Sombra

El jugador activo pone boca arriba la carta de Sombra del Enemigo atacante y resuelve cualquier efecto de Sombra que pueda tener la carta.

6.4.3 Determinar el daño de combate

El daño de combate se determina restando la fuerza de Defensa (♣) del personaje defensor a la fuerza de Ataque (♣) del Enemigo atacante. El valor restante es la cantidad de daño que debe infligirse de inmediato al personaje defensor. Si la ♣ es igual o mayor que la ♣, no se inflige ningún daño.

Si un ataque no tiene defensor, todo el daño del ataque debe asignarse a un mismo Héroe controlado por el jugador activo. Si un personaje defensor abandona el juego o se retira del combate antes de que se asigne el daño, el ataque se considera sin defensor. El valor ♣ de un personaje no absorbe el daño de los ataques sin defensa.

Si un personaje es destruido por un ataque, el daño adicional del ataque no se inflige a otros personajes.

6.4.4 Fin del ataque enemigo

Este paso es el final formal del ataque enemigo. Vuelve al paso 6.4a del diagrama de flujo principal.

Resolver ataques de jugadores

6.8b Inicio de un ataque de jugador


El jugador activo elige a 1 Enemigo al que esté enfrentado y agota cualquier número de personajes que controle para declararlos como atacantes contra dicho Enemigo.

Si todos los personajes atacantes declarados durante este paso tienen ataque a distancia, pueden declararlo contra cualquier Enemigo que esté enfrentado a cualquier jugador.



6.8.1 Opción de ataques a distancia



Los otros jugadores pueden agotar cualquier número de personajes con ataque a distancia que controlen para declararlos como atacantes.

6.8.2 Determinar la fuerza de Ataque

Suma el total de  de todos los personajes que están atacando.

6.8.3 Determinar el daño de combate

Se determina restando el valor de  del Enemigo objetivo de la  combinada de todos los personajes atacantes. El valor restante es la cantidad de daño que se inflige de inmediato al Enemigo objetivo atacado.

Si la  es igual o mayor que la , no se inflige ningún daño.

6.8.4 Fin de ataque del jugador

Este paso es el final formal del ataque.

Los personajes que fueron declarados como atacantes únicamente se consideran atacantes durante la resolución de este paso (y todas las reacciones a él).

Vuelve al paso 6.8a del diagrama de flujo principal.



Apéndice II: Elementos de las cartas

Esta sección presenta en detalle los elementos de todos los tipos de carta.

Leyenda de los elementos de las cartas de Jugador

- Título de la carta:** El nombre de esta carta.
- Coste:** El número de recursos que un jugador debe gastar de las reservas de Recursos apropiadas para jugar esta carta.
- Coste de Amenaza:** La cantidad de Amenaza que se añade al marcador de un jugador al principio de una partida en la que use este Héroe.
- Icono de esfera de Influencia:** Indica a qué esfera pertenece esta carta.
- Fuerza de Voluntad:** La efectividad del personaje cuando se asigna a una misión.
- Fuerza de Ataque:** La efectividad del personaje cuando ataca.
- Fuerza de Defensa:** La efectividad del personaje cuando defiende.
- Puntos de impacto:** La cantidad de daño necesaria para destruir esta carta.
- Iconos de Recursos:** Indican a qué esfera pertenece el Héroe, y a qué esfera corresponderán los recursos de su reserva.
- Rasgos:** Descriptores a los que podrían hacer referencia las capacidades de algunas cartas.
- Texto de reglas:** Las capacidades especiales únicas de esta carta en particular.
- Tipo de carta:** Indica si esta carta es un Héroe, Aliado, carta Vinculada o Evento.
- Información de colección:** Cada carta posee un icono que indica la colección a la que pertenece, así como un número de identificación único que la cataloga dentro de esa colección. extension.



Leyenda de los elementos de las cartas de Encuentro

- Título de la carta:** El nombre de esta carta.
- Coste de enfrentamiento:** Determina cuándo se moverá este Enemigo desde el área de preparación para enfrentarse a un jugador.
- Fuerza de Amenaza:** El grado de peligro que representa este Enemigo o Lugar cuando amenaza a los jugadores desde el área de preparación.
- Fuerza de Ataque:** La efectividad de este Enemigo cuando ataca.
- Fuerza de Defensa:** La efectividad de este Enemigo cuando defiende.
- Puntos de misión:** El número de fichas de Progreso que hay que poner en esta Lugar para explorarlo por completo.
- Puntos de impacto:** La cantidad de daño necesaria para destruir esta carta.
- Icono de conjunto de encuentros:** Indica a qué conjunto de cartas de Encuentro pertenece esta carta.
- Rasgos:** Descriptores a los que podrían hacer referencia las capacidades de algunas cartas.
- Texto de reglas:** Las capacidades especiales únicas de esta carta en particular.
- Icono de efecto de Sombra:** Si una carta tiene un efecto de Sombra, éste viene indicado por este icono, que también sirve para separar el efecto de Sombra del efecto de la carta al entrar o estar en juego.
- Tipo de carta:** Indica si se trata de una carta de Enemigo, Lugar, Traición u Objetivo.
- Información de colección:** Cada carta posee un icono que indica la colección a la que pertenece, así como un número de identificación único que la cataloga dentro de esa colección.
- Título del escenario:** El nombre del escenario al que pertenece esta carta de Objetivo.



Leyenda de los elementos de las cartas de Misión

- Título de la carta:** El nombre de esta carta. Cada etapa secuencial de un escenario tiene su propio nombre único.
- Símbolo del escenario:** Un icono visual que identifica el escenario y lo relaciona con un subconjunto de cartas de Encuentro.
- Secuencia:** Este número determina el orden en el que se apila el escenario al principio de la partida.
- Información de Encuentro:** Un conjunto de iconos que, junto al símbolo del escenario, identifican qué cartas de Encuentro hay que mezclar en el mazo de Encuentro al jugar a este escenario.
- Título del escenario:** El nombre de este escenario.
- Texto de reglas:** Historia, instrucciones de inicio, efectos especiales o condiciones que se aplican durante esta etapa del escenario.
- Información de colección:** Icono que indica la colección a la que pertenece, así como un número de identificación único que la cataloga dentro de ella.
- Puntos de misión:** El número de fichas de Progreso que hay que poner en esta carta para avanzar a la siguiente etapa del escenario.



Apéndice III: Modo de campaña

El modo de campaña es una emocionante forma alternativa de jugar a *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas* que combina todos los escenarios de la caja básica en una aventura épica. Para jugar a este modo, los jugadores superan uno a uno cada escenario en orden y solo avanzan al siguiente después de haber derrotado el que tienen entre manos. Si los jugadores pierden un escenario, no hay penalización, pero deben jugarlo de nuevo y vencer antes de poder avanzar al siguiente escenario.

Diario de campaña

Durante una campaña, los resultados de cada escenario pueden afectar al siguiente, y las decisiones tomadas en cada aventura pueden influir en futuros escenarios. El diario de campaña se utiliza para llevar un seguimiento de los progresos y el desarrollo de toda la campaña.

Al final de cada escenario, los jugadores registran sus resultados introduciendo toda la información relevante en el diario de campaña (en las páginas 32 y 33).

Al preparar un escenario posterior en el modo de campaña, los jugadores consultan el diario para asegurarse de que están utilizando todas las cartas correctas.

Comunidad de héroes

Cuando juegan al modo de campaña, al principio del primer escenario, los jugadores anotan los nombres de sus Héroes en el diario de campaña. Si un Héroe está en la pila de descartes de un jugador al final de la partida, se añade el nombre de dicho Héroe a la lista de Héroes caídos del diario de campaña. Un Héroe cuyo nombre aparezca en la lista de Héroes caídos no podrá ser utilizado por ningún jugador al jugar futuros escenarios de esa misma campaña.

En el modo de campaña, los jugadores pueden cambiar las cartas de sus mazos entre partidas, pero deben utilizar los mismos Héroes en todos los escenarios, con dos excepciones:

- ◇ Si un Héroe está en la pila de descartes de su controlador al final de un escenario, el nombre de ese Héroe se añade a la lista de Héroes caídos y su controlador puede elegir un nuevo Héroe al preparar la siguiente partida. El nombre del nuevo Héroe se anota en el diario de campaña y cada jugador recibe una penalización permanente de +1 a la Amenaza inicial durante el resto de la campaña.

- ◇ Si un jugador desea cambiar un Héroe que controla por uno con un nombre diferente entre escenarios, puede reemplazar 1 de los que controla por uno nuevo al preparar la siguiente partida. El nuevo Héroe se anota en el diario de campaña y cada jugador recibe una penalización permanente de +1 a la Amenaza inicial durante el resto de la campaña.

Si un jugador se ve obligado a reemplazar a un Héroe caído y no quedan Héroes en la colección de Héroes disponibles, recibe una penalización permanente de +1 a la Amenaza, pero borra a ese Héroe de la lista de Héroes caídos y continúa jugando con él.

Tipos de carta adicionales

Hay tres tipos de carta adicionales que únicamente se utilizan en el modo de campaña: cartas de Campaña, Ayuda y Carga. Estos tipos de carta se describen a continuación.

Cartas de Campaña

Las cartas de Campaña sirven para ubicar un escenario dentro de una campaña mayor. Al preparar un escenario en el modo de campaña, los jugadores deben colocar la carta de Campaña de ese escenario junto al mazo de Misión y seguir cualesquiera instrucciones de preparación adicionales que haya en el anverso de la carta. Después de que los jugadores superen el escenario, dan la vuelta a la carta de Campaña y siguen las instrucciones de resolución, actualizando su diario de campaña como corresponda.

Ayudas

Las ayudas son cartas de Jugador (y ocasionalmente cartas de Encuentro) que se obtienen solo al jugar a un escenario en el modo de campaña. Representan las consecuencias beneficiosas de las decisiones y los resultados de los jugadores a lo largo de la campaña. Los jugadores no pueden incluir estas cartas en una partida hasta que las hayan obtenido, a no ser que un escenario les indique algo distinto.

Cargas

Las cargas son cartas de Encuentro (y ocasionalmente de Jugador) que pueden obtenerse al jugar a un escenario en el modo de campaña y que se incluirán posteriormente en el mazo de Encuentros. En lugar de tener un icono de conjunto de Encuentro, las cargas tienen un “icono de conjunto de carga” que se usa para identificar a qué conjunto de carga pertenecen. Puesto que las cargas no pertenecen a un conjunto de Encuentro, no deben incluirse en un mazo de Encuentros hasta que se indique a los jugadores.

Reserva de campaña

La lista de ayudas y cargas que los jugadores van obteniendo a lo largo de una campaña se denomina reserva de campaña. Después de superar un escenario y registrar sus resultados en el diario de campaña, anota todas las ayudas o cargas ganadas en la sección Reserva de campaña del diario de campaña.

Cuando los jugadores ganan una carta de ayuda o carga, anotan su título en la reserva de campaña. Si una carta tiene la palabra clave Permanente, los jugadores anotan a qué Héroe está vinculada en la sección de notas del diario.

Al iniciar los futuros escenarios de la campaña, las cartas de ayuda y carga que aparecen en la reserva de campaña se añaden al juego de la siguiente manera:

- ◊ Las ayudas con reverso de carta de Jugador pueden añadirse a los mazos de los jugadores. Estas cartas no cuentan para el mínimo del mazo.
- ◊ Las cargas con reverso de carta de Jugador deben añadirse a los mazos de los jugadores. Estas cartas no cuentan para el mínimo del mazo.
- ◊ Si se registró que una ayuda o carga con la palabra clave Permanente estaba vinculada a un Héroe específico, esa carta debe vincularse a dicho Héroe al comienzo de la partida.
- ◊ Si una carta de ayuda o carga tiene reverso de carta de Encuentro, debe mezclarse en el mazo de Encuentros al preparar la partida.

Si un Héroe se añade a la lista de Héroes caídos, todas las ayudas y cargas con la palabra clave Permanente que estaban vinculadas a ese Héroe se eliminan de la reserva de campaña.

Modo de campaña experto

El modo de campaña experto es una versión alternativa del modo de campaña para los jugadores que buscan un mayor desafío. Los jugadores no recuperan los puntos de impacto de sus Héroes entre los escenarios de este tipo de campaña. Al final de cada escenario, anota el número de fichas de Daño de cada Héroe en la sección “Notas” del diario de campaña. Al preparar el siguiente escenario de la campaña, coloca un número de fichas de daño en cada control de Héroe igual al número anotado en la sección “Notas” del diario. En vez de eso, cada jugador puede curar este daño inicial de un Héroe que controle a costa de una penalización permanente de +1 a su Amenaza inicial por cada Héroe curado de esta manera.

Comprobaciones al iniciar una partida de campaña

Cuando preparéis una partida de campaña, usad esta lista para aseguráros de que todos los elementos de la campaña se tienen en cuenta:

1. Comprueba que cada jugador está usando los Héroes que aparecen en el diario de campaña (si es la primera partida de la campaña, cada jugador anota su nombre y sus Héroes en el diario).
2. Asegúrate de que ninguno de los Héroes aparece en la lista de Héroes caídos. Si el Héroe de un jugador aparece allí, dicho jugador debe seleccionar un nuevo Héroe. Elimina de la reserva de campaña cualquier ayuda o carga Permanente que estuviera vinculada al Héroe caído.
3. Si cualquier número de jugadores desea cambiar voluntariamente de Héroe, anota los nuevos Héroes en el diario de campaña y añade 1 de Amenaza en el área de penalización correspondiente del diario por cada Héroe cambiado.
4. Aplica la penalización por Amenaza. Cada jugador determina su Amenaza inicial, añadiendo la cantidad anotada en el área de penalización de Amenaza del diario a su total.
5. Vincula las cartas permanentes. Vincula cualquier carta de ayuda o carga permanente que aparezca en la reserva de campaña a su Héroe especificado.
6. Revisa las cartas de inicio. Pon en el área de juego cualquier carta de ayuda o carga con la palabra clave Preparación.
7. Prepara los mazos de Jugador. Mezcla las cartas de Jugador de ayuda o carga que aparecen en la reserva de campaña en los mazos de Jugador correspondientes.
8. Prepara el mazo de Encuentros. Mezcla cualquier carta de Encuentro de ayuda o carga que aparezca en la reserva de campaña en el mazo de Encuentros.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

DIARIO DE CAMPAÑA

Jugador 1

Jugador 2

Jugador 3

Jugador 4

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

Héroes

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

Héroes caídos

Penalización de Amenaza

| |
|--|
| |
|--|

| |
|--|
| |
|--|

Notas

| |
|--|
| |
|--|

Índice

A

Acción, capacidad de acción 2
A continuación 2
A distancia 3
Agotada 3
Amenaza/Marcador de Amenaza 3
Ataques fuera de la fase de Combate 3
Avanzar en la misión 3

B

Buscar 3

C

Calificativos 3
Campaña, Modo de campaña 3
Cancelar 3
Capacidad, Capacidad de carta 4
Capacidad con condiciones 4
Capacidad constante 4
Capacidades autorreferenciales 5
Cartas de Aliado 5
Cartas de Enemigo 5
Cartas de Evento 5
Cartas de Héroe 5
Cartas de Lugar 5
Cartas de Misión/mazo de Misión 5
Cartas de Objetivo 6
Cartas de personaje 6
Cartas de Traición 6
Cartas neutrales 6
Cartas únicas 6
Cartas Vinculadas 6
Centinela 6
Comprobación de enfrentamiento 7
Comunicación en la partida 7
Condición de activación 7
Construcción de mazos 7
Controlar 7
Copia (de una carta) 7
Correspondencia de recursos 7
Coste 7
Cuando/al ser 8

D

Daño 8
Después 8
Destruir 8
Efectos 8
Efectos de Sombra 8
Efectos de sustitución 8
Efectos duraderos 9
Efectos estructurales y pasos estructurales 9
Efectos postergados 9
“Elegir” 9
Eliminación de jugadores 9
En blanco 9
Enfrentado 10
Enfrentamiento opcional 10
En juego y fuera del juego 10
Entrar en juego 10
En vez de eso, en lugar de, o bien 10
Esferas de influencia 10
Explorado 11

F

Fase de Combate 11
Fase de Encuentros 11
Fase de Misión 11
Fase de Planificación 11
Fase de Recuperación 11
Fase de Recursos 11
Fase de Viaje 11
Fuera del juego 11
Fuerza de Ataque 11
Fuerza de Defensa 11
Fuerza de Voluntad 11

G

Ganar 11
Ganar la partida 11

I

Impreso 11
Iniciar capacidades/jugar cartas 12
Inmune 12
Intercambiar 12

J

Jugador activo 12
Jugador defensor 12
Jugador inicial/Ficha de jugador inicial 12
Jugar cartas 12
Jugar y poner en juego 13

L

Letra “X” 13
Límites 13
Lugar activo 13

M

Maldito X 13
Mazo de Encuentros 13
Mazo del Jugador 13
Misión actual 13
Modificadores 14
Mover 14

N

Nivel de Amenaza inicial 14
Nivel de eliminación por Amenaza 14
No poder 14
“No puede ser dañado/a” 14
“No puede tener cartas Vinculadas” 14

O

Obligado 14
Oleada 15
Orden de resolución de capacidades 15

P

Palabras clave 15
Para 15
Permanente 15
Pila de descartes y zona de victoria 15
Poder 15

Preparación de la partida 15
Preparación (Encuentros) 16
Preparada 16
Prioridad en resoluciones simultáneas 16
Poner en juego 16
Propiedad y control 16
Protegido 17
Puntos de impacto 17
Puntuación 17

Q

Quedarse sin cartas 17
Quedarse sin fichas 17

R

Rasgos 17
Recursos 17
Respuesta 18
Restricciones y permisos de juego 18
Restringido 18
Retirada del juego/de la partida 18
Revelar 18
Robar cartas 18
Robar una nueva mano inicial 18

S

Siguiendo el orden de juego 19
Siguiente jugador 19

T

Tipos de carta 19

V

Valor básico 19
Varios defensores 19
Viaje 19
Victoria 19



TM/® y © 2021 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

VIAJES POR LA TIERRA MEDIA™

Embárcate en tus propias aventuras por el legendario mundo de J.R.R. Tolkien con *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media*, un juego de mesa con aplicación complementaria, totalmente cooperativo, de fantasía y aventura para 1 a 5 jugadores. En cada partida, tus amigos y tú formaréis vuestra propia comunidad y encarnaréis a heroicos personajes en campañas narrativas que tomarán forma según vuestras decisiones. Tendréis que unir fuerzas para desvelar misterios, combatir a aviesos enemigos y dejar vuestra huella en la Tierra Media.



REQUIERE UNA APLICACIÓN COMPLEMENTARIA GRATUITA

JME01ES | 99.95 €



FANTASYFLIGHTGAMES.ES

© 2018 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. El logotipo de FFG es © de Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios.