

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

JINETES DE ROHAN™

MAZO DE INICIO

“¡De pie, de pie, Jinetes de Théoden!”

—El Retorno del Rey

Este mazo de inicio contiene todo lo que necesitas para jugar con un mazo ambientado en la temática de Rohan 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 rohirrim

Si hay algo que caracteriza a los rohirrim es su destreza en la guerra a caballo y este mazo está diseñado para evocar una carga de caballería: personajes que se lanzan hacia el peligro, asaltan al enemigo con ataques formidables y luego se retiran del combate rápidamente con efectos de autodescarte.



Los Héroes del mazo hacen hincapié en este concepto. **Lothíriel** pone en juego a los personajes durante la fase de Misión. Luego, cuando la capacidad de Lothíriel finalice y el personaje abandone el juego, **Éomer** podrá obtener una impresionante bonificación de ataque durante el resto de la ronda.



Combinaciones como esta le dan alas a este mazo, junto con cartas como **Éomund** y **Criadora de Caballos del Folde Oeste**, que tienen sus propios efectos de “entrar en juego” y “abandonar el juego”. Cuando juegas con un mazo de rohirrim, es muy probable que hayas visto la mayoría de las cartas para cuando acabe la partida.



Si no tienes suficientes Aliados, otra opción es usar **Finta** para evitar por completo que se produzcan esos ataques.

Como el mazo depende tanto de las capacidades de sus Héroes, tendrás que procurar protegerlos bien. Defiéndete de los ataques enemigos con Aliados como el **Batidor del Folde Oeste** para evitar el daño a tus Héroes y activar la capacidad de Éomer.





Además, dado que con frecuencia estarás descartando a tus propios personajes para utilizar tus capacidades de “abandonar el juego”, has de evitar quedarte sin cartas. El **Cuerno de la Marca** y el **Mathom Antiguo** son dos buenas opciones para mantener cartas en tu mano.

Nuevas reglas

Valor

El Valor es una condición que aparece en algunas cartas de Jugador. Las **acciones** y **respuestas** que tienen esta condición, redactadas como “**Acción de Valor**” o “**Respuesta de Valor**”, solo puede activarlas un jugador con 40 o más de Amenaza.



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 rohirrim

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

Héroes (3)

Éomer
Hirgon
Lothíriel

Aliados (27)

3x Éomund
3x Escolta de Edoras
2x Gandalf
1x Guthlaf
2x Arquero a Caballo
3x Caballero de la Marca de los Jinetes
3x Viajera del Camino del Oeste
2x Domador de Caballos del Folde Oeste
2x Criadora de Caballos del Folde Oeste
3x Lancero del Folde Oeste
3x Batidor del Folde Oeste

Cartas Vinculadas (9)

2x Mathom Antiguo
2x Pies de Fuego
2x Cuerno de la Marca
1x La Flecha Roja
2x Hacha de Guerra

Eventos (14)

2x Prueba de Voluntad
2x Rapidez Asombrosa
2x Finta
2x ¡Adelante, Eorlingas!
2x Juramento de Eorl
2x El Acantonamiento de Rohan
2x No Esperemos Más