

LA COMUNIDAD DEL ANILLO EXPANSIÓN DE SAGA

"Por supuesto, muchas veces pensé en irme, pero lo imaginaba como una especie de vacaciones, como una serie de aventuras semejantes a las de Bilbo, o mejores, con un final feliz. Esto, en cambio, significa exiliarse, escapar de un peligro a otro y ellos siempre detrás, mordiéndome los talones. Supongo que he de partir solo si decido irme y salvar la Comarca, pero me siento pequeño y desarraigado... y desesperado. El enemigo es tan fuerte y terrible."

-Frodo Bolsón, La Comunidad del Anillo

Bienvenidos a El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo, una expansión de saga para El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas. A diferencia de otras expansiones del juego, que exploran aventuras originales ambientadas en la Tierra Media, las expansiones de saga dan a los jugadores la oportunidad de participar directamente o incluso recrear los acontecimientos que J.R.R. Tolkien narró en sus clásicos de la literatura.

Únete a Frodo Bolsón y a sus compañeros en su legendaria misión de destruir el Anillo Único y derrotar a Sauron. Esta expansión incluye seis emocionantes escenarios que abarcan los hechos de la novela *La Comunidad del Anillo*, para que los jugadores puedan jugar el primer tercio de la historia de *El Señor de los Anillos*.

Resumen de los componentes

La expansión de saga *La Comunidad del Anillo* incluye los siguientes componentes:

- Este cuaderno de reglas
- 329 cartas:
 - 7 cartas de Héroe
 - 57 cartas de Jugador
 - 22 cartas de Misión
 - 209 cartas de Encuentro
 - 6 cartas de Campaña
 - 28 cartas de ayuda y carga

Símbolo de la expansión

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





Reglas de la expansión de saga

La expansión *La Comunidad del Anillo* presenta los acontecimientos y conflictos fundamentales de la novela del mismo nombre. Como giran en torno a los actos heroicos de Frodo y el Anillo Único, las misiones de esta expansión incluyen reglas adicionales para jugar las misiones de una expansión de saga.

Preparación del juego

Al preparar cualquier escenario de esta expansión, el jugador inicial debe tomar el control de un Héroe de la esfera de Comunidad con el rasgo de *Portador del Anillo* al principio de cada partida y vincularle El Anillo Único.

Reglas de saga del paso de Preparación

Cuando se juegan escenarios de las expansiones de saga de *El Señor de los Anillos*, los jugadores revelan las cartas de Encuentro individualmente siguiendo el orden de juego durante el paso de Preparación de la fase de Misión. Empezando por el jugador inicial, cada jugador revela 1 carta de Encuentro y resuelve su preparación antes de que el siguiente jugador revele una carta. Si una carta de Encuentro tiene un efecto que utilice la segunda persona (revela, roba, etc.) esa carta se refiere al jugador que reveló la carta. Si una carta de Encuentro tiene la palabra clave "Oleada", el jugador que reveló esa carta revela una carta de Encuentro adicional antes de que la partida continúe con el siguiente jugador. Las cartas de encuentro con la palabra clave "Maldito X" afectan a todos los jugadores.

Cartas de Jugador de la expansión de saga

La Comunidad del Anillo incluye nuevas cartas que los jugadores pueden utilizar para personalizar sus mazos. Aunque la mayoría son totalmente compatibles con todos los escenarios publicados de El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas, algunas están diseñadas para usarlas solo en los escenarios de las expansiones de saga.

La esfera de Comunidad

La esfera de Comunidad, indicada por el icono , es una esfera de influencia de *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas* con sus propias reglas. Enfatiza el sacrificio y la determinación de los valientes héroes que emprendieron la misión de destruir el Anillo Único y poner fin a la amenaza de Sauron.

Los Héroes que pertenecen a esta esfera solo se pueden usar cuando se juegan escenarios de las expansiones de saga. Además, solo se puede jugar con un Héroe de la esfera de Comunidad a la vez. Por lo tanto, no puede haber en juego en ningún momento más de un Héroe perteneciente a esta esfera.

Frodo Bolsón

La Comunidad del Anillo presenta dos nuevas versiones de Frodo Bolsón, un Héroe que pertenece a la esfera de Comunidad. Frodo Bolsón es el único Héroe con el rasgo de **Portador del Anillo** incluido en esta expansión. Cuando se usa una de estas versiones de Frodo, los jugadores no pueden empezar con ninguna otra versión de Frodo Bolsón como Héroe inicial ni incluir ninguna otra versión de Frodo Bolsón en sus mazos.





Como los demás Héroes, todas las versiones de Frodo Bolsón obtienen 1 recurso durante la fase de Recursos. Además de para cubrir el coste de cartas de la esfera de Comunidad, los recursos de la reserva de Frodo Bolsón se pueden usar para cubrir el de las cartas neutrales.

Dado que estas versiones de Frodo Bolsón pertenecen a la esfera de Comunidad, no se pueden usar como Héroes al jugar escenarios que no sean expansiones de saga de *El Señor de los Anillos*.

El Anillo Único

Esta expansión incluye El Anillo Único, una carta de Objetivo que los jugadores **tienen que** utilizar al jugar la mayoría de estos escenarios. Al prepararlos, el jugador inicial debe vincular El Anillo Único a un *Portador del Anillo* que controle.

Mientras esté vinculado a un Héroe, El Anillo Único tiene el texto "El Héroe vinculado no cuenta para el límite de Héroes". Por lo tanto, es posible que el jugador inicial comience la partida con 4 Héroes bajo su control si uno de ellos es un *Portador del Anillo* con El Anillo Único vinculado.

El Anillo Único también tiene el texto: "Si El Anillo Único abandona el juego, los jugadores pierden la partida". Al igual que en la novela, los jugadores tendrán que proteger con esmero al *Portador del Anillo*, porque si el Héroe vinculado abandona el juego, El Anillo Único también lo hace y los jugadores pierden la partida.



Reglas para multijugador: El Ánillo Único

El Anillo Único también tiene el texto: "El jugador inicial gana el control del Héroe vinculado". Cuando la ficha de jugador inicial cambia de manos durante la fase de Recuperación, el jugador inicial gana el control del *Portador del Anillo* vinculado, todos los recursos de la reserva de ese Héroe y todas las cartas vinculadas a él.

Si el Héroe con El Anillo Único vinculado es el único Héroe bajo el control de un jugador y ese Héroe abandona el control de ese jugador, ese jugador queda eliminado de la partida de inmediato.

Modo de campaña

El modo de campaña es una emocionante forma de jugar a *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas* que combina los 18 escenarios de las tres expansiones de saga de *El Señor de los Anillos* en una aventura épica. Para jugar al modo de campaña, los jugadores juegan cada escenario en orden estricto.

Las expansiones de saga están diseñadas para jugarse en campaña, pero los jugadores pueden jugar los escenarios como aventuras independientes si así lo desean. Para conocer las reglas completas del modo campaña, consulta las páginas 28 a 30 del reglamento Aprende a jugar incluido en la caja básica.

Reglas y nuevos términos

Tiro con arco X

Mientras una carta con la palabra clave Tiro con arco esté en juego, al comienzo de cada fase de Combate los jugadores deben infligir tantos puntos de daño a cartas de personaje en juego como el valor de Tiro con arco especificado. Este daño puede ser infligido a personajes que estén bajo el control de cualquier jugador, y puede ser dividido entre los jugadores como crean conveniente. Si hay desacuerdo sobre cómo asignar el daño de Tiro con arco, el jugador inicial toma la decisión final. Si hay varias cartas con la palabra clave Tiro con arco en juego, los efectos son acumulativos. • no bloquea el daño de Tiro con arco.

Inmune a efectos de cartas de Jugador

Las cartas con el texto "Inmune a efectos de cartas de Jugador" ignoran los efectos de todas las cartas de Jugador. Además, las cartas que son inmunes a los efectos de las cartas de Jugador no pueden ser elegidas como objetivo de efectos de cartas de Jugador.

Indestructible

Un Enemigo con la palabra clave Indestructible no puede ser destruido con daño, incluso cuando sobre él haya daño igual a sus puntos de impacto.

Peligro

Cuando un jugador revela una carta de Encuentro con la palabra clave Peligro, debe resolver la preparación de esa carta en solitario, sin consultar a los demás jugadores. Los demás jugadores no pueden realizar ninguna acción ni activar ninguna respuesta durante la resolución de la preparación de esa carta.

Permanente

Permanente es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de ayuda y carga. Cada vez que se obtiene una ayuda o carga con la palabra clave Permanente, se vincula a un Héroe y esa elección se anota en el diario de campaña. Una carta con la palabra clave Permanente solo puede estar vinculada a un mismo Héroe en toda una campaña. Las cartas Vinculadas con la palabra clave Permanente no pueden descartarse del Héroe vinculado mientras dicho Héroe esté en juego. Si un Héroe abandona el juego, las cartas Vinculadas con la palabra clave Permanente vinculadas a ese Héroe se retiran del juego.

Instrucciones de Preparación

Si una carta de Jugador con instrucciones de **Preparación** está en el mazo de un jugador al comienzo de una partida, dicho jugador busca en su mazo esa carta y sigue sus instrucciones antes de robar su mano inicial. Del mismo modo, si una carta de encuentro con instrucciones de **Preparación** está en el mazo de Encuentros al comienzo de una partida, busca dicha carta en el mazo de Encuentros y sigue sus instrucciones antes de resolver las instrucciones de **Preparación** de la misión.

Resistencia X

Un enemigo con la palabra clave Resistencia reduce la cantidad de daño que recibe en X cada vez que se le asigna cualquier cantidad de daño.

3

Escenario 1: Una sombra del pasado

Nivel de dificultad = 6.

Antes de abandonar la Comarca, Bilbo Bolsón dejó en herencia Bolsón Cerrado y todo su contenido a su sobrino Frodo, incluido el anillo mágico que descubrió en su aventura. Tras la partida de su tío, Frodo recibió la visita del mago Gandalf, quien sospechaba que el anillo de Bilbo era en realidad el Anillo Soberano forjado por el Señor Oscuro Sauron para conquistar la Tierra Media. Cuando Gandalf arrojó el anillo a la chimenea de Frodo, se reveló una antigua inscripción que confirmó sus sospechas. Se trataba en efecto del Anillo Único, un mal antiguo e indestructible.

Consciente de que los servidores del gran adversario estarían buscando el artefacto, Gandalf instó a Frodo a abandonar la Comarca y llevarle el Anillo a Elrond, en Rivendel. Antes de partir él mismo en busca de ayuda, aconsejó a Frodo que vendiera Bolsón Cerrado y fingiera que pensaba mudarse a Los Gamos para no levantar sospechas.

Gandalf prometió volver, pero esos peligros que temía han surgido antes de lo que esperaba. Los Jinetes Negros han llegado a la Comarca en busca de "Bolsón" y aún no hay noticias del Mago Gris. Frodo sabe que no puede esperar más. Debe ponerse en marcha rápidamente y con discreción si quiere llegar vivo a Los Gamos...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros "Una sombra del pasado" lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Una sombra del pasado, Cazado, El Anillo y Los Jinetes Negros. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Ocultación X

Ocultación X es una nueva palabra clave de este escenario. Cuando se revela una carta de Encuentro con esta palabra clave, el jugador que reveló la carta debe hacer una prueba de Ocultación. Si la carta de Encuentro con la palabra clave Ocultación X también tiene un efecto "Al ser revelada" u "Obligado", la prueba de Ocultación se resuelve antes de resolver el resto de la carta.

Pruebas de Ocultación

Cuando un jugador hace una prueba de Ocultación, puede agotar cualquier cantidad de personajes que controle para asignarlos a la prueba. A continuación, ese jugador descarta las X primeras cartas del mazo de Encuentros, donde X equivale al valor X de Ocultación. Si el total de de los personajes asignados es mayor o igual que el total de de las cartas descartadas, el jugador supera la prueba de Ocultación. Si el total de de los personajes asignados es menor que el total de de las cartas descartadas, el jugador falla la prueba de Ocultación. Después de resolver la prueba, los personajes dejan de estar asignados.

Las pruebas de Ocultación interrumpen la secuencia del turno y abren una nueva ventana de acción. Después de determinar el total de de las cartas descartadas, los jugadores pueden iniciar acciones. Una vez resuelta la prueba de Ocultación, la partida continúa con normalidad.

Ejemplo: Sergio hace una prueba de Ocultación 3 para viajar a la Balsadera de Gamoburgo. Agota a Merry para asignarlo a la prueba de Ocultación por un total de 2 . Luego, descarta las 3 primeras cartas del mazo de Encuentros: un Enemigo con 2 W, un Lugar con 2 👑 y una Traición (que no tiene (), por un total de 4 (). Como fallar una prueba de Ocultación podría provocar que se desencadenen varias capacidades de cartas de Encuentro, como acción juega Determinación Mediana, que le da a Merry +2 Q, por un total de 4 Q. Como resultado, el total de 🗘 asignados a la prueba es igual al total de w y Sergio tiene éxito en la prueba de Ocultación.



Escenario 2: Un cuchillo en la oscuridad

Nivel de dificultad = 7

Tras escapar a duras penas de los Nazgûl en la Comarca, Frodo y sus compañeros hobbits llegan a la ciudad de Bree y encuentran alojamiento en El Póney Pisador. El posadero es un hombre amable, pero el enemigo ya urde sus planes en este pequeño pueblo donde se cruzan varios caminos: se ha visto merodear por la zona a los Jinetes Negros, y algunos de los lugareños están a su servicio.

Los hobbits no saben en quién confiar, pero en ese momento un misterioso montaraz llamado Trancos se ofrece a guiarlos hasta Rivendel. Trancos es, en realidad, el amigo de Gandalf, Aragorn, y ayuda a Frodo a escapar de Bree para librarse de sus perseguidores. Sin embargo, los siervos del gran adversario los aguardan en la alta colina llamada Cima de los Vientos.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros "Un cuchillo en la oscuridad" lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Un cuchillo en la oscuridad, Cazado, El Anillo y Los Nazgûl. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:





Escenario 3: Huyendo hacia el vado

Nivel de dificultad = 5.

Frodo resultó gravemente herido en el combate de la Cima de los Vientos antes de que los Nazgûl se retiraran. Trancos no alcanza a entender que semejantes adversarios huyesen hasta que examina la herida de Frodo: la punta de la espada se partió y ahora se dirige hacia su corazón.

Sabiendo que Frodo acabará desvaneciéndose en el mundo de los Espectros del Anillo si no llega a Rivendel a tiempo, Trancos conduce a los hobbits hacia el valle oculto tan rápido como puede. Sin embargo, la herida de Frodo los retrasa y los Nazgûl les pisan los talones. Al final, una carrera hasta el Vado del Bruinen decidirá el destino del Anillo...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros "Huyendo hacia el vado" lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Huyendo hacia el vado, Cazado, Los Jinetes Negros y Los Nazgûl. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



El mazo de cargas

Al preparar Huyendo hacia el vado, los jugadores deben crear un "mazo de cargas": coge las 5 cartas de carga con el icono de conjunto de carga *Huyendo hacia el vado* (cartas numeradas del 81 al 85) y mézclalas en un mazo. Luego, pon ese mazo al lado del mazo de Misión.

Cuando se descarta una carta de carga, se coloca en la pila de descartes de Encuentros. Después de que los jugadores superen el escenario, todas las cartas de carga del mazo de Encuentros y de la pila de descartes se añaden a la reserva de campaña de los jugadores.

La vida del Portador del Anillo

Al preparar Huyendo hacia el vado, los jugadores tienen que fijar la vida del *Portador del Anillo* en 15. Para ello, ponen un marcador de Amenaza junto al mazo de Misión y lo fijan en 15. Este marcador de Amenaza es ahora un "marcador de vida" y se utiliza para registrar la vida del *Portador del Anillo*.

Cuando se indique a los jugadores que reduzcan la vida del *Portador del Anillo* en cualquier cantidad, reducen el número del marcador de vida como corresponda. Las cartas que retiran daño de los personajes no pueden aumentar el número del marcador de vida del *Portador del Anillo*. Si la vida del *Portador del Anillo* llega a 0, los jugadores pierden la partida.

Escenario 4: El Anillo va hacia el sur

Nivel de dificultad = 6.

Al final de un viaje agotador, Frodo y el Anillo estuvieron a punto de ser capturados por los Nazgûl que lo habían perseguido desde la Comarca hasta las fronteras de Rivendel. En el Vado del Bruinen, el Señor de Rivendel hizo que el río Sonorona se desbordara y los siervos de Sauron fueron arrastrados por la corriente. Los sanadores del valle trataron la herida que Frodo recibió en la Cima de los Vientos y él y sus compañeros pudieron tomarse un buen respiro al fin en la Casa de Elrond.

Sin embargo, la amenaza de Mordor no había cesado y el poder del Señor Oscuro continuaba creciendo, por lo que había que abordar la cuestión de qué hacer con el Anillo Único. Así pues, convocaron el Concilio de Elrond, en el que se debatió largamente el destino de la Tierra Media.

Al final, se decidió que la única esperanza para los enemigos de Sauron era enviar el Anillo Único de vuelta a Mordor, a la Montaña de Fuego donde fue forjado. Solo allí, en la Grieta del Destino, sería posible destruir el Anillo Único y, con él, el poder del Señor Oscuro.

Frodo Bolsón de la Comarca fue el elegido para la misión, y Elrond designó a los compañeros que lo acompañarían en su gesta. De este modo, en una fría mañana de finales de diciembre, la Comunidad del Anillo partió de Rivendel y comenzó su peligroso viaje hacia el sur, siguiendo las lindes occidentales de las Montañas Nubladas...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros "El Anillo va hacia el sur" lo forman todas las cartas del conjunto de Encuentro El Anillo va hacia el sur. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



Etapa 4

Para superar *El Anillo va hacia el sur*, la Compañía del Anillo debe escapar de los huargos que la persigue por Acebeda hasta llegar a las Minas de Moria. Por desgracia, la entrada a la antigua fortaleza enana está oculta por un hechizo mágico y custodiada por una peligrosa criatura que apresa a Frodo.

Para recrear el apuro en el que se encuentra la Compañía, la etapa 4A dice:

"Al ser revelada: Convierte a las Puertas de Durin en el Lugar activo. Añade al Guardián del Agua al área de preparación. Descarta todas las fichas del *Portador del Anillo* y colócalo boca abajo bajo el Guardián del Agua junto con todas las cartas vinculadas a él". Mientras Frodo esté boca abajo y bajo el Guardián del Agua, el Héroe y todas las cartas vinculadas a él siguen en juego. Sin embargo, ningún jugador controla a Frodo ni las cartas vinculadas mientras esté boca abajo.

La etapa 4B dice: "Puede haber 2 Lugares activos. Durante la fase de Viaje, los jugadores deben viajar a un Lugar si es posible". Esto representa los esfuerzos de la Compañía por encontrar las Puertas de Durin y franquear el paso a la fortaleza mientras luchan contra los numerosos tentáculos del Guardián del Agua.

Dado que puede haber dos Lugares activos, si las Puertas de Durin son el único Lugar activo durante la fase de Viaje y hay al menos 1 Lugar en el área de preparación, los jugadores deben viajar a un Lugar. Esto se hace convirtiendo el Lugar elegido en el Lugar activo además de las Puertas de Durin. Coloca el nuevo Lugar activo junto a las Puertas de Durin.

Como las Puertas de Durin son inmunes a los efectos de las cartas de Jugador, dichos efectos que tengan como objetivo el Lugar activo solo pueden tener como objetivo el otro Lugar activo.



Escenario 5: Viaje a la oscuridad

Nivel de dificultad = 8.

Después de que la nieve incesante frustrase sus intentos de atravesar el Paso del Cuerno Rojo para cruzar por la cima las Montañas Nubladas, y de que en su viaje por Acebeda la acosaran los perversos huargos, la Comunidad del Anillo se vio obligada a buscar el paso bajo las montañas a través de las Minas de Moria. Khazad-dûm, que otrora fuera la más importante morada de los enanos, había sucumbido a los constantes saqueos de los orcos para convertirse en sinónimo de mal agüero. Sin embargo, todavía quedaba la esperanza de que Frodo y sus compañeros pudieran encontrar la colonia de enanos que había traído allí Balin, hijo de Fundin, uno de los renombrados compañeros de Thorin Escudo de Roble en su reconquista de la Montaña Solitaria y amigo de Bilbo Bolsón.

Sin embargo, la Compañía del Anillo no descubrió ninguna señal de la colonia de Balin al entrar en Moria; en su lugar, se vieron rodeados de oscuridad constante y un pavor creciente. Con el camino a sus espaldas bloqueado por el Guardián del Agua, la única opción de la Comunidad era emprender el peligroso viaje a través de las minas hasta la puerta oriental, a muchas millas de distancia. Esperaban hacer la travesía en secreto, pero la presencia del Anillo Único no iba a pasar desapercibida para los seres malignos que acechan en la insondable oscuridad...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros "Viaje a la oscuridad" lo forman todas las cartas del conjunto de Encuentro Viaje a la oscuridad. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:





Escenario 6: La disolución de la Comunidad

Nivel de dificultad = 7

Tras pagar un alto precio por escapar de las Minas de Moria, la Compañía del Anillo fue perseguida por los orcos hasta los lindes de Lothlórien, un reino estrechamente vigilado por elfos recelosos de toda presencia ajena. Los centinelas fronterizos del Bosque de Oro rescataron a la Compañía de los orcos y la condujeron a Caras Galadhon, la ciudad de los Galadhrim en el corazón del bosque. Allí, en un espacioso flet que coronaba los altos árboles de mallorn de esa tierra, Frodo y sus compañeros conocieron a Celeborn y Galadriel, el Señor y la Dama de Lórien.

Los elfos ya sabían de la misión de la Comunidad, y los cansados compañeros se refugiaron en Lothlórien el tiempo suficiente para recobrar las fuerzas. Celeborn proporcionó a la Compañía botes para llevarlos por el río Anduin, y Galadriel bendijo a cada miembro de la Comunidad con un regalo único antes de que se despidieran de Lórien.

Aunque los botes los ayudaron enormemente en su singladura hacia el sur, la Compañía no se ponía de acuerdo sobre a qué lado del río debían dirigirse finalmente. Boromir los instaba a seguir la orilla oeste y continuar hasta el sur, hacia la ciudad de Minas Tirith, donde su pueblo se preparaba para la guerra contra el Señor Oscuro. Sin embargo, Frodo sabía en lo más hondo de su corazón que el camino hacia el Monte del Destino se hallaba en la orilla oriental, bajo la sombra de Mordor. Lo que ninguno de ellos sabía era que los orcos ya acechaban en ambas orillas del río, algunos bajo la enseña del Ojo Rojo de Sauron, otros marcados por la Mano Blanca de Saruman...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros "La disolución de la Comunidad" lo forman todas las cartas del conjunto de Encuentro La disolución de la comunidad. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



Áreas de preparación múltiples

Al jugar a *La disolución de la comunida*d, la etapa 2B indica a los jugadores que creen sus propias áreas de preparación. Para ello, cada jugador reserva un espacio frente a él para que sirva como su propia área de preparación y pone allí su etapa 3 de la Misión. Los jugadores continúan resolviendo cada fase siguiendo el orden de juego, empezando por el inicial.

Después de que un jugador asigne personajes a la misión en su área de preparación, revela su carta de Encuentro. A continuación, compara la fuerza de Voluntad total de sus personajes asignados con la fuerza de Amenaza total de las cartas de Encuentro de su área de preparación. Si la fuerza de Voluntad total es mayor, coloca fichas de Progreso en su área de preparación. Si la fuerza de Amenaza total es mayor, aumenta su Amenaza en un número igual a la diferencia. Cuando un jugador no tiene éxito en la misión, los otros jugadores no aumentan su Amenaza.

Durante la fase de Encuentro, los jugadores solo hacen comprobaciones de enfrentamiento contra los enemigos de su área de preparación. Los efectos que tienen como objetivo Enemigos o Lugares "en esta etapa" no afectan a las cartas de Encuentro del área de preparación de otros jugadores. El daño de Tiro con arco se calcula por separado en cada etapa, y solo el jugador de dicha etapa puede asignar ese daño a los personajes que controla.

A diferencia de escenarios anteriores con áreas de preparación distintas, los jugadores pueden seguir interactuando entre sí siguiendo las reglas normales del juego. Sin embargo, las cartas que hacen referencia a "el área de preparación" solo se aplican a tu área de preparación, y las que hacen referencia a "la misión" solo se aplican a tu etapa de la misión.

Si un jugador queda eliminado de la partida mientras se encuentra en una etapa distinta, esa etapa se descarta junto con todas sus cartas de Encuentro.



Mazos de inicio

Para ayudarte en tus aventuras, aquí tienes dos mazos de inicio ideales para los jugadores que desean jugar cuanto antes. Puedes construirlos con las cartas de esta expansión y las de la caja básica, y jugarlos juntos o por separado.

Mazo de Sigilo y firmeza

Los modestos Hobbits de la Comarca son escurridizos, lo que se representa con sus bajos costes de Amenaza. Este mazo tiene un coste de Amenaza inicial de tan solo 20, y muchos enemigos no se fijarán en ti por tener un coste de enfrentamiento superior. Por lo tanto, intenta enfrentarte opcionalmente a enemigos con un coste de enfrentamiento superior al de tu Amenaza tan a menudo como puedas. Cada vez que lo hagas, robarás 1 carta por Pippin y prepararás y potenciarás a Sam Gamyi.

Si le pones a Sam una Capa Hobbit (o dos) lo convertirás en un defensor formidable, y la Determinación Mediana puede darle un +2 a la defensa temporal que le ayudará a sobrevivir a la mayoría de los ataques. La Finta puede ser útil con los ataques más potentes que podrían superar a Sam. Merry es muy hábil en el ataque, y equiparlo con 2 Daga de Oesternesse le permitirá destruir a muchos enemigos con un solo ataque.

Este mazo cuenta con varios Aliados poderosos con altos costes de recursos, como Gandalf, Beorn, Faramir y Boromir. La Piedra de Elfo te ayuda a ponerlos en juego reduciendo su coste y el Herrero de Erebor te permite recuperar la Piedra de Elfo de tu pila de descartes para hacerlo de nuevo. Gandalf y Beorn también funcionan muy bien con Ataque Furtivo.

Si juegas estos dos mazos a la vez, sustituye las tres copias de Gandalf (©73) por tres copias de Elrond (≥19).

Héroes (3)

Sam Gamyi (≥3)

Merry (≥4)

Pippin (≥6)

Aliados (21)

3x Bill el Póney (▲8)

2x Boromir (≥11)

2x Faramir (©14)

2x Soldado con Hacha Veterano (©28)

2x Beorn (@31)

3x Herrero de Erebor (©59)

2x Henamarth Cantofluvial (\$\sqrt{60}\$)

2x Gléowine (962)

3x Gandalf (©73)

Cartas Vinculadas (12)

3x Capa Hobbit (▲10)

3x Daga de Oesternesse (≥13)

3x Piedra de Elfo (▲20)

1x Senescal de Gondor (\$\square\$26)

1x Piedra de Celebrían (\$\square\$27)

1x Cuerno de Gondor (@42)

Eventos (17)

2x Determinación Mediana (≥14)

3x La Intuición de Frodo (≥26)

2x Siempre Alerta (©20)

2x Causa Común (©21)

3x Ataque Furtivo (@23)

3x Finta (@34)

2x Ataque Rápido (©35)

Mazo Sabiduría y hechicería

Gandalf, el Peregrino Gris, es famoso por sus vastos conocimientos y su poderosa hechicería. El Servidor del Fuego Secreto puede aniquilar a sus enemigos con facilidad. Es el corazón y el alma de este mazo y es extremadamente competente haciendo misiones, atacando y defendiendo.

La Pipa de Mago, que puedes encontrar al jugar a Bilbo Bolsón, es fundamental para sacarle el máximo partido a la capacidad de Gandalf de jugar la primera carta de tu mazo. Como esta increíble capacidad se puede usar una vez por fase, poner un Evento encima de tu mazo te permite usarla varias veces cada ronda.

Además de la Pipa de Mago, Galadriel puede encontrar otras cartas Vinculadas importantes que te interesa vincularle a Gandalf, como su Vara de Gandalf y todas las copias de Coraje Inesperado. La Pipa de Mago puede iniciar poderosas combinaciones, como poner una carta con un coste alto (Determinación Sombría) en la parte superior de tu mazo y luego jugar Llama de Anor para preparar a Gandalf y darle +5 de ataque en esa fase. ¡Por cada Coraje Inesperado que tenga, puede prepararse y atacar infligiendo 8 puntos de daño!

Éowyn es muy eficiente en las misiones y un gran Héroe para jugar la Piedra de Celebrían. Este mazo tiene varias cartas de las que solo necesitas una copia en juego, y Éowyn te permite sacar provecho de las copias adicionales descartándolas con su capacidad.

Héroes (3)

Gandalf (▲7)

Théodred (©2) Éowyn (©7)

Aliados (16)

3x Galadriel (▲9)

3x Bilbo Bolsón (≥15)

1x Faramir (©14)

3x Explorador del Río Nevado (\$\square\$16)

3x Tuk Errante (@43)

32x Rastreador Norteño (©45)

Cartas Vinculadas (14)

3x Vara de Gandalf (≥22)

3x Pipa de Mago (≥23)

2x La Comunidad del Anillo (≥25)

2x Senescal de Gondor (©26)

1x Piedra de Celebrían (©27)

3x Coraje Inesperado (© 57)

Eventos (20)

3x Llama de Anor (≥24)

1x Siempre Alerta (©20)

1x Causa Común (©21)

2x Sacrificio Valeroso (©24)

1x Determinación Sombría (\$\square\$25)

1x El Saludo de los Galadrim (\$\infty\$46)

3x Golpe Apresurado (© 48)

3x Una prueba de Voluntad (© 50)

3x Resistir y Luchar (© 51)

2x Tumba Enana (© 63)



Diario de Campaña de la Saga

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4	
<u></u>		Hér	oes		
Héroes				-	
Ayudas					
-					
Héroes caídos Modificadores de Amenaza					
=					

Los jugadores pueden fotocopiar esta página para su uso personal. © 2022 FFG. También se puede descargar el diario de campaña en fantasyflightgames.es

Cargas	Escenarios completados Puntuación
	Una sombra del pasado
	Un cuchillo en la oscuridad
	Huyendo hacia el vado
	El Anillo va hacia el sur
	Viaje a la oscuridad
	La disolución de la Comunidad
	Los Uruk-hai
	El Abismo de Helm
Notas	El camino de Isengard
	A través de las Ciénagas
	Viaje a la Encrucijada
	El antro de Ella-Laraña
	El paso de la Compañía Gris
	El sitio de Gondor
	La batalla de los campos del Pelennor
	La torre de Cirith Ungol
	La Puerta Negra se abre
	El Monte del Destino
	Total de la campaña:

TOUR TOUR COME

Créditos

Diseño y desarrollo del juego: Caleb Grace, MJ Newman y

Jeremy Zwirn

Productor: Jason Walden
Edición técnica: Adam Baker
Corrección de textos: Riley Miller

Traducción: Sergio Hernández Garrido con Ángel Martínez Murillo

Revisión en castellano: Camila Castañón Moreschi Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de cubierta: Chris Rahn Dirección artística: Tim Flanders Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Especialista en control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinador de licencias: Dana Cartwright

Director de licencias: Sherry Anisi

Jefes de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Director del departamento creativo visual: Brian Schomburg

Jefe de Proyecto Senior: John Franz-Wichlacz Director de estrategia de producto: Jim Cartwright Diseñador ejecutivo del juego: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Mark Anderson, Brad Andres, Joe Baranoski, Dennis Beard, Craig Bergman, MikeBogenschutz, Jamie Browning, ChadClasemann, Mark Craumer, Chad Dahlman, Matthew Dempsey, Ariel Dominelli, Luke Eddy, Justin Engelking, Anthony Fanchi, Sean Foster, Jim Fraser, Jason Lyle Garrett, Josh Grace, Tristan Hall, Justin Henningsen, James Hill, Tony Holley, Tom Howard, Jared Hunter, Jean-François JET, Karl Kaliher, Lukas Litzsinger, Ian Martin, David Phillips, Dan Roberts, BrianSchwebach, Zach Smith, Mike Strunk, Jason Svee y Zach Varberg.



ayat gaggat ga







TM/® y © 2022 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. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Român 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.