

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

ELFOS DE LÓRIEN™

MAZO DE INICIO

“En el Ancho Mundo los Elfos del Bosque disfrutaban de los crepúsculos del Sol y la Luna... e iban de un lado a otro por los bosques enormes que crecían en tierras ahora perdidas.”

—El Hobbit

Este mazo de inicio contiene todo lo que necesitas para jugar con un mazo ambientado en la temática de los elfos silvanos para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*.

Para jugar con este mazo de inicio preconstruido, coge las 53 cartas que preceden a la carta de separación “¡Espera!”, marcadas con el símbolo “★” en la esquina inferior derecha. A continuación, sigue las instrucciones de preparación de la guía de referencia (página 16). En la última página de estas reglas tienes una lista de las cartas que componen el mazo para mayor comodidad.

Las cartas restantes que siguen a la carta de separación “¡Espera!” se pueden utilizar para crear tu propio mazo de jugador personalizado (consulta Construcción de mazos en la página 7 de la guía de referencia).

Las cartas de esta expansión pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes de su número de colección:



Consejos para jugar con el mazo de inicio de los elfos silvanos

Los elfos silvanos son un pueblo solitario, que prefiere tender emboscadas a sus enemigos en lugar de enfrentarse a ellos. Para jugar con este mazo, tendrás que centrarte en buscar la estrategia más adecuada para cada situación y ser flexible como un junco.



El mazo se cimenta en una serie de Aliados *Silvanos* con capacidades específicas de un solo uso a menudo centradas en el momento en que entran en juego, como **Guía del Naith** y **Trovadora Galadrim**. Luego, estos efectos se combinan con otros que te permiten devolver un Aliado a tu mano.



Intenta identificar al personaje con las capacidades que vayan a ser más útiles dadas las circunstancias de la partida y utiliza un efecto de devolver a la mano de algún Evento (como **Las Gentes de los Árboles**) para usar otra vez la capacidad. Cuando tengas un puñado de Aliados *Silvanos* en juego, ponte como objetivo utilizar **Ejército de los Galadrim** para jugar un turno devastador que incluso podría hacerte ganar la partida.

Dado que este mazo utiliza tres esferas, equilibrar tus recursos puede resultar algo más difícil que con otros mazos. La carta Vinculada **Nenya** se puede utilizar para añadir el icono de Saber a **Galadriel**, lo que debería mitigar un poco este obstáculo.



9

4

0

0

4

GALADRIEL

Noldor • Noble

Galadriel no puede atacar, defender ni ser asignada a la misión. Los Aliados que controles no se agotan para ser asignados a la misión durante la ronda en la que entren en juego.

Acción: Agota a Galadriel para elegir un jugador. Ese jugador reduce su Amenaza en 1 y roba 1 carta. Límite de una vez por ronda.

HÉROE

Artefacto • Anillo

Vincula esta carta a Galadriel. Gana un icono de Recurso.

Acción de Misión: Agota a Nenya y Galadriel para sumar su  a la  de otro personaje hasta el final de la fase.

“Este es Nenya, el Anillo de Diamante, y yo soy quien lo guarda.”

—Galadriel, La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Magali Villeneuve © 2022 Middle-earth Enterprises © 2022 FFG M 2

Ilus. Mike Nash © 2022 Middle-earth Enterprises © 2022 FFG M 16



Algunas capacidades pueden ser más útiles en etapas avanzadas de la partida. Si robas un Aliado como **Orophin**, plantéate la posibilidad de no jugarlo hasta que haya un objetivo deseable en tu pila de descartes para su efecto de devolver a la mano.

Además, muchas de las cartas de Aliado de este mazo (como la **Doncella de Galadriel**) tienen valores de puntos de impacto bajos, así que procura proteger tus cartas frente a efectos que puedan dañar a varios personajes a la vez.





Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace y MJ Newman

Productor: Jason Walden

Corrección de textos: Riley Miller

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión: Camila Castañón Moreschi

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Especialista en control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinador de licencias: Calli Oliverius

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Dirección de producción: Justin Anger

Director del departamento creativo visual: Brian Schomburg

Responsable superior de proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseñador ejecutivo del juego: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber



TM/® y © 2022 Fantasy Flight Games. Mirkwood, 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. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 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. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Lista de cartas del mazo de inicio de los elfos silvanos

Esta lista se puede utilizar para reconstruir el mazo de inicio de los elfos silvanos después de haberlo alterado.

Héroes (3)

Celeborn
Galadriel
Haldir de Lórien

Aliados (27)

3x Defensor del Naith
3x Trovadora Galadrim
3x Doncella de Galadriel
2x Gandalf
3x Arquero del Bosque Verde
2x Henamarth Cantofluvial
2x Corredor del Bosque Negro
3x Guía del Naith
2x Orophin
2x Refugiado Silvano
2x Rastreador Silvano

Cartas Vinculadas (10)

2x Lembas
3x Nenyá
3x ¡Oh Lórien!
2x Pies Alados

Eventos (13)

2x Una prueba de Voluntad
2x Runas de Daeron
2x Consejo de Elrond
3x Voces Fingidas
2x Ejército de los Galadrim
2x Las Gentes de los Árboles