

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ EL DESTINO de la
COMUNIDAD™

DISEÑADO POR MATT LEACOCK



MIDDLE-EARTH
ENTERPRISES

RESUMEN DEL JUEGO

En el papel de la Comunidad y los aliados que dan un paso al frente para ayudarlos, debéis embarcaros en un peligroso viaje que supondrá la salvación o la condena de la Tierra Media. Cada participante controla a 2 personajes y todos deben colaborar para, aportando sus habilidades únicas, proteger a Frodo, eludir el escrutinio del Ojo de Sauron y sus amenazadores Nazgûl, y derrotar a las tropas enemigas cuando invadan lugares clave. Vuestro objetivo último es que Frodo arroje el Anillo Único a las llamas del Monte del Destino para salvar a los Pueblos Libres de la desesperación y la destrucción.



¡Escanea este código QR para ver nuestro tutorial en vídeo!

CONTENIDO

Elementos del tablero.....	3
Preparación.....	4
Conceptos clave	9
Dinámica de juego	10
1. Acciones	10
Viajar	10
Comunidad.....	12
Preparar	12
Reclutar.....	13
Atacar.....	13
Capturar	14
2. Roba 2 cartas de Juego	15
Cartas El cielo se oscurece.....	15

3. Roba 2 cartas de Sombra.....	16
Avanzar	16
Reforzar	18
Cartas de Sombra especiales.....	19
Victoria y derrota.....	19
Completar Objetivos.....	19
Perder Esperanza	19
Recobrar Esperanza.....	19
Otros detalles	20
Tu siguiente partida	21
Sugerencias de escenarios.....	21
Partidas en solitario	22
Créditos.....	23

74 CARTAS DE JUEGO



48 cartas de Región



14 cartas de Evento



12 cartas de El cielo se oscurece



24 cartas de Objetivo



10 cartas de Referencia (2 por participante)



13 cartas de Personaje



13 figuras de Personaje



9 miniaturas de Nazgûl



50 Cartas de Sombra



1 tablero



3 dados de Batalla



7 dados de Búsqueda



48 Tropas de la Sombra



35 Tropas Aliadas (8 Enanos, 9 Elfos, 8 Rohirrim, 10 Gondorianos)



6 fichas de Refugio/ Fortaleza de la Sombra



1 Ojo de Sauron



1 marcador de Nivel de Amenaza



1 ficha de Solitario



1 marcador de Esperanza



36 fichas de Símbolo



Torre de dados de Barad-dûr

ELEMENTOS DEL TABLERO

Almacén de Tropas
Aliadas: Gondorianos,
Rohirrim, Elfos y
Enanos



Ubicación
de Refugio

Medidor de
nivel de
Amenaza

Región

Ubicación
normal

Rutas especiales
(líneas con símbolos)

Líneas de Batalla
(flechas de colores)

Rutas normales
(líneas blancas)



Medidor de
Esperanza

Mazo de Sombra:
espacios de Robo,
Resolución y Descarte

Ubicación de Reclutamiento
(señalado por los símbolos



Ubicación de
Fortaleza de
la Sombra



Ubicación
de Sombra

Mazo de Juego:
Espacios de Robo y
Descarte

PREPARACIÓN

- ## 7 1 en el Reino de los Bosques





Coloca las Tropas Aliadas restantes de cada tipo en la reserva. **C**

Consejo

Cuando termines de añadir Tropas Aliadas, quedarán 5 de cada ejército en la reserva.



Añade 18 Tropas de la Sombra (rojas) a las ubicaciones rojas:

- 14** 1 en las Tierras Brunas
- 15** 1 en Isengard
- 16** 2 en Moria
- 17** 1 en Dol Guldur
- 18** 3 en Rhûn
- 19** 2 en Minas Morgul
- 20** 2 en Barad-dûr
- 21** 3 en Núrn
- 22** 1 en Umbar
- 23** 2 en el Cercano Harad

D A continuación, roba 9 cartas de Sombra, de 1 en 1, y coloca 1 Tropa de la Sombra en la ubicación roja que aparece en cada carta (cuando hagas esto durante la preparación, ignora el resto de las instrucciones de estas cartas). Descarta estas cartas en la pila de descartes de Sombra. Deja las 21 Tropas de la Sombra restantes en la reserva.

Nota: a diferencia de otros juegos del sistema Pandemic, en este no hay límite al número de Tropas de la Sombra que puede haber en una ubicación.



Añade 9 Nazgûl a las Regiones:

- 24** 2 en Eriador
- 25** 1 en Rhudaur
- 26** 1 en las Montañas Nubladas
- 27** 1 en Gondor
- 28** 4 en Mordor



Pon el Ojo de Sauron en Eriador **E**



5. **Selecciona cartas de Objetivo:** coloca el Objetivo Destruir el Anillo Único (identificado con una estrella roja) y otros 3 elegidos al azar bocarriba junto al tablero (o prueba las sugerencias de escenarios de la pág. 21).

Sugerencia: para tu primera partida, usa los siguientes Objetivos (cada uno identificado con una estrella negra): Recibir la bendición de los elfos; «Saruman, tu vara está rota»; Desafiar a Sauron; Destruir el Anillo Único.

Devuelve las cartas de Objetivo sin usar a la caja.

Sigue las instrucciones de preparación de las cartas de Objetivo. Algunas obligan a usar determinados Personajes. Aparta las cartas de Personaje correspondientes para el siguiente paso.

6. **Reparte cartas de Personaje y Referencia:** toma las cartas de Personaje apartadas antes y añádeles cartas de Personaje elegidas al azar hasta que tengas un total de 2 para cada participante.

Baraja estas cartas de Personaje y reparte a cada participante 2 al azar.

Sugerencia: para la primera partida, dale los siguientes Personajes a cada participante, dependiendo del número de participantes:

Participante 1: Frodo y Sam, Legolas

Participante 2: Merry y Pippin, Éowyn

Participante 3: Arwen, Aragorn

Participante 4: Gandalf, Boromir

Participante 5: Gimli, Éomer



En las partidas de 1 participante, las cartas de Personaje se colocan de forma diferente (consulta Partidas en solitario en la pág. 22).

- **Nota:** Frodo y Sam cuentan como 1 solo Personaje a todos los efectos de juego, igual que Merry y Pippin. Cuando las reglas hagan referencia a alguno de estos Personajes individualmente, asume que a su compañero también.



Entrega a cada participante 2 cartas de Referencia. Cada carta tiene una explicación resumida de las acciones en una cara y los dados en la otra.



7. Pon figuras de Personaje: cada participante pone sus 2 figuras de Personaje en las ubicaciones iniciales indicadas en sus cartas de Personaje. Devuelve todas las cartas de Personaje, figuras de Personaje y cartas de Referencia que no se usen a la caja.



Ubicaciones iniciales de los Personajes:		
Aragorn	Colinas de los Vientos	3
Arwen	Rivendel	4
Boromir	Minas Tirith	11
Éomer	Estemnet	9
Éowyn	Edoras	10
Faramir	Minas Tirith	11
Frodo y Sam	La Comarca	1
Galadriel	Lórien	8
Gandalf	Tharbad	2
Gimli	Erebor	6
Gollum	Moria	7
Legolas	Reino de los Bosques	5
Merry y Pippin	La Comarca	1



- 5 participantes: 9 Eventos
- 4 participantes: 7 Eventos
- 3 participantes: 6 Eventos
- 2 participantes: 6 Eventos
- 1 participante: 5 Eventos

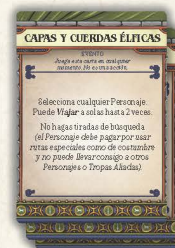
- **5 participantes:** 2 cartas cada uno
- **4 participantes:** 2 cartas cada uno
- **3 participantes:** 3 cartas cada uno
- **2 participantes:** 4 cartas cada uno
- **1 participante:** 4 cartas

9. Construye el mazo de Juego: elegid un nivel de dificultad. Si es la primera vez que jugáis, recomendamos la partida introductoria, y para un reto mayor, la estándar (si os sentís particularmente valientes, probad los otros niveles de dificultad de la pág. 21).

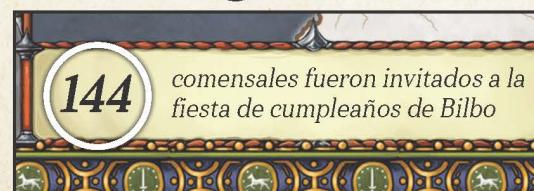
- **Partida introductoria:** 4 montones
- **Estándar:** 5 montones

Pon el mazo de Juego en el espacio de robo de la esquina inferior derecha del tablero. Devuelve las cartas de Evento y El cielo se oscurece sin usar a la caja sin mirarlas.

***Sugerencia:** si es vuestra primera partida, que el primer turno lo juegue quien tenga a Frodo.*



10



CONCEPTOS CLAVE

COOPERACIÓN

Todos los participantes están en el mismo equipo y ganan o pierden la partida juntos. Pueden discutir estrategias y darse consejos libremente. Animamos a dar voz a vuestras opiniones e ideas, pero cada participante tiene la última palabra sobre lo que hace en su turno.

OBJETIVO

Los participantes ganan la partida si completan los Objetivos seleccionados. El Objetivo Destruir el Anillo Único se debe completar en último lugar.

Los participantes deben conseguirlo antes de que Frodo pierda toda Esperanza.



ESPERANZA



El marcador de Esperanza representa la moral de Frodo, que puede perder o recobrar como resultado de ciertos efectos. Si este marcador llega al final de su medidor, Frodo ha perdido toda Esperanza y los participantes pierden la partida.

GASTAR SÍMBOLOS

Las cartas de Región y las fichas de Símbolo tienen iconos que representan lo siguiente:



Amistad



Valor



Sigilo



Resistencia

Los participantes gastan estos símbolos para realizar acciones y activar habilidades. Para gastar un símbolo, descarta 1 carta de Juego de tu mano que lo contenga en la pila de descartes de Juego o devuelve 1 de tus fichas que lo muestre a la reserva.

Cuando obtengas una ficha de Símbolo, tómalala de la reserva. Si se agota la reserva, no recibes ninguna ficha.

MOVIMIENTO

Las Tropas y los Personajes van a ubicaciones y Viajan por distintas rutas: rutas normales, rutas especiales y líneas de batalla. Para más información sobre cómo se usan las rutas y las líneas de batalla, consulta Viajar (pág. 10) y Avanzar (pág. 16).



Las Tropas y los Personajes entran en ubicaciones y recorren rutas

LOS PUEBLOS LIBRES



Personajes: cada participante asume los papeles de 2 Personajes, cada uno con una carta que muestra sus habilidades únicas y representado en el tablero por una figura.



Tropas Aliadas: los Pueblos Libres de la Tierra Media: Gondorianos (azul), Elfos (verde), Rohirrim (marrón) y Enanos (gris).



Refugios: lugares donde puedes buscar protección. Las Tropas de la Sombra marchan hacia ellos con el objetivo de conquistarlos.

LAS FUERZAS DE LA SOMBRA



El Ojo de Sauron: el Ojo indica en qué Región está centrada en un momento dado la mirada de Sauron.



Nazgûl: los 9 lugartenientes principales de Sauron. Cada uno de ellos se ocupa de una Región entera del tablero y su presencia se puede sentir en toda ella.



Tropas de la Sombra: son Tropas de infantería enemigas: orcos, trolls, dunlendinos, orientales, sureños y otros. Todos ellos están representados por Tropas de la Sombra rojas.



Fortalezas de la Sombra: se trata de fortalezas enemigas que los Pueblos Libres pueden capturar para poner freno a la marea de Tropas de la Sombra.

DINÁMICA DE JUEGO

Los participantes se turnan en sentido horario, siguiendo estos 3 pasos en cada turno:

1. **Acciones**
2. **Roba 2 cartas de Juego**
3. **Roba cartas de Sombra**

Después del paso de Roba cartas de Sombra, acaba tu turno. El participante de tu izquierda juega su turno.

Los participantes pueden darse consejos libremente y cualquiera puede ofrecer sus opiniones e ideas. Sin embargo, quien está jugando su turno tiene la última palabra.

La mano de cada participante puede tener tanto cartas de Región como de Evento. Las cartas de Región tienen símbolos (♥, ✂, ♣, ○) que se pueden gastar para realizar acciones y activar habilidades. La mayoría de las cartas de Evento se pueden jugar en cualquier momento, incluso durante el turno de otro participante.

1. ACCIONES

En tu turno, puedes realizar hasta 4 acciones con 1 de tus Personajes y hasta 1 acción con el restante. Puedes realizar acciones con cualquiera de los 2 Personajes primero, pero debes completar todas las acciones con 1 Personaje antes de realizar cualquier acción con el otro.

Ejemplo: si controlas a Gimli y Legolas, podrías hacer 4 acciones con Gimli y luego 1 acción con Legolas, o 1 con Legolas y luego 4 con Gimli.

En algunos casos inusuales, puede que te falte algún Personaje. En estos casos, haz 4 acciones con el Personaje que te quede.

Algunas acciones implican gastar cartas o fichas como símbolos (consulta Gastar símbolos en la pág. 9). Los dos Personajes que controlas comparten tu mano de cartas de Juego y tus fichas.

Selecciona cualquier combinación de las 6 acciones indicadas a continuación. Puedes realizar la misma varias veces y cada una cuenta como 1 acción. Las habilidades especiales de tus Personajes pueden cambiar la forma en que realizas las acciones.

VIAJAR

Mueve al Personaje activo a una ubicación conectada por una ruta normal, una ruta especial o una línea de batalla. Si hay otros Personajes o Tropas Aliadas en la ubicación de la que sales, también pueden acompañarte (pero pide permiso antes de mover los Personajes de otros participantes).



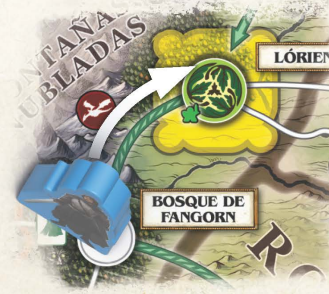
Moverse con Tropas Aliadas:

Puedes llevarte contigo las Tropas Aliadas que haya en tu ubicación cuando **Viajes**. Las Tropas Aliadas no pueden moverse solas.



Rutas especiales:

Algunas rutas tienen indicado un coste. Para usarlas, el Personaje que realiza la acción **Viajar** debe gastar estos símbolos adicionales.



Líneas de batalla:

Puedes **Viajar** a lo largo de las líneas de batalla en cualquier dirección (ignora las flechas; solo sirven para mover Tropas de la Sombra).

Ejemplo de ruta especial 1: es el turno de Aragorn. **Viaja** con Arwen y Éowyn desde Rivendel hasta la Carroca. El coste es 1 🌲. Aragorn gasta 1 🌲 y se mueve con los 3 Personajes hacia la Carroca.



Ejemplo de ruta especial 2: Gimli Viaja de Acebeda a Moria con 3 Tropas de Enanos. El coste es 1 💜. Gasta 1 💜 y se mueve con las 3 Tropas a Moria.



Frodo viaja: cuando Frodo realiza la acción **Viajar** u otro Personaje realiza la acción y se lleva consigo a Frodo, el Personaje que realiza la acción Viajar debe gastar 1 🌲 o **hacer una tirada de búsqueda en su ubicación de destino** (como se detalla en el recuadro siguiente). Este coste es adicional al que pagarías por una ruta especial.

TIRADA DE BÚSQUEDA

Siempre que se te indique que hagas una tirada de búsqueda:

Tira 1 dado 🎲 por cada Nazgûl que se encuentre en la Región de Frodo y por cada Tropa de la Sombra que se encuentre en la ubicación de Frodo (si está Viajando, se usa como referencia la ubicación de destino). El máximo que se puede tirar son 7 dados. Si no hay Nazgûl o Tropas de la Sombra, no hagas la tirada.

RESULTADOS

- **Frodo se escabulle:** sin efecto.
- 🦋 **Fatiga:** pierde 1 de Esperanza.
- 🦋 **Al descubierto:** pierde 1 de Esperanza. Ignora este resultado si Frodo está en un Refugio.
- 🦋 **Convocación:** si hay Nazgûl, mueve 1 a Mordor. Si Frodo está en Mordor, no se produce ningún efecto.

Destino: los Personajes presentes pueden volver a tirar 1 dado de Búsqueda por cada 🍊 que gasten.



Ejemplo de búsqueda: Frodo se mueve de Tharbad a las Tierras Brunas y no gasta 1 🌲. La ubicación de las Tierras Brunas contiene 3 Tropas de la Sombra y la Región de Enedwaith contiene 1 Nazgûl.

Frodo debe tirar 4 dados de Búsqueda: 3 por las Tropas de la Sombra de las Tierras Brunas más 1 por el Nazgûl de Enedwaith.

El resultado de la tirada es 🦋, 🦋, ■ y 🦋. Gasta 1 🍊 para volver a tirar 1 resultado de 🦋 y obtiene ■. Pierde 1 de Esperanza y 1 Nazgûl es Convocado a Mordor.



COMUNIDAD

Si tu Personaje se encuentra en la misma ubicación que el de otro participante y ambos estáis de acuerdo, puedes hacer 1 de las siguientes cosas:

- Darle al otro participante una carta que coincida con tu Región.
- Tomar del otro participante una carta que coincida con tu Región.

Si el participante que recibe la carta tiene ahora más de 7 cartas en la mano, debe descartar de inmediato 1 o jugar 1 carta de Evento (las cartas de Evento se explican en la pág. 15).

Ejemplo de acción de Comunidad: Gandalf y Frodo están en La Comarca. Gandalf la da a Frodo 1 carta de Eriador como acción. Puede hacerlo porque Gandalf está en Eriador y tanto Gandalf como Frodo están en la misma ubicación.



Consejo

Esta es una buena forma de ayudar a Frodo a reunir los símbolos que necesita para destruir el Anillo Único (consulta Destruir el Anillo Único a continuación).



DESTRUIR EL ANILLO ÚNICO

Frodo puede realizar esta acción especial en el Monte del Destino gastando 5 para intentar destruir el Anillo Único. Solo puede intentarlo si se han completado los demás Objetivos.

Frodo debe hacer una última tirada de búsqueda. Tira 1 dado por cada Nazgûl y Tropa de la Sombra presente (como de costumbre), pero añade también 1 dado por cada

casilla que haya por encima del marcador de Esperanza (por ejemplo, si está en la casilla 3, añade 5 dados adicionales). El máximo que se puede tirar son 7 dados.

Después de esa tirada, si el marcador de Esperanza está en la casilla 1 o más arriba, ¡los participantes ganan la partida!



PREPARAR

En un Refugio, descarta una carta de Región para tomar 1 ficha de Símbolo que coincida con el que aparece en la carta (, , o). Si no hay suficientes fichas de Símbolo de ese tipo en la reserva, no puedes realizar esta acción.

Consejo

Preparar ayuda a reducir el número de cartas que tienes en la mano. Fíjate en que no puedes usar la acción **comunidad** para darle fichas a otro participante.

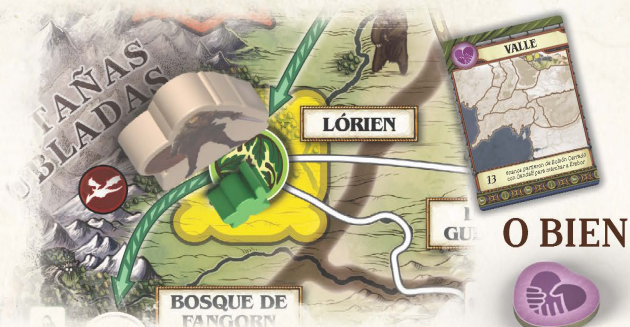


+ RECLUTAR

En una ubicación , ,  o , gasta 1  para añadir a la ubicación del Personaje 1 Tropa del color de esta (no puedes **Reclutar** en ubicaciones blancas o rojas).

No puedes **Reclutar** si no hay más Tropas de ese color en la reserva.

Ejemplo de Reclutar: Éowyn gasta 1  para añadir 1 Tropa de Elfos  a Lórien  mientras está en Lórien.



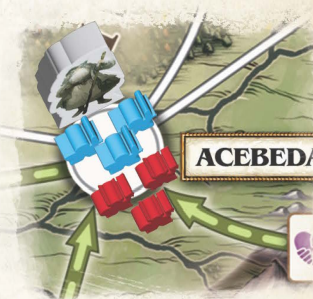
ATACAR

Puedes realizar la acción de **Atacar** si hay Tropas Aliadas y Tropas de la Sombra en la ubicación de tu Personaje.



En primer lugar, desplaza el Ojo de Sauron a la Región donde se está produciendo el Ataque (los **Ataques** iniciados por los Personajes desvían la atención de Sauron, lo que puede ayudar a apartar su mirada de Frodo).

A continuación, **haz una tirada de batalla** (como se explica en el recuadro siguiente).



TIRADA DE BATALLA

Cuando un Personaje realice la acción de **Atacar**, tira hasta 1 dado  por cada Tropa Aliada que haya en su ubicación (un mínimo de 1 y hasta un máximo de 3).

Si una carta de Sombra o de El cielo se oscurece es lo que ha iniciado la tirada (consulta las págs. 15 a 18), tira 1 dado  por cada Tropa de la Sombra que haya en la ubicación de la batalla (hasta un máximo de 3). No desplazas el Ojo de Sauron.

RESULTADOS



Rechazar: retira 1 Tropa de la Sombra.



Tablas: retira 1 Tropa de la Sombra y 1 Tropa Aliada.



Arrollados: retira 1 Tropa Aliada. Ignora este resultado si la tirada se ha hecho en un Refugio.



¡Nazgûl! si hay Nazgûl en la Región, retira 2 Tropas Aliadas. De lo contrario, no hay efecto.

Destino: después de la tirada, los Personajes presentes pueden volver a tirar 1 dado de Batalla por cada  que gasten.

Heroicidad: después de la tirada, los Personajes presentes pueden retirar 1 Tropa de la Sombra por cada  que gasten.

Perder un Refugio: si las Tropas de la Sombra ocupan un Refugio y no hay Tropas Aliadas presentes, se convierte en una Fortaleza de la Sombra. Cubre el Refugio con una ficha de Fortaleza de la Sombra (o retira la ficha de Refugio) y pierde 3 de Esperanza.

Fin: una vez resuelto todo lo anterior, la tirada de batalla habrá terminado.

Nota: después de resolver una tirada de batalla, es posible que queden tanto Tropas Aliadas como Tropas de la Sombra en la ubicación.



ATACAR (Continuación)

Ejemplo de Ataque: hay 2 Tropas de Rohirrim, 1 Tropa de Elfos y 3 Tropas de la Sombra en el Abismo de Helm, además de 2 Nazgûl en Rohan.

Arwen realiza la acción de **Atacar**. En primer lugar, desplaza el Ojo de Sauron a Rohan. A continuación, decide tirar 2 dados de batalla. Podría tirar 3 dados (ya que hay 3 Tropas Aliadas presentes), pero le gustaría limitar sus posibles pérdidas tirando menos dados.

Los resultados son  y . Con el resultado del primer dado, retira 1 Tropa de la Sombra. Con el segundo, como hay Nazgûl presentes, pierde 2 Tropas Aliadas. Retira 1 Tropa de Rohirrim y 1 Tropa de Elfos. Legolas también está presente y decide participar. Gasta 1 ficha de  para retirar 1 Tropa de la Sombra.



Al final de la acción de **Atacar**, el Ojo de Sauron está en Rohan y quedan 1 Tropa Aliada y 1 de la Sombra en el Abismo de Helm. Arwen puede usar otra acción para **Atacar** de nuevo o podría realizar una acción diferente.



CAPTURAR

Si tienes un Personaje en una Fortaleza de la Sombra con al menos 1 Tropa Aliada y no hay Tropas de la Sombra presentes, tu Personaje puede gastar 3  para Capturarla.



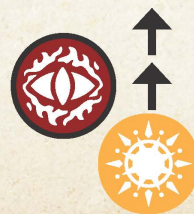
Si Capturas una Fortaleza de la Sombra impresa en el tablero, coloca una ficha de Refugio encima. Desde ahora funcionará como un Refugio.



Si capturas una Fortaleza de la Sombra que antes era un Refugio impreso, retira la ficha de Fortaleza de la Sombra. ¡Vuelve a funcionar como un Refugio!

Luego, desplaza el Ojo de Sauron a la Región y obtén 2 de Esperanza (mueve el marcador de Esperanza 2 casillas hacia arriba en su medidor).

Si capturas **Moria**, **Isengard**, **Dol Guldur** o **Umbar**, ya no aparecerán más Tropas de la Sombra en la Fortaleza capturada. No añadas allí una Tropa de la Sombra cuando una carta de Sombra te lo indique.



Ejemplo de Capturar: Gimli está en Moria con 1 Tropa Aliada. Moria es una Fortaleza de la Sombra y no hay Tropas de la Sombra allí, así que Gimli puede realizar la acción de **Capturar**. Gasta 3 , obtiene 2 de Esperanza, desplaza el Ojo de Sauron a las Montañas Nubladas y pone una ficha de Refugio encima de Moria. Moria es ahora un Refugio; ya no es una Fortaleza de la Sombra.



2. ROBA 2 CARTAS DE JUEGO

Después de realizar acciones con tus Personajes, roba las 2 primeras cartas del mazo de Juego a la vez.

Si el mazo de Juego se queda sin cartas, pierde 1 de Esperanza por cada carta de Juego que no se haya podido robar.

CARTAS EL CIELO SE OSCURECE

Si has robado cartas de El cielo se oscurece, resuélvelas de la siguiente manera:

-  **1. La Sombra crece:** avanza el marcador de Nivel de Amenaza 1 casilla en su medidor.
-  **2. ¡Te veo!:** si el Ojo de Sauron está en la Región de Frodo, pierde 2 de Esperanza. Si no, desplaza el Ojo a la Región de Frodo.
-  **3. Al amparo de la oscuridad:** añade 3 Tropas de la Sombra a la ubicación indicada.
Si no hay suficientes en la reserva, pierde 1 de Esperanza por cada Tropa que no se pueda colocar.
Si hay Tropas Aliadas en la ubicación donde se añaden las Tropas de la Sombra, **haz una tirada de batalla** (consulta el recuadro Tirada de batalla en la pág. 13).
-  **4. El peligro se intensifica:** baraja las cartas de la pila de descartes de Sombra y colócalas bocabajo encima del mazo de Sombra.

CARTAS DE EVENTO

Cualquier participante puede jugar cartas de Evento durante un turno; jugarlas no es una acción. Quien juega la carta decide cómo se usa. Después de jugar una carta de Evento, descártala en la pila de descartes de Juego.

EL CIELO SE OSCURECE

- 1. La Sombra crece**
Aumenta el Nivel de Amenaza en 1.
- 2. ¡Te veo!**
Si el  está en la Región de Frodo, pierde 2 de Esperanza. Si no, desplaza allí el .
- 3. Al amparo de la oscuridad**
Añade 3  a Ithilien Sur.
- 4. El peligro se intensifica**
Baraja la pila de descartes de Sombra. Ponla encima del mazo de Sombra.

Es inusual, pero posible, robar 2 cartas de El cielo se oscurece a la vez. En ese caso, sigue los 4 pasos descritos una vez y luego repítelos.

Después de resolver las cartas de El cielo se oscurece, retíralas de la partida. No robes cartas para sustituirlas.

LÍMITE DE MANO

Si alguna vez tienes más de 7 cartas en la mano (después de resolver primero cualquier carta de El cielo se oscurece que hayas robado), descarta cartas y/o juega Eventos hasta que tengas 7 cartas en la mano.

3. ROBA CARTAS DE SOMBRA

Dale la vuelta a la primera carta del mazo de Sombra y colócala bocarriba junto al mazo. La carta bocarriba muestra 2 secciones diferentes. Ahora el dorso de la primera carta del mazo mostrará una bandera roja **A** o negra **B**.

Resuelve solo la mitad de la carta a la que se ha dado la vuelta. Si hay visible una bandera roja en el mazo de Sombra, resuelve la parte superior de la carta bocarriba. Si la bandera es negra, resuelve la parte inferior de la carta bocarriba.

Repite este proceso tantas veces como indique la casilla del medidor de Amenaza en donde esté el marcador. Coloca las cartas de Sombra en el espacio de Resolución del tablero **C** a medida que las robes para ayudarte a recordar cuántas has robado. Después, cuando hayas resuelto todas las cartas de Sombra que correspondan en este turno, ponlas en la pila de descartes de Sombra **D**.



Resuelve la parte superior:
AVANZAR



Resuelve la parte inferior:
REFORZAR



➔ AVANZAR

Mueve todas las Tropas de la Sombra en la línea de batalla mostrada 1 espacio en la dirección de la flecha.

Las líneas de batalla comienzan en una ubicación de la Sombra roja, siguen una flecha de color y terminan en un Refugio.

Comienza moviendo las Tropas de la Sombra que estén más adelantadas en la línea de batalla, luego procede con la siguiente ubicación con Tropas de la Sombra en la línea de batalla, y así sucesivamente hasta haber movido todas las Tropas de esa línea 1 vez.

Avanza las Tropas de la Sombra aunque estén en una ubicación con Tropas Aliadas.

Si no hay Tropas de la Sombra en ningún lugar de la línea de batalla indicada, no hay efecto.

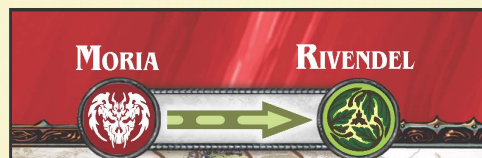
Las Tropas de la Sombra situadas al final de la línea de batalla indicada no avanzan (pero seguirán haciendo una tirada de batalla si hay Tropas Aliadas presentes).

Resuelve las batallas:

Después de Avanzar las Tropas de la Sombra, haz una tirada de batalla en cada ubicación de la línea de batalla que contenga tanto Tropas de la Sombra como Tropas Aliadas, empezando por la ubicación más adelantada y siguiendo hacia las más atrasadas (consulta el recuadro Tirada de batalla en la pág. 13).

Perder un Refugio:

Si después de este proceso las Tropas de la Sombra ocupan un Refugio que no tiene Tropas Aliadas presentes, se convierte en una Fortaleza de la Sombra. Cubre el Refugio con una ficha de Fortaleza de la Sombra (o retira la ficha de Refugio) y pierde 3 de Esperanza.



Ejemplo: esta línea de batalla comienza en Moria, sigue la línea de batalla verde y termina en Rivendel (El ejemplo continúa en la página siguiente).



Ejemplo de Avanzar: primero, todas las Tropas de la Sombra de la línea de batalla verde ➡ que va de Moria a Rivendell Avanzan 1 vez:

- 1 Las 2 Tropas de la Sombra de las Colinas de los Vientos Avanzan 1 vez hacia Rivendell, con lo que se unen a la Tropa de la Sombra que ya está allí.
- 2 A continuación, la Tropa de la Sombra de Acebeda avanza hacia Tharbad.
- 3 Por último, las 4 Tropas de la Sombra de Moria avanzan hacia Acebeda.
- 4 La Tropa de la Sombra que ya estaba en Rivendell no avanza porque se encuentra al final de la línea de batalla verde. Las Tropas de la Sombra de las Tierras Brunas no Avanzan porque no están en la línea de batalla verde que va de Moria a Rivendell.

Ahora, se resuelven las batallas y los Refugios perdidos:

- 5 Se hace una tirada de batalla en Rivendell, usando 3 dados de Batalla (1 por cada Tropa de la Sombra que hay allí).
- 6 Los resultados son , y .
- 7 Los participantes retiran 2 Tropas de la Sombra y la última Tropa de Elfos. Como hay Tropas de la Sombra pero no hay Tropas Aliadas, ¡el Refugio ha sido conquistado! Los participantes colocan una ficha de Fortaleza de la Sombra en Rivendell y pierden 3 de Esperanza.



+ REFORZAR

Añade 1 Tropa de la Sombra a la ubicación indicada. No hay límite al número de Tropas de la Sombra que puede haber en una ubicación.

Si no hay suficientes en la reserva, **se pierde 1 de Esperanza** por cada Tropa que no se pueda colocar.

Si la ubicación indicada fue Capturada (y ahora es un Refugio), no añadas la Tropa de la Sombra.

Resuelve las batallas:

Si hay Tropas Aliadas en esa ubicación, **haz una tirada de batalla** (consulta el recuadro Tirada de batalla en la pág. 13).

Órdenes especiales:



A continuación, sigue las instrucciones de la parte inferior de la carta. Hay 3 efectos posibles:



Desplaza el Ojo de Sauron a la Región donde esté Frodo (16 cartas). Si el Ojo ya está en la Región de Frodo, **haz una tirada de búsqueda**.



Acerca 2 Nazgûl a Frodo (16 cartas). Mueve a los 2 Nazgûl más cercanos a Frodo (sin incluir los que ya estén en su Región), de 1 en 1, para que estén 1 Región más cerca.

Despliega 3 Nazgûl de Mordor en la ubicación del Ojo de Sauron (16 cartas). Mueve a 3 Nazgûl directamente a la Región donde esté el Ojo. Sácalos de Mordor, de 1 en 1. Si Mordor está vacía, tómalos, de 1 en 1, de la Región o las Regiones que contengan más Nazgûl (sin incluir la Región donde está el Ojo). Si el Ojo de Sauron está en Mordor, convoca 3 Nazgûl a Mordor, de 1 en 1, del grupo más numeroso de Nazgûl que esté fuera de Mordor.

Múltiples resultados posibles: si una orden especial puede tener varios resultados posibles, el participante actual elige entre ellos. Por ejemplo, si varias rutas para mover los Nazgûl a su destino son válidas, el participante actual elige qué ruta siguen.

***Ejemplo de Reforzar 1:** primero, añade 1 Tropa de la Sombra a Rhûn. Luego, como hay Tropas Aliadas en Rhûn, haz una tirada de batalla allí. Tira 1 dado de batalla (1 por cada Tropa de la Sombra que hay). Por último, resuelve la orden especial Despliega 3 Nazgûl de Mordor en la ubicación del Ojo como sigue:*

- 1 En primer lugar, el Nazgûl de Mordor se despliega directamente en Gondor, la Región actual del Ojo. Como Mordor ya no contiene ningún Nazgûl, los 2 Nazgûl restantes se despliegan desde las otras Regiones con más Nazgûl. Rohan tiene 4 Nazgûl, Valle tiene 3 y Rhodaur tiene 1.
- 2 Como Rohan tiene actualmente el mayor número de Nazgûl, el segundo Nazgûl se despliega de Rohan a Gondor. Rohan y Valle tienen ahora 3 Nazgûl cada uno.
- 3 El tercer Nazgûl se despliega desde Rohan o desde Valle (el participante actual decide).



Ejemplo de Reforzar 2: los participantes Capturaron previamente Isengard y la convirtieron en un Refugio, por lo que no se añade ninguna Tropa de la Sombra a Isengard. Para resolver la orden especial Acerca 2 Nazgûl a Frodo, haz lo siguiente:

- 1 Frodo está en Eriador y el Nazgûl más cercano a él está en las Montañas Nubladas. Se mueve 1 Región más cerca de Frodo, a Enedwaith o a Rhudaur (el participante actual decide).
- 2 Los siguientes Nazgûl más cercanos a Frodo están en Rhovanion y Haradwaith, por lo que 1 Nazgûl de cualquiera de las dos Regiones se acerca 1 Región a él (el participante actual decide trasladar un Nazgûl de Rhovanion a Rohan o de Haradwaith a Gondor).



CARTAS DE SOMBRA ESPECIALES

Las cartas Tambores de guerra y Las maquinaciones de Saruman funcionan de forma diferente a las demás cartas de Sombra. Si robas una de estas cartas, sigue sus instrucciones en lugar de Avanzar o Reforzar.



VICTORIA Y DERROTA

Los participantes ganan la partida cuando Frodo completa con éxito el Objetivo Destruir el Anillo Único. Todos perdéis la partida si Frodo pierde toda la Esperanza (es decir, si el marcador de Esperanza llega a la casilla 0 de su medidor).

COMPLETAR OBJETIVOS

Los requisitos para completar cada Objetivo figuran en su carta. Cuando los cumplas, sigue las reglas de «Al completarlo» de la carta, y luego pon la carta de Objetivo boca abajo para señalar que se ha completado. Solo puedes completar el Objetivo Destruir el Anillo Único después de haber completado todas las demás cartas de Objetivo.

PERDER ESPERANZA

Estas son las principales formas de perder Esperanza:

- Si haces una tirada de búsqueda y obtienes resultados de (1 por cada uno).
- Si robas una carta El cielo se oscurece cuando el Ojo de Sauron está en la Región de Frodo (se pierde 2).
- Si las Tropas de la Sombra se apoderan de un Refugio (se pierde 3).
- Si necesitas añadir 1 Tropa de la Sombra y no quedan en la reserva (se pierde 1 por cada Tropa que falte).
- Si necesitas robar 1 carta de Juego y no quedan en el mazo (se pierde 1 por cada carta que falte).

RECOBRAR ESPERANZA

Si Capturas una Fortaleza de la Sombra, obtienes 2 de Esperanza. Muchos Objetivos y algunas habilidades también te permiten obtener Esperanza. Si el marcador de Esperanza está en lo más alto del medidor, no se puede obtener más Esperanza.

OTROS DETALLES

MOMENTOS DE RESOLUCIÓN

- La mayoría de los Eventos y algunas habilidades de los Personajes pueden usarse en cualquier momento. Esto incluye el turno de otro participante, excepto en mitad de la resolución de una búsqueda, una batalla u otra carta o habilidad de Personaje, a menos que se permita de forma explícita. Por ejemplo, no puedes jugar un Evento hasta que se hayan resuelto todos los pasos de una carta de Sombra (pero sí que puedes jugar Eventos antes de robar la siguiente carta de Sombra).
- Las cartas de El cielo se oscurece y de Sombra se resuelven de inmediato en cuanto se roban.
- Si un Refugio tiene Tropas de la Sombra y no hay Tropas Aliadas presentes después de resolver una batalla, una acción o cualquier otro efecto, se pierde 3 de Esperanza y el Refugio se convierte en una Fortaleza de la Sombra.
- Si 2 cosas ocurren simultáneamente, los participantes pueden elegir libremente el orden en que ocurren.

CARTAS

- Tus dos Personajes comparten tu mano de cartas (y tus fichas). Es posible obtener una carta (o una ficha) con un Personaje y usarla con el otro.
- Puedes gastar los símbolos de las cartas de cualquier ubicación, independientemente de la Región que figure en la carta. La Región de la carta tiene que ver con algunas acciones y habilidades de Personaje.
- Mantén tus cartas de Juego bocarriba para que las vean todos los participantes.
- Solo las cartas de Juego cuentan para tu límite de mano de 7.
- Puedes inspeccionar las pilas de descartes de Juego y de Sombra en cualquier momento. No puedes examinar los dorsos de las cartas de Sombra del mazo de Sombra (solo puedes mirar la carta de arriba).

TIRADAS DE BATALLA

- Desplaza el Ojo de Sauron cuando los participantes realicen la acción **Atacar**. No lo desplaces cuando las cartas El cielo se oscurece o de Sombra inicien una tirada de batalla o cuando otras habilidades retiren Tropas de la Sombra.
- Los Personajes que estén presentes en la ubicación de la batalla pueden gastar  y  para influir en el resultado después de tirar los dados de Batalla. Después de gastar  para volver a tirar, puedes gastar  adicionales para volver a tirar otra vez.
- Si hay que retirar Tropas Aliadas cuando hay diferentes ejércitos amigos (ya sean Gondorianos, Rohirrim, Elfos o Enanos), el participante actual decide cuáles retirar.
- Si necesitas retirar más Tropas Aliadas o Tropas de la Sombra de las que hay, retira las que puedas e ignora las que no.
- No puedes realizar la acción de **Atacar** en una ubicación que no tenga Tropas de la Sombra.
- Cuando realizas la acción de **Atacar**, tienes que tirar como mínimo 1 dado de batalla.

TIRADAS DE BÚSQUEDA

- Cuando Frodo se pone el Anillo, pierde 1 de Esperanza, desplaza el Ojo a su Región y hace una tirada de búsqueda ignorando todas las Tropas de la Sombra que estén en su ubicación. No se ignora a los Nazgûl.
- Los Personajes que estén presentes en la ubicación de Frodo pueden gastar  para influir en el resultado después de tirar los dados de Búsqueda. Después de gastar  para volver a tirar, puedes gastar  adicionales para volver a tirar otra vez.

TU SIGUIENTE PARTIDA

Usa una combinación diferente de Personajes, Objetivos, Eventos y cartas de El cielo se oscurece cada vez que juegues.

Si pierdes la partida, no desesperes: inténtalo de nuevo. Si ves que ganas con frecuencia en las partidas introductoria y estándar, prueba las reglas de partidas heroicas, épicas o legendarias. Cada nivel usa un número diferente de cartas de El cielo se oscurece y de Objetivo durante la preparación.

Nivel	El cielo se oscurece	Objetivos
Introductoria	4	4
Estándar	5	4
Heroica	5	5
Épica	6	5
Legendaria	6	6

● **Nota:** cuando juegues una partida en solitario o para 2 participantes, si las cartas de Objetivo que robas requieren más Personajes de los permitidos (4 Personajes en total para partidas de 2 participantes o 5 para partidas en solitario), baraja los Objetivos y roba un nuevo conjunto.

SUGERENCIAS DE ESCENARIOS

A continuación te sugerimos algunos conjuntos de Objetivos para probarlos en cada nivel de dificultad.

Introductoria/Estándar (4 Objetivos):

- **Tu primera partida:** Recibir la bendición de los elfos; «Saruman, tu vara está rota»; Desafiar a Sauron; Destruir el Anillo Único.
- **Mantén a raya la oscuridad:** Enfrentarse al Balrog; Los perjuros cumplen su deber; Someter a Umbar; Destruir el Anillo Único

Heroica/Épica (5 Objetivos):

- **Jinetes de Rohan:** Cabalgar con los Éored; Liberar la mente de Theoden; Hacer frente a los herederos de Freca; Nunca más una doncella guerrera; Destruir el Anillo Único
- **El destino de los elfos:** «¡Ya llevo seis!»; Arwen despliega el estandarte; Dejar al desnudo las mazmorras; Llevar la luz al Bosque Negro; Destruir el Anillo Único
- **Hijos del senescal:** La redención de Boromir; Asegurar el vado del Anduin; Destronar a Denethor; Infiltrarse en Minas Morgul; Destruir el Anillo Único

Legendaria (6 Objetivos):

- **No hay héroe pequeño:** ¡Vengar a Balin!; Desterrar la Sombra de las tierras enanas; Los montaraces aseguran Eriador; Los hobbits juran lealtad; El antro de Ella-Laraña; Destruir el Anillo Único



PARTIDAS EN SOLITARIO

Cuando juegas a *El Destino de la Comunidad* en solitario, coordinas los esfuerzos de Frodo y Sam y de otros 4 Personajes.

PREPARACIÓN

Prepara la partida de la forma habitual, pero con los siguientes cambios:

1. Pon la carta de Personaje de Frodo y Sam junto al tablero.
2. Elige al azar otras 4 cartas de Personaje y ponlas bocarriba formando una fila frente a ti. Sugerencia: si es tu primera partida, usa a Merry y Pippin, Éowyn, Legolas y Gandalf.
3. Pon la ficha de Solitario  en la carta de Personaje más a la izquierda.
4. Pon las figuras de todos estos Personajes en sus ubicaciones iniciales (como se explica en la pág. 7).



DINÁMICA DE JUEGO

Durante tu turno, el Personaje que tiene la ficha de Solitario puede realizar hasta 4 acciones. **En el primer turno, será el Personaje situado más a la izquierda delante de ti.** Antes o después de realizar todas las acciones de ese Personaje, puedes hacer 1 acción adicional con Frodo y Sam.

Tras realizar todas estas acciones, completa el resto del turno como de costumbre (roba 2 cartas de Juego y luego resuelve tantas cartas de Sombra como indique el Nivel de Amenaza).

Luego, mueve la ficha de Solitario hacia la derecha y ponla en el siguiente Personaje de la fila. Cuando los 4 Personajes que tienes delante hayan jugado un turno, devuelve la ficha de Solitario al Personaje situado más a la izquierda.

Como nunca colocas la ficha de Solitario en la carta de Personaje de Frodo y Sam, nunca juegan un turno de 4 acciones.

Tus 5 Personajes comparten la misma mano de cartas de Juego y las fichas de Símbolo.

ACCIONES

Estas dos acciones siguientes cambian en las partidas en solitario:



PREPARAR

Al realizar la acción **Preparar**, tu Personaje tiene que estar en la Región de la carta, además de en un Refugio.

❗ **Nota:** hay algunas cartas de Región con las que no puedes **Preparar** porque no tienen Refugios.



COMUNIDAD

No necesitas la acción de **Comunidad** en las partidas en solitario, ya que todos tus Personajes comparten la misma mano de cartas.

Consejo

Aunque Frodo y Sam normalmente solo realizarán 1 acción por turno, puedes hacer que otros Personajes Viajen con ellos para ayudarles a avanzar hacia el Monte del Destino.

Ejemplo de Preparar: Legolas descarta la carta de Región  del Bosque Negro para obtener una ficha  mientras está en el Reino de los Bosques (un Refugio en el Bosque Negro).

CRÉDITOS

Diseño del juego: Matt Leacock

Z-MAN GAMES

Director del estudio: Mike Hummel

Desarrollo: Kevin Ellenburg

Dirección creativa: Bree Woodward

Dirección artística: Jay Hernishin

Diseño gráfico: Jay Hernishin, Randy Delven, Sam Shimota, Tony Mastrangeli, Katherine Boils, David Ardila y Preston Wing

Escultura: Luigi Terzi

Ilustraciones de portada e interiores: Cory Godbey

Cartografía: Jared Blando

Producción: Guadalupe Gonzalez y Ellie Gentry

Edición: Dan Varrette

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

Marketing: Krystal Rose y Preston Wing

Ingeniería: David Killing

Renderizado 3D: Jon «Jags» Nee

Z-MAN TEAM

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward y Jorge Zhang

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Pete Fenlon, Emily Frenchik, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee y Jacinda Wilson

Agradecimientos especiales del diseñador

Tom Lehmann, Paolo Mori, Rich Fulcher, Randy Hoyt, Brent Lloyd y Corey Thompson

Organizadores de pruebas de juego

Joe Babbitt, Miguel Gonzalez, David Gourevitch, David Ha, Emile de Maat y Jonathan Westfall

ASMODEE NORTH AMERICA

Director de licencias: Ariel Didier

Autorizaciones de licencias: Kaitlin Souza

Coordinación de licencias: Emerald Thompson y Kira Hartke

PRUEBAS DE JUEGO

Mario Acanda, Scott Alden, Anissa Alexander, Gabriel Anderson, Jeff Anderson, Stephen P. Anderson, Nicole Arnold, Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Maxwell Barber, Jocelyn Becker, Carolina Blanken, Martin Bouchard, Noah Bowlin, Brad Boyer, Cheryl Boyer, Stephen Buonocore, Andrew Camner, Nick Catalan, Leslie Chan, Sean Cheng, Lauren Christman, Gregory Cole, Heather Cunnane, Laurence Cunnane, Lincoln Damerst, Cabel Dawson, Tim DeJonge, Alain Duboust, Olin Edwards, Christine Ellenburg, Caprice Esmas, Kelsey Fahland, Chris Farrell, Kim Farrell, Marieke Franssen, Emily Franzini, Rich Fulcher, Owen Gage, Elliott Gold, Alma Gonzalez, Eliseo Gonzalez, Ashley Goolsby, Justin Goolsby, Joe Gracyk, Sophie Gravel, Lillian Gray, Carter Greene, Benjamin Griebner, Christina Ha, Frey Hackbarth, Colin Haine, Kira Haine, Phillip Haine, Karl Halvorson, Beth Heile, Emily Herold, Anita Hilberdink, Jonathan Hinds, Lionel Honda, Garrett Hoyt, Randy Hoyt, Dan «Shoe» Hsu, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Kris Hunt, Simon Hunt, Ken Jenkins, Aimee Johanan, Erik Jordheim, Dylan Keitz-Playford, Ian Klein, John Knoerzer, Karolina Krajewska, Alex Lake, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Marcel LeClair, Andy Lee, Hana Lee, Tom Lehmann, Albert Leo, Jason Levine, Scott Lewis, Cindy Liu, Brent Lloyd, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Kody Lyons, Jonathan Madison, Sarah Madison, Shalin Mehta, Matteo Menapace, Jane Miller, Matt Monasch, Zachary Moore, Chris Nappier, Tawnya Nappier, Siew Siang Neo, Kayla Nimis, Sam Nixon, André Nordstrand, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Devin Pariseau, Luke Peichel, Bill Phillips, Nikki Pontius, Femke Prins, Analese Steverson Pugh, Jeff Ridpath, Xavier Rodriguez, Joseph Roso, Marcus Round, Anthony Rubbo, Akash Salgamay, Chrissy Saul, Breyana Scales, Vera van Schaijk, Tim Scheller, Greg Sherman, Marissa Smith, Ken Starzer, Steven Stenzel, Brenden Sussman, Chris Talbot, Daniel Thirman, Shruti Thombare, Corey Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ken Tidwell, Lisa Towell, Tom Twedell, Brian Villanueva, Simon Weinberg, Amanda «Panda8ngel» Wong, Jonathan Yu y Michelle Zentis

Z-Man Games tiene un compromiso con la representación diversa y crear juegos accesibles para todos. Si tienes alguna duda o sugerencia, ponte en contacto con nosotros a través de nuestro sitio web.

SÍMBOLOS



Amistad

- Gasta 1 al **Reclutar** para añadir 1  a una ubicación , ,  o .



Valor

- Gasta 1 durante una batalla para retirar 1 .
- Gasta 3 al **Capturar**



Sigilo

- Gasta 1 al **Viajar** con Frodo para evitar una tirada de búsqueda



Resistencia

- Gasta 1 para volver a tirar 1 .
- Gasta 1 para volver a tirar 1 .

OTROS ICONOS

	Refugio		Esperanza		Dado de Búsqueda
	Fortaleza de la Sombra		Desesperación		Frodo se escabulle
	Ojo de Sauron		Marcador de Nivel de Amenaza		Fatiga
	Nazgûl		Marcador de Esperanza		Al descubierto
	Tropa de la Sombra		Ficha de Solitario		Convocación
	Tropa Aliada		Ubicación de la Sombra		Dado de Batalla
	Tropa de Enanos		Ubicación de Enanos		Rechazar
	Tropa de Elfos		Ubicación de Elfos		Tablas
	Tropa de Rohirrim		Ubicación de Rohirrim		Arrollados
	Tropa de Gondorianos		Ubicación de Gondorianos		¡Nazgûl!

PREPARACIÓN

CARTAS DE JUEGO

Participantes	Eventos	Manos iniciales
5 participantes	9	2
4 participantes	7	2
3 participantes	6	3
2 participantes	6	4
1 participante	5	4

NIVEL DE DIFICULTAD

Nivel	El cielo se oscurece	Objetivos
Introdutoria	4	4
Estándar	5	4
Heroica	5	5
Épica	6	5
Legendaria	6	6