

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS



Aprender a jugar

Introducción

–Has hecho bien en venir –dijo Elrond–. Oirás hoy todo lo que necesitas saber para entender los propósitos del enemigo. No hay nada que podáis hacer, aparte de resistir, con esperanza o sin ella. Pero no estáis solos. Sabrás que vuestras dificultades son sólo una parte de las dificultades del mundo del Oeste.

–del capítulo “El Concilio de Elrond”

El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo

Bienvenido a la Tierra Media, hogar de hobbits, elfos, enanos, magos y hombres. Desde los alegres campos y ciudades de la Comarca a las tierras salvajes del Bosque Negro y Rhovanion y hasta en los poderosos reinos de Gondor y Rohan, los distintos pueblos combaten contra los terribles siervos de Sauron, el Señor Oscuro, y su antigua y maligna amenaza.

Descripción del juego

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas es un juego de héroes, peligrosos viajes y aventuras ambientado en las tierras descritas en *El Señor de los Anillos*, la épica obra maestra de fantasía creada por J.R.R. Tolkien. En este juego, los jugadores asumen el papel de un grupo de héroes que intenta completar peligrosas misiones. Estas misiones tienen lugar a lo largo de un periodo de tiempo de 17 años, que comprende desde la celebración del 111.º cumpleaños de Bilbo (y el 33.º de Frodo) hasta días antes de que Frodo deje la Comarca. En lugar de volver a contar las historias clásicas que ya han sido narradas, este juego proporciona a los jugadores una gran variedad de elementos (personajes, lugares, enemigos, eventos, objetos, artefactos y escenarios) que les permitirán embarcarse en nuevas aventuras y compartir nuevas experiencias con los queridos personajes y lugares de *El Señor de los Anillos* durante este periodo de la historia de la Tierra Media.



El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas es un juego cooperativo en el que los jugadores trabajan en equipo para completar un escenario. En cada partida, los jugadores intentan superar los encuentros, enemigos y retos concretos de un escenario, ante el que vencen o pierden juntos. *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* se puede jugar en solitario o como juego para dos jugadores usando únicamente los contenidos de esta caja básica. Hasta cuatro jugadores pueden jugar de forma cooperativa con una segunda copia de la caja básica.

Living Card Game

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas es un Living Card Game® (juego de cartas vivo), por lo que podrás personalizar y mejorar el disfrute y la experiencia del juego con el lanzamiento periódico de expansiones de 60 cartas llamadas Aventuras. Cada Aventura ofrecerá a los jugadores nuevas opciones y estrategias para sus mazos, así como escenarios completamente nuevos contra los que jugar. Además de eso, las Expansiones Deluxe introducirán nuevas áreas de la Tierra Media a las que podrán viajar los jugadores para explorarlas y buscar nuevas aventuras.

Contenido



12 cartas de Héroe



120 cartas de Jugador



10 cartas de Misión



84 cartas de Encuentro



Ficha de
jugador inicial



40 fichas de Daño



26 fichas de Progreso



30 fichas de Recurso

Referencia de reglas online

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas se complementa con una referencia de reglas viva que está disponible online y contiene un glosario de términos y reglas de juego, además de detalladas aclaraciones a las reglas y una exhaustiva tabla con la secuencia del turno. Debido a la cantidad de efectos e interacciones que pueden tener lugar durante la partida, es posible que surjan preguntas cuyas respuestas no recoja este documento para aprender a jugar. Se recomienda a los jugadores que consulten de forma regular la referencia de reglas online para encontrar respuestas a cualquier pregunta de reglas que tengan. La referencia de reglas online se puede encontrar en fantasyflightgames.es.



2 marcadores de Amenaza

Montaje de los marcadores



Conceptos clave

Esta sección presenta varios conceptos básicos que hay que tener en cuenta al aprender a jugar y durante las partidas.

Héroes

Los Héroes son a los personajes principales que controlan los jugadores durante la partida. Los Héroes están representados mediante cartas de Héroe, y los jugadores los usan para asignarlos a misiones, atacar, defender y adquirir recursos. Cada jugador comienza la partida con entre 1 y 3 cartas de Héroe boca arriba en su zona de juego.



Mazos de Jugador

Cada jugador tiene un mazo que se corresponde con sus Héroes. El mazo de un jugador contiene Aliados, Eventos y diversas armas y objetos. Durante la partida, los jugadores roban cartas de este mazo y gastan recursos para jugarlas como ayuda para los Héroes durante su aventura.



Marcadores de Amenaza

Cada jugador tiene un marcador de Amenaza con un dial de Amenaza que representa el riesgo que han corrido sus Héroes durante el escenario. Diversos efectos de juego pueden hacer que la Amenaza de un jugador aumente o disminuya. Cuando esto ocurra, el jugador ajusta el dial como corresponda. Al número que aparece en el dial de Amenaza de un jugador se le suele llamar nivel de Amenaza de ese jugador.



Marcador de Amenaza

Ganar la partida: completar misiones

El mazo de Misión sigue el progreso de los jugadores para completar su aventura. Durante la partida, los jugadores colocan fichas de Progreso en las cartas de Misión para intentar avanzar a la siguiente etapa de la misión. Si cualquier cantidad de jugadores logra sobrevivir y avanzar por todas las etapas de la misión, ¡todos los jugadores ganan la partida!

Perder la partida: eliminación de jugadores

La Tierra Media es un lugar peligroso, y es posible que los jugadores sucumban ante los peligros y sean eliminados de la partida. Un jugador queda eliminado si su dial de Amenaza llega a “50” o si todos sus Héroes son destruidos. Si todos los jugadores son eliminados de la partida antes de completar la última etapa de la misión, los jugadores pierden la partida.

Preparada y agotada

Las cartas que están en juego existen en uno de los dos estados posibles: **PREPARADA** o **AGOTADA**. Una carta preparada indica que está disponible para usarse. Todas las cartas entran en juego en estado preparado. Los jugadores no pueden agotar cartas que ya estén agotadas, por lo que no pueden usarlas para nada que requiera ser agotada hasta haber vuelto a ser preparada. Los jugadores preparan todas sus cartas agotadas durante la fase de Recuperación, que se describe más adelante.



Preparada



Agotada

Crear mazos y escenarios para la primera partida


Al jugar por primera vez a *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*, es recomendable usar uno de los cuatro mazos iniciales de la caja básica y el escenario “A través del Bosque Negro”.


Para crear los mazos para la primera partida, los jugadores cogen las cartas que se indican en la página siguiente. La esquina inferior derecha de cada carta tiene un número que se puede emplear para ayudar a identificar cada carta.


En futuras partidas, los jugadores pueden seguir jugando con los mazos iniciales, o bien personalizar sus propios mazos y elegir entre diversos escenarios, como se describe en las secciones “Creación de mazos” y “Escenario” de las páginas 25-27 de este documento.


Esferas de influencia

La mayor parte de las cartas de Jugador de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* pertenecen a una de las cuatro esferas de influencia distintas. La esfera de una carta indica qué recursos puede gastar el jugador para pagar su coste. Se representa mediante un icono que aparece en el lado derecho de las cartas Vinculadas, de Aliado y de Evento, y en la esquina inferior izquierda de las cartas de Héroe. Cada esfera tiene una identidad y estilo de juego únicos y se representa mediante un icono y color.

Liderazgo : La esfera de Liderazgo enfatiza la influencia y el carisma de un Héroe, así como su potencial para liderar, inspirar y dar órdenes tanto a Aliados como a otros Héroes.

Saber : La esfera del Saber enfatiza el potencial de la mente de un Héroe. En el dominio de esta esfera se engloban el intelecto, la sabiduría, la experiencia y el conocimiento especializado.

Espíritu : La esfera del Espíritu enfatiza la fuerza de voluntad de un Héroe. Algunos aspectos de esta esfera son la perseverancia, la resistencia, la valentía y la lealtad.

Táctica : La esfera de Táctica enfatiza la habilidad marcial de un Héroe, en particular en lo que se refiere al combate y a superar otros desafíos de tipo táctico.

Mazos de Jugador

La caja básica de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* contiene los siguientes cuatro mazos iniciales:

Mazo de Liderazgo

El mazo de Liderazgo es un mazo todoterreno que cuenta con elementos para encarar una amplia variedad de situaciones. Este mazo también contiene cartas que se pueden usar para ayudar y apoyar a los demás jugadores de la partida.

Héroes: Aragorn, Théodred, Glóin

Cartas: Todas las copias de las cartas numeradas 13–27 y una copia de la carta 73.

Mazo de Táctica

El mazo de Táctica se centra principalmente en el combate, y es apropiado tanto para atacar como para defender. El mazo usa armas y armaduras para potenciar a sus Héroes para que puedan enfrentarse a los enemigos de la Tierra Media.

Héroes: Gimli, Legolas, Thalin

Cartas: Todas las copias de las cartas numeradas 28–42 y una copia de la carta 73.

Mazo de Espíritu

El mazo de Espíritu se centra en la fuerza de voluntad de los personajes y su capacidad para explorar Lugares con éxito y realizar progresos en su misión. También es apropiado para resistir las diversas amenazas del mazo de Encuentros.

Héroes: Éowyn, Eleanor, Dúnhere

Cartas: Todas las copias de las cartas numeradas 43–57 y una copia de la carta 73.

Mazo de Saber

El mazo de Saber funciona muy bien para mantener vivos a sus personajes, y también proporciona al jugador una amplia variedad de opciones para cada situación gracias a potentes efectos de robo de cartas. Este mazo recompensa a los jugadores que se anticipan a las amenazas y se preparan para enfrentarse a ellas cuando aparezcan.

Héroes: Denethor, Glorfindel, Beravor

Cartas: Todas las copias de las cartas numeradas 58–72 y una copia de la carta 73.

Escenario y mazo de Encuentros

El escenario de presentación del juego es “A través del Bosque Negro”. Para preparar este escenario, coge las cartas de Misión “Moscas y arañas” (119), “El camino se bifurca” (120), “El camino escogido” (121) y la otra versión de “El camino escogido” (122); prepáralas como un mazo de cuatro cartas como se muestra a continuación.



Indicador de etapa

Las cartas de Misión siempre comienzan con la etapa “A” colocada boca arriba.

Cada escenario tiene un mazo de Encuentros único indicado por los iconos de conjunto que aparecen en la carta de Misión del escenario.



Iconos de conjunto de encuentros

Para el escenario “A través del Bosque Negro”, reúne todas las cartas de Encuentro que contengan los siguientes iconos de conjunto. En este caso, se trata de las cartas 74–80 y 89–100.



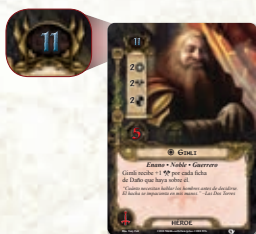
Éstos son los iconos de conjunto del escenario “A través del Bosque Negro”.

Preparación

Para preparar una partida de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*, sigue estos pasos en orden.

- 1. Baraja los mazos:** Baraja los mazos de Jugador y de Encuentros por separado. No mezcles las cartas de Misión en el mazo de Encuentros ni las de Héroe en los mazos de Jugador.
- 2. Coloca los Héroes y marca los niveles de Amenaza:** Cada jugador coloca sus Héroes en su zona de juego, suma el coste de Amenaza de los mismos y marca ese mismo valor en su dial de Amenaza.

Coste de Amenaza



- 3. Prepara la reserva de fichas:** Forma montones separados para las fichas de Daño, de Progreso y de Recursos y colócalos junto al mazo de Encuentros.

- 4. Determina el jugador inicial:** Elige el jugador inicial. Una vez elegido, el jugador inicial coge la ficha de jugador inicial y la coloca en su zona de juego. Si los jugadores no se ponen de acuerdo para elegir el jugador inicial, elígelo al azar.
- 5. Roba la mano inicial:** Cada jugador roba 6 cartas de la parte superior de su mazo. 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. Coloca las cartas de Misión:** Coloca las cartas de Misión del escenario junto al mazo de Encuentros. Las cartas de Misión se ordenan como se describe en la sección “Escenario y mazo de Encuentros”, con el lado de la etapa “1A” en la parte superior, seguida del resto de números consecutivos.
- 7. Sigue las instrucciones de preparación del escenario:** Lleva a cabo las instrucciones de “Preparación” que aparecen en la etapa “1A” de la carta de Misión. A continuación, dale la vuelta a la carta para mostrar el lado “1B”. La partida ya está lista para empezar.

Zona de juego sugerida
(un jugador, partida en curso)



Secuencia de la ronda de juego

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas se juega a lo largo de varias rondas. Cada ronda se divide en 7 fases que los jugadores resuelven en el siguiente orden: 1. Recursos, 2. Planificación, 3. Misión, 4. Viaje, 5. Encuentros, 6. Combate y 7. Recuperación

Tras resolver las 7 fases, empieza una nueva ronda de juego con la fase de Recursos. Las rondas se siguen resolviendo de este modo hasta que termine la partida, lo cual se describe más adelante.

Fase 1: Recursos

La fase de Recursos representa a los Héroes encontrando suministros, buscando aliados y recopilando información, lo cual se representa en el juego mediante fichas de Recursos y cartas. Los Héroes usarán estos recursos para prevalecer ante las maquinaciones del Señor Oscuro.

Para resolver la fase de Recursos, los jugadores realizan estos pasos en orden:

1. Obtener recursos
2. Robar cartas

Todos los jugadores resuelven cada paso de la fase de Recursos de forma simultánea. Tras realizar los pasos de la fase de Recursos, pasa a la fase de Planificación.

Paso 1: Obtener recursos

Cada jugador coge 1 ficha de Recursos de la reserva por cada Héroe que tenga en juego y la coloca en la reserva de recursos de ese Héroe. Cada Héroe tiene una reserva de recursos junto a él que contiene las fichas de Recursos de dicho Héroe. Los jugadores gastarán fichas de las reservas de recursos de sus Héroes para jugar cartas de su mano, lo cual se describe más adelante.



Paso 2: Robar cartas

Cada jugador roba 1 carta de la parte superior de su mazo y la añade a su mano de cartas (no hay límite de mano). El mazo de un jugador está formado por Aliados, Eventos y cartas Vinculadas que pueden ayudar a los Héroes durante la partida.

Fase 2: Planificación

La fase de Planificación representa a los Héroes preparando el siguiente tramo de su viaje, reuniendo los objetos y aliados necesarios para tener éxito en la misión.

Durante esta fase, los jugadores pueden jugar cartas de Aliado o Vinculadas desde su mano. Las cartas de Aliado representan a amigos, seguidores y compañeros de los Héroes, mientras que las cartas Vinculadas representan armas, armaduras, objetos, artefactos y habilidades que ayudan a los Héroes durante su aventura.



El tipo de las cartas se indica en su parte inferior.

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador tiene la oportunidad de jugar cualquier cantidad de cartas de Aliado y Vinculadas desde su mano. Para jugar una carta, el jugador debe pagar su coste, lo cual se describe más adelante. A continuación, la carta se juega y se coloca en la zona de juego de ese jugador. Después de que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de jugar cartas, pasa a la fase de Misión.

Pagar costes

Para pagar el coste de una carta, el jugador debe gastar una cantidad de recursos igual a dicho coste, que aparece en la esquina superior izquierda de la carta.



Cuando un jugador gasta recursos, los coge de la reserva de recursos de uno de sus Héroes y los coloca en la reserva general. Un jugador no puede cubrir el coste de una carta usando recursos de cualquier reserva; debe cogerlos de una reserva que tenga **CORRESPONDENCIA DE RECURSOS**. Es decir, los recursos deben gastarse de aquellos Héroes cuya esfera de influencia se corresponda con la esfera de influencia de la carta que se está jugando. Por ejemplo, un jugador sólo puede jugar cartas que tengan un icono de Liderazgo si gasta recursos de Héroes que también tengan dicho icono.

Los jugadores pueden gastar recursos de las reservas de recursos de varios Héroes para pagar el coste de una misma carta siempre que haya correspondencia de recursos entre esa carta y todas las reservas de las que se vayan a gastar recursos. Si una carta tiene un coste de "0", los jugadores pueden jugar esa carta sin gastar recursos; sin embargo, el jugador debe tener al menos un Héroe en juego que tenga correspondencia con la esfera de influencia de esa carta.

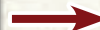
Si los jugadores usan los mazos de inicio, no tendrán que preocuparse por la correspondencia de recursos, ya que todas las cartas de esos mazos pertenecen a una sola esfera de influencia.

Colocar cartas

Cada tipo de carta dicta la forma en la que se juega.

Cuando un jugador juega una carta de Aliado, coloca dicha carta en su zona de juego.

Cuando un jugador juega una carta Vinculada, la **VINCULA** a otra carta que ya esté en juego; para ello, la coloca de forma que la carta que ya está en juego se solape ligeramente con la vinculada.



La carta "Senescal de Gondor" está vinculada a la carta "Aracorn".

Todas las cartas Vinculadas describen a qué cartas pueden vincularse; la mayoría se vinculan a cartas de Héroe, pero algunas pueden vincularse a otros tipos de cartas.

Vincula esta carta a un Héroe.

La carta "Senescal de Gondor" sólo puede vincularse a cartas de Héroe.



Pagar el coste de cartas

1



2



Icono de esfera
de espíritu

3



A la reserva
de fichas

1. Glóin tiene un icono de recursos de Liderazgo y 3 fichas de Recursos en su reserva de recursos. Éowyn y Eleanor tienen un icono de recursos de Espíritu y 2 fichas de Recursos en su reserva de recursos cada una.
2. Tom quiere jugar el Rastreador Norteño desde su mano. El Rastreador Norteño tiene un icono de esfera de Espíritu, así que sólo puede pagar su coste con recursos de personajes que tengan el icono de espíritu.
3. Tom gasta 2 fichas de Recursos de la reserva de recursos de Éowyn y 2 fichas de Recursos de la reserva de recursos y devuelve esas fichas a la reserva de fichas. Después coloca el Rastreador Norteño boca arriba en su zona de juego.

Fase 3: Misión

La fase de Misión les da a los jugadores la oportunidad de progresar en su viaje. Durante esta fase, los jugadores pueden asignar personajes para hacer avanzar la misión.

Para resolver la fase de Misión, los jugadores realizan estos pasos en orden:

1. Asignar personajes
2. Preparación
3. Resolución de la misión

Cada paso se describe a continuación. Después de que los jugadores hayan realizado los pasos de la fase de Misión, pasa a la fase de Viaje.

Paso 1: Asignar personajes

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador tiene la oportunidad de asignar cualquier cantidad de sus personajes a la carta de Misión actual. Tanto los Héroes como los Aliados se consideran **PERSONAJES**.

Para asignar un personaje, el jugador que lo controla deberá agotarlo. Cada jugador puede asignar a la misión tantos personajes como quiera durante este paso; sin embargo, si algún personaje ya está agotado, no podrá ser asignado.

Paso 2: Preparación

Después de que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de asignar sus personajes a la misión, los jugadores revelan una cantidad de cartas del mazo de Encuentros igual al número de jugadores de la partida; a esto se le llama **PREPARACIÓN**, y se usa para poblar la zona de juego con nuevos Lugares, Enemigos y Objetivos. Este paso tiene lugar en cada ronda, incluso si los jugadores no asignaron personajes a la misión.

Revela las cartas de una en una. Si alguna de las cartas tiene un efecto “Al ser revelada”, resuélvelo siguiendo sus instrucciones antes de revelar la siguiente carta.

Cuando se revela un “Rey Araña”, cada jugador debe agotar un personaje.

Al ser revelada:



Las cartas de Enemigo, Lugar u Objetivo reveladas durante este paso se colocan en el **ÁREA DE PREPARACIÓN**, que es una zona de juego situada en el centro de la mesa, junto al mazo de Misión.



Área de preparación

Mazo de Misión

Cuando se revela una carta de Traición, resuelve su texto y luego colócala en la pila de descartes de Encuentros salvo que la carta especifique algo distinto.

Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas durante esta fase, se baraja la pila de descartes de Encuentros para crear un nuevo mazo de Encuentros.

Paso 3: Resolución de la misión

Durante este paso, se comparan los esfuerzos de los jugadores para avanzar en su misión con las fuerzas dispuestas por el mazo de Encuentros para determinar así cuánto progreso se realiza.

Cada personaje tiene una fuerza de Voluntad que se emplea para hacer avanzar la misión.

2

Aragorn tiene una fuerza de Voluntad de “2”.



Cada Enemigo y cada Lugar tienen una fuerza de Amenaza que se emplea para obstaculizar el progreso de los personajes en la misión.



Tanto el “Rey Araña” como la “Gran Telaraña del Bosque” tienen una fuerza de Amenaza de “2”.

Para resolver la misión, cada personaje que esté asignado a la misión añade su fuerza de Voluntad para crear una fuerza de Voluntad total de todos los personajes asignados. A continuación, se suma toda la fuerza de Amenaza de los Enemigos y Lugares del área de preparación para crear una fuerza de Amenaza total. Los jugadores comparan la fuerza de Voluntad total con la fuerza de Amenaza total y determinan el progreso de su misión del siguiente modo:

- **Éxito:** La fuerza de Voluntad total es mayor que la Amenaza total.
- **Sin éxito:** La fuerza de Voluntad total es menor que la Amenaza total.
- **Ninguna de las dos cosas:** La fuerza de Voluntad es igual a la Amenaza total.

La resolución de la misión determina si los jugadores obtienen fichas de Progreso o si aumentan su Amenaza. Si la resolución de la misión no tiene resultado, no ocurre nada.

MISIÓN CON ÉXITO

Si la misión tiene éxito, sobre la carta de Misión que esté revelada en ese momento se colocará una cantidad de fichas de Progreso igual a la diferencia entre la fuerza de Voluntad total y la fuerza de Amenaza total.

Cada carta de Misión tiene un número de puntos de misión. Cuando la cantidad de fichas de Progreso que haya sobre la carta de Misión sea

igual o mayor que el número de puntos de misión, los jugadores completan esa etapa de la misión, lo cual se describe más adelante.

Puntos de misión



Colocación de fichas de Progreso sobre una carta de Misión

A veces habrá un **LUGAR ACTIVO**; es decir, una carta de Lugar que se ha colocado junto a la carta de Misión revelada en lugar de en el área de preparación. Un Lugar se vuelve activo cuando un jugador viaja a él, lo cual se describe más adelante.

Si hay un Lugar activo, cualquier efecto de juego o capacidad que coloque fichas de Progreso en la misión actual en vez de eso las colocará en el Lugar activo, hasta un máximo de los puntos de misión de dicho Lugar.

Si la cantidad de fichas de Progreso que hay en un Lugar activo es igual a los puntos de misión de ese Lugar, queda **EXPLORADO**. Descarta ese Lugar y coloca cualesquiera fichas de Progreso adicionales en la carta de Misión actual de forma normal.

Puntos de misión



Este Lugar ha sido explorado.

MISIÓN SIN ÉXITO

Cuando no se tiene éxito en la misión, aumenta la Amenaza de cada jugador en su dial de Amenaza en tantos puntos como la diferencia entre la Amenaza total y la Voluntad total. Si el dial de Amenaza de un jugador llega a “50”, ese jugador queda eliminado de la partida inmediatamente, lo cual se describe en la página 20.

Resolver una misión

Personaje de Tom

Personajes de Kris



1. Tom agota a Éowyn para asignarla a la misión. Kris agota tanto a Aragorn como al Guardia de la Ciudadela para asignarlos a la misión. Ya hay una carta de Lugar de Campos Gladios en el área de preparación.
2. Los jugadores revelan 1 carta del mazo de Encuentros por cada jugador y las añaden al área de preparación.
3. Los jugadores suman el total de ♠ asignada y lo comparan al total de ♣ del área de preparación. El resultado es un empate de 7 ♠ contra 7 ♣. Tom usa la capacidad de la carta de Éowyn para aumentar a 8 la ♠ de los jugadores, lo que les permite poner 1 ficha de Progreso en la carta de Misión actual.

Fase 4: Viaje

La fase de Viaje representa la exploración y los desplazamientos de los Héroes por la Tierra Media.

Es muy frecuente que en el área de preparación haya una o más cartas de Lugar. Durante esta fase, los jugadores pueden elegir viajar a uno de esos Lugares.

Para viajar a un Lugar, los jugadores eligen un Lugar del área de preparación. Coloca ese Lugar junto a la carta de Misión revelada para indicar que es el Lugar activo. Sólo puede haber un Lugar activo a la vez. Si ya hay un Lugar activo, los jugadores no pueden viajar a un nuevo Lugar.

El texto de una carta de Lugar puede tener un efecto “Viaje” que indique un efecto que deben resolver los jugadores para viajar a ese Lugar.

Quando los jugadores viajan a un Lugar del área de preparación, ese Lugar se vuelve activo.



Antes de viajar a la “Gran Telaraña del Bosque”, cada jugador debe agotar un Héroe.

Viaje:



Viajar a Lugares

Las cartas de Lugar que están en el área de preparación contribuyen con su fuerza de Amenaza durante la fase de Misión, haciendo que sea más difícil que los jugadores tengan éxito en ella. Una forma de retirar Lugares del área de preparación es viajando a ellos. El Lugar activo, que no está en el área de preparación, no contribuye con su Amenaza cuando los jugadores resuelven la misión.

Cuando los jugadores hayan colocado suficientes fichas de Progreso en el Lugar activo (mediante éxito en la misión o con capacidades de las cartas), lo habrán explorado adecuadamente y se habrán librado de su amenaza. Explorar un Lugar de este modo lo descarta y permite a los jugadores viajar a un nuevo Lugar activo durante una fase de Viaje posterior.

Fase 5: Encuentros

La fase de Encuentros representa las confrontaciones y persecuciones con Enemigos. Durante esta fase, cada jugador tiene la oportunidad de enfrentarse a un Enemigo del área de preparación, y luego los Enemigos podrían enfrentarse a los jugadores.

Para resolver la fase de Encuentros, los jugadores realizan los siguientes pasos en orden:

1. Enfrentamiento opcional
2. Comprobaciones de enfrentamiento

Después de que todos los jugadores hayan realizado los pasos de la fase de Encuentros, pasan a la fase de Combate. Cada paso se describe en la siguiente columna.

Paso 1: Enfrentamiento opcional

En el orden que prefieran, cada jugador tiene la opción de **ENFRENTARSE** a un Enemigo del área de preparación. Para ello, el jugador coge una carta de Enemigo del área de preparación y la coloca en su zona de juego, enfrentada a sus personajes.

Paso 2: Comprobaciones de enfrentamiento

Después de que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de enfrentarse a un Enemigo, los jugadores se turnan para realizar **COMPROBACIONES DE ENFRENTAMIENTO**. Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza una comprobación de enfrentamiento; para ello, compara el valor de Amenaza de su dial de Amenaza con el coste de enfrentamiento de cada Enemigo del área de preparación.



Coste de enfrentamiento



El Enemigo del área de enfrentamiento que tenga el mayor coste de enfrentamiento que sea igual o menor al nivel de Amenaza del jugador se enfrenta a él. Cuando un Enemigo se enfrenta a un jugador, su carta se coloca en la zona de juego del jugador (de forma idéntica a cuando un jugador se enfrenta a un Enemigo). Ten en cuenta que siempre que tenga lugar un enfrentamiento (ya sea por elección del jugador, por una comprobación de enfrentamiento o por la capacidad de una carta), el resultado es el mismo: se considera que el jugador se ha enfrentado al Enemigo y que el Enemigo se ha enfrentado al jugador.

Los jugadores siguen realizando comprobaciones de enfrentamiento en el sentido de las agujas del reloj hasta que en el área de preparación no queden Enemigos o hasta que los Enemigos restantes del área de preparación no puedan enfrentarse a ninguno de los jugadores.

Realizar comprobaciones de enfrentamiento

Tom



1



Kris



2



3

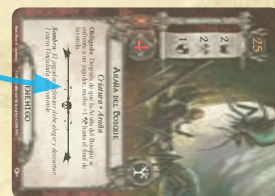


4



5

Área de preparación



1. Tom, el jugador inicial, realiza la primera comprobación de enfrentamiento. El Rey Araña tiene el mayor coste de enfrentamiento (20) igual o menor que el nivel de Amenaza de Tom (24), así que se enfrenta a él.
2. Kris realiza la siguiente comprobación de enfrentamiento. El Vástago de Ungoliant tiene el mayor coste de enfrentamiento (32) igual o menor que el nivel de Amenaza de Kris (35), así que se enfrenta a ella.
3. Tom realiza la siguiente comprobación de enfrentamiento. Su nivel de Amenaza es menor que el coste de enfrentamiento de los Enemigos que quedan en el área de preparación, así que ninguno de ellos se enfrenta a Tom.
4. Kris realiza la siguiente comprobación de enfrentamiento. La Araña del Bosque tiene el mayor coste de enfrentamiento (25) igual o menor que el nivel de Amenaza de Kris (35), así que se enfrenta a ella.
5. Tom primero, y después Kris, realizan otra comprobación de enfrentamiento. El coste de enfrentamiento del Zumbacuernos es mayor que sus niveles de Amenaza, por lo que de momento permanece en el área de preparación. Puesto que todos los jugadores han realizado comprobaciones de enfrentamiento sucesivas sin enfrentarse a ningún Enemigo, el paso “Comprobaciones de enfrentamiento” ha sido completado.

Fase 6: Combate

La fase de Combate representa las batallas y conflictos entre los héroes de la Tierra Media y los enemigos que intentan obstaculizarlos o dañarlos durante su misión. Durante esta fase, los Enemigos enfrentados podrían ganar tácticas impredecibles mediante cartas de Sombra. A continuación, tanto los Enemigos como los jugadores tienen la oportunidad de atacar.

Para resolver la fase de Combate, realiza estos pasos en orden:

1. Adjudicar cartas de Sombra
2. Resolver ataques de los Enemigos
3. Resolver ataques de los jugadores

Cada paso se describe a continuación. Tras realizar los pasos de la fase de Combate, pasa a la fase de Recuperación.

Paso 1: Adjudicar cartas de Sombra

Adjudica 1 carta del mazo de Encuentros a cada Enemigo que esté enfrentado en ese momento. Estas cartas reciben el nombre de **CARTAS DE SOMBRA**. Coloca cada carta de Sombra boca abajo junto al Enemigo al que se le adjudica. Los jugadores no pueden mirar aún estas cartas de Sombra.

En primer lugar, adjudica cartas de Sombra a los Enemigos enfrentados al jugador inicial, y luego continúa con el resto de Enemigos enfrentados a todos los demás jugadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Al adjudicar cartas de Sombra a Enemigos enfrentados a un jugador, las cartas se les adjudican primero a los Enemigos de mayor coste de enfrentamiento antes de hacerlo con los Enemigos de menor coste de Enfrentamiento. Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas, cualquier Enemigo que no haya recibido una carta de Sombra se queda sin ella durante esta ronda.

Las cartas de Sombra pueden tener un efecto “Sombra” en el lado boca arriba de la carta que los jugadores tendrán que resolver durante el combate, lo cual se describe más adelante.

Efecto de Sombra

Sombra:





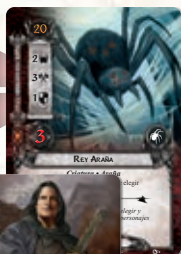
Si una carta de Enemigo abandona el juego, su carta de Sombra se descarta. Al final de la fase de Combate, se descartan todas las cartas de Sombra que se adjudicaran en esta ronda.



Paso 2: Resolver ataques de los Enemigos

Después de haber adjudicado cartas de Sombra a todos los Enemigos enfrentados, resuelve los ataques enemigos. Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza estos pasos en orden por cada Enemigo con el que esté enfrentado. El jugador que realice los pasos se denomina el jugador activo.

- Elegir un Enemigo:** El jugador activo elige a un Enemigo enfrentado de su zona de juego que aún no haya atacado en esta ronda.
- Declarar defensor:** El jugador activo puede elegir uno de sus personajes preparados como defensor. Agota ese personaje. Como alternativa, el jugador puede no declarar ningún defensor.
- Resolver efecto de Sombra:** El jugador activo pone boca arriba la carta de Sombra del Enemigo elegido y resuelve cualquier efecto de Sombra que ésta pudiera tener. Los efectos de la carta que no sean de Sombra se ignoran.
- Determinar daño:** Si la fuerza de Defensa del defensor es igual o mayor que la fuerza de Ataque del Enemigo elegido, el defensor no sufre daño.

Fuerza de Ataque 
Fuerza de Defensa 



Fuerza de Ataque 
Fuerza de Defensa 



Si no es así, resta la fuerza de Defensa del defensor a la fuerza de Ataque del Enemigo elegido. El defensor sufrirá una cantidad de daño igual a la diferencia. El daño se describe con más detalle en la sección “Puntos de impacto y daño” de la página 20.

Si un ataque no tiene defensores, asigna todo el daño del ataque, que será igual a la fuerza de Ataque total del Enemigo atacante, a uno de los Héroes controlados por el jugador activo. La fuerza de Defensa del Héroe no reduce el daño asignado por ataques sin defensores.

Paso 3: Resolver ataques de los jugadores

Después de que todos los Enemigos enfrentados a jugadores hayan realizado un ataque, los jugadores tienen la oportunidad de usar sus personajes para atacar a los Enemigos. Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede realizar estos pasos en orden por cada Enemigo con el que esté enfrentado. El jugador que realice los pasos se denomina el jugador activo.

- a. Declarar el objetivo del ataque y declarar atacantes:** El jugador activo elige un Enemigo con el que esté enfrentado y un número cualquiera de personajes preparados que controle para atacar a ese Enemigo. Un mismo Enemigo puede ser atacado por varios personajes.

b. Determinar la fuerza de Ataque: El jugador activo suma la fuerza de Ataque de todos los atacantes declarados para determinar la fuerza de Ataque combinada del ataque.

c. Determinar daño: Si la fuerza de Defensa del Enemigo es igual o mayor que la fuerza de Ataque combinada de todos los atacantes, el defensor no sufre daño. Si no es así, resta la fuerza de Defensa del Enemigo a la fuerza de Ataque de los atacantes; el Enemigo sufre una cantidad de daño igual a la diferencia. El daño se describe en la sección “Puntos de impacto y daño” de la página 20.

El jugador activo puede declarar un ataque contra cada Enemigo con el que esté enfrentado, y puede repetir los pasos anteriores (a–c) hasta que se hayan declarado todos estos ataques o hasta que el jugador no pueda o no quiera declarar más ataques en esta fase.

Fase 7: Recuperación

La fase de Recuperación representa una oportunidad para que los Héroes descansen y se agrupen. Durante esta fase, realiza estos pasos en orden:

- 1. Preparar:** Prepara todas las cartas agotadas que estén en juego.
- 2. Aumentar Amenaza:** Cada jugador aumenta en 1 su dial de Amenaza.
- 3. Pasar el jugador inicial:** El jugador inicial pasa la ficha de jugador inicial al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Después de realizar los pasos de la fase de Recuperación, pasa a la siguiente ronda de la partida comenzando por la fase de Recursos. Sigue jugando rondas de esta forma hasta que la partida acabe.

Defenderse contra ataques enemigos



1. Kris está enfrentada a 2 Enemigos, la Araña del Bosque y el Vástago de Ungoliant. Al comienzo de la fase de Combate, cada Enemigo enfrentado recibe 1 carta del mazo de Encuentros boca abajo como carta de Sombra.
2. Kris decide resolver primero el ataque realizado por el Vástago de Ungoliant. Agota el Arquero del Cauce de Plata y lo declara defensor contra el ataque.
3. Para resolver el ataque, Kris pone boca arriba la carta de Sombra del atacante. La carta de Sombra es la Patrulla del Claro del Este, que da al Enemigo atacante +1 \heartsuit . Kris compara el ataque total enemigo (6 \heartsuit) con la defensa del Arquero del Cauce de Plata (0 \heartsuit) y pone 6 fichas de Daño en el personaje defensor. Puesto que el Arquero del Cauce de Plata sólo tiene 1 punto de impacto, es destruido y retirado del juego.
4. A continuación, Kris resuelve el ataque realizado por la Araña del Bosque. Declara que el ataque será “sin defensores”.
5. Para resolver el ataque, Kris pone boca arriba la carta de Sombra del atacante. La carta de Sombra es el Río Encantado, que no tiene efecto de Sombra. El Ataque de la Araña del Bosque es 2 \heartsuit . Puesto que no hubo defensor, Kris debe poner todo el daño en un solo Héroe que controle. Pone 2 fichas de Daño sobre Aragorn, que sobrevive al ataque y conserva todavía 3 puntos de impacto.

Ejemplo: Atacar Enemigos

1



3



2



4



Tom está enfrentado con 2 Enemigos, el Señor de las Bestias de Dol Guldur y los Orcos de Dol Guldur.

1. Tom declara un ataque contra los Orcos de Dol Guldur y agota a Glorfindel como atacante.
2. Tom coge el ataque de Glorfindel (3 ♣) y le resta la defensa de los Orcos de Dol Guldur (0 ♠), lo que da un resultado de 3. Tom pone 3 fichas de Daño de la reserva de fichas sobre los Orcos de Dol Guldur. Este Enemigo empezó con 3 puntos de impacto, así que es destruido y se descarta del juego.
3. A continuación, Tom declara un ataque contra el Señor de las Bestias de Dol Guldur y agota a Legolas (3 ♣) y al Lancero de Gondor (1 ♣) como atacantes.
4. Tom coge el ataque combinado (4 ♣) y le resta la defensa del Señor de las Bestias de Dol Guldur (1 ♠), lo que da un resultado de 3. Tom pone 3 fichas de Daño de la reserva de fichas sobre el Señor de las Bestias de Dol Guldur. Este Enemigo empezaba con 5 puntos de impacto, así que sobrevive al ataque y conserva 2 puntos de impacto. Las fichas de Daño permanecen sobre el Enemigo para indicar que está dañado.

Conclusión de la partida

Si al menos un jugador sobrevive y completa la última carta de Misión de un escenario, la partida termina con victoria para los jugadores. Si todos los jugadores son eliminados de la partida antes de haber completado todas las cartas de Misión, la partida termina y todos los jugadores pierden.

Avance de misión y ganar la partida

Los jugadores completan misiones colocando fichas de Progreso sobre la carta de Misión. Cuando la carta de Misión revelada contenga una cantidad de fichas de Progreso igual o superior a su número de puntos de misión, queda completada.

Cuando una carta de Misión es completada, los jugadores la descartan inmediatamente y revelan la siguiente carta de Misión de ese escenario. Las fichas de Progreso sobrantes que se coloquen sobre una carta de Misión no se conservan para la siguiente etapa de la misión. Cuando es revelada una nueva carta de Misión, los jugadores siguen las instrucciones presentes en el lado de la etapa A de la carta y luego le dan la vuelta al lado de la etapa B. Si los jugadores completan la última etapa de un escenario, ganan la partida.

Eliminación de jugadores y perder la partida

Un jugador es eliminado de la partida si mueren todos sus Héroes o si su dial de Amenaza llega a “50”.

Cuando un jugador es eliminado de la partida, se descarta su mano de cartas y todas las cartas de Jugador que controle. Cualquier Enemigo con el que estuviera enfrentado el jugador se coloca en el área de preparación. Los Enemigos que vuelvan al área de preparación de este modo conservan sus fichas de Daño y cartas Vinculadas. Los jugadores que no estén eliminados siguen jugando, y revelarán una carta de Encuentro menos en fases de Misión posteriores por cada jugador que haya sido eliminado.

Reglas adicionales

Esta sección contiene reglas adicionales que deben conocer los jugadores para su primera partida de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.

Puntos de impacto y daño

Los personajes y los Enemigos tienen una cantidad de **PUNTOS DE IMPACTO** que determina la cantidad de daño que puede sufrir dicho personaje o Enemigo.

Puntos de impacto



Puntos de impacto



Por cada punto de daño que sufra un personaje o Enemigo, se coloca una ficha de Daño sobre la carta de ese personaje o Enemigo. Cada ficha de Daño que haya sobre una carta reduce sus puntos de impacto en 1. Si los puntos de impacto de un personaje o Enemigo se reducen a 0 o por debajo de 0 en cualquier momento, dicho personaje o Enemigo queda **DESTRUIDO**. Cuando un personaje de un jugador es destruido, debe colocarse en la pila de descartes de dicho jugador. Cuando un Enemigo es destruido, se coloca en la pila de descartes de Encuentros.

Los efectos de algunas cartas permiten curarse a los personajes. Cuando esto ocurra, se retira del personaje la cantidad de fichas de Daño indicada.

Capacidades de cartas

Los textos de las cartas contienen muchos tipos de capacidades.

Capacidad de carta



Hay cinco categorías de capacidades de carta que aparecen en las cartas de Héroe y de Jugador: acciones, respuestas, palabras clave, capacidades constantes y efectos obligados.

Acciones

Una **ACCIÓN** es una capacidad opcional que aparece en algunas cartas y que los jugadores pueden resolver durante momentos específicos de la partida.

Capacidad de acción

Acción:



Para resolver una acción de una carta de Héroe, de Aliado o Vinculada, dicha carta debe estar en juego. Por norma general, los jugadores pueden resolver acciones entre una fase y otra y entre los pasos definidos de cada fase. El Apéndice I de la referencia de reglas proporciona a los jugadores una secuencia de la ronda exhaustiva que indica los momentos concretos durante los que pueden resolver acciones.

Algunas capacidades de acción van adjetivadas con una fase de la partida concreta, como “Acción de Misión” o “Acción de Combate”. Esas capacidades indican que el jugador sólo puede resolver la acción durante la fase indicada.

Respuestas

Una **RESPUESTA** es una capacidad opcional que se puede resolver inmediatamente después de que haya ocurrido un suceso concreto durante la partida. Por ejemplo, cada vez que un jugador asigna la carta de Héroe “Aragorn” a una misión, puede resolver la capacidad de respuesta de esa carta y gastar un recurso de la reserva de recursos del Héroe para prepararlo.

Capacidad de respuesta

Respuesta:



Para resolver una respuesta presente en una carta de Héroe, de Aliado o Vinculada, dicha carta debe estar en juego.

Palabras clave

Las palabras clave se usan como referencia para la aplicación de efectos comunes que aparecen en muchas cartas. Las palabras clave aparecen en la parte superior del cuadro de reglas de las cartas. Las reglas de cada palabra clave son las siguientes:

MALDITO X

Si durante el paso de Preparación de la fase de Misión o durante la preparación de la partida se revela una carta de Encuentro con la palabra clave “Maldito”, cada jugador debe añadir el valor especificado a su nivel de Amenaza.

A DISTANCIA

Un personaje que tenga la palabra clave “A distancia” puede atacar a Enemigos que estén enfrentados con otros jugadores.

Mientras otro jugador esté resolviendo sus ataques, cualquier jugador puede declarar como atacante un personaje con la palabra clave “A distancia” que controle. En cualquier caso, el personaje debe ser agotado y cumplir cualquier otro requisito necesario para realizar el ataque.

RESTRINGIDO

La palabra clave “Restringido” aparece en algunas cartas Vinculadas. No se puede vincular a un mismo personaje más de dos cartas Vinculadas con la palabra clave “Restringido”. Si en algún momento vinculas a un mismo personaje una tercera carta Vinculada que tenga la palabra clave “Restringido”, descarta inmediatamente una de ellas.

CENTINELA

Un jugador puede declarar a un personaje que tenga la palabra clave “Centinela” como defensor contra ataques enemigos realizados contra otros jugadores. El personaje defensor debe ser agotado y cumplir cualquier otro requisito necesario para defender contra el ataque.



Palabra clave

Centinela.

OLEADA

Cuando se revela una carta de Encuentro con la palabra clave “Oleada” durante el paso de Preparación de la fase de Misión, revela 1 carta adicional del mazo de Encuentros. Si una carta tiene tanto la palabra clave “Oleada” como un efecto “Al ser revelada”, resuelve la palabra clave “Oleada” inmediatamente después de resolver el efecto “Al ser revelada”.

VICTORIA X

Para ver las reglas sobre la palabra clave “Victoria X”, consulta la sección “Puntos de victoria” de la página 29.

Efectos obligados

Un efecto **OBLIGADO** es un efecto forzoso que aparece en las cartas y que debe resolverse en momentos concretos de la partida.

Efecto obligado

Obligado.



Puesto que los efectos “Obligado” deben resolverse forzosamente, es importante que los jugadores estén al tanto de cualquier suceso del juego que active los efectos “Obligado” que haya en juego. Los jugadores deben resolver un efecto “Obligado” cada vez que tenga lugar el suceso del juego que lo activa.

Los efectos de “Sombra”, de “Viaje y “Al ser revelada”, que se han descrito con anterioridad en este documento, son versiones de efectos “Obligado” que se resuelven durante sucesos del juego comunes, como al revelar cartas.

Capacidades constantes

Una capacidad constante es una capacidad forzosa que afecta a la partida continuamente mientras la carta que la posee siga en juego. A diferencia de las acciones, respuestas y efectos “Obligado”, las capacidades constantes no vienen introducidas por una palabra en negrita.

Puesto que las capacidades constantes siempre afectan a la partida, es importante que los jugadores sean conscientes de las capacidades constantes que hay en juego. Por ejemplo, los jugadores deben recordar que si está en juego la carta “Arroyo Encantado”, no pueden robar cartas de su mazo.

Rasgos

Los rasgos aparecen en **negrita cursiva** en la parte superior del cuadro de texto de reglas de las cartas. Los rasgos no tienen efectos inherentes, pero los efectos de las cartas pueden hacer referencia a ellos.

Rasgos

Dúnedain • Noble • Montaraz



Cartas de Evento


Las cartas de Evento proporcionan a los jugadores acciones y respuestas que pueden jugar directamente desde su mano.



Para jugar una carta de Evento, el jugador gasta una cantidad de recursos de sus reservas de recursos que sea igual al coste de la carta. De igual modo que al jugar una carta Vinculada o de Aliado, el jugador debe tener correspondencia de recursos para pagar el coste de una carta de Evento.

Después de jugar una carta de Evento, el jugador resuelve la acción o respuesta de la carta inmediatamente. A continuación, coloca la carta en su pila de descartes.

Cartas únicas

Algunas cartas representan personajes, lugares y objetos concretos y con nombre propio de la ambientación de la Tierra Media. Esas cartas se denominan **CARTAS ÚNICAS** y se identifican mediante un icono  que precede al nombre de la carta. Los jugadores no pueden jugar ninguna carta que comparta nombre con una carta única que ya esté en juego. Sin embargo, sí pueden jugar una carta que comparta nombre con una carta única que haya sido retirada del juego y esté en una pila de descartes.

Cartas neutrales

Las cartas neutrales son cartas que no pertenecen a ninguna esfera de influencia. La caja básica de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* contiene 1 carta neutral: “Gandalf”. Para jugar una carta neutral, el jugador debe gastar una cantidad de recursos igual a su coste, pero no es necesaria correspondencia de recursos.

Comienzo de la primera partida

Con esto se completan todas las reglas necesarias para jugar una primera partida de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Recomendamos usar el escenario y mazos sugeridos en la página 6 de este documento para la primera partida. Si surgen preguntas durante la misma, los jugadores pueden consultar la referencia de reglas online, que incluye información detallada sobre las mecánicas del juego y que se puede encontrar en fantasyflightgames.es.

Tras jugar la primera partida, lee la sección “Reglas avanzadas” para descubrir cómo crear mazos originales y explorar los demás escenarios del juego.



Reglas avanzadas

Esta sección contiene reglas avanzadas que tendrán que conocer los jugadores para crear sus propios mazos y jugar los demás escenarios del juego.

Cartas de Objetivo

Las cartas de Objetivo son un tipo de carta de Encuentro que se incluye en algunos escenarios. Las cartas de Objetivo pueden representar objetos, aliados o metas específicos de un escenario que los jugadores deben descubrir y usar durante su viaje.

Cuando se revela una carta de Objetivo durante la fase de Misión, se coloca en el área de preparación igual que cualquier otra carta de Encuentro. Cada carta de Objetivo describe cómo pueden hacerse con ella los jugadores y vinculársela a uno de sus Héroes.



Protegido

La palabra clave “Protegido” aparece en algunas cartas de Objetivo. Después de que sea revelado y colocado en el área de preparación un Objetivo con la palabra clave “Protegido”, revela la siguiente carta del mazo de Encuentros y vinculáasela a la de Objetivo. Ningún jugador puede reclamar una carta de Objetivo si ésta tiene vinculada alguna carta de Encuentro.

Los jugadores resuelven las cartas de Encuentro vinculadas a cartas de Objetivo del siguiente modo:

- **Carta de Enemigo:** La carta de Enemigo permanece vinculada al Objetivo hasta que sea destruida o abandone el juego debido al efecto de una carta.
- **Lugar:** El Lugar permanece vinculado al Objetivo hasta que abandone el juego por ser explotado o debido al efecto de una carta.
- **Traición:** Las cartas de Traición no pueden ser vinculadas a Objetivos. Si la carta revelada que fuese a ser vinculada a una carta de Objetivo es una carta de Traición, dicha carta se resuelve de forma normal y no se vincula ninguna carta a la carta de Objetivo.
- **Objetivo:** Las cartas de Objetivo no pueden ser vinculadas a otros Objetivos. Si la carta revelada que fuese a ser vinculada a una carta de Objetivo es una carta de Objetivo, usa 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.

Creación de mazos

Gran parte de la variedad y diversión de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* se da durante la concepción y construcción de nuevos mazos, utilizando para ello las cartas de esta caja básica y las que contienen las Aventuras y expansiones Deluxe.

Al crear un mazo, los jugadores deben seguir estas reglas:

- Un mazo debe tener un mínimo de 50 cartas.
- Un mazo no puede incluir más de 3 copias de una carta que tengan el mismo nombre.

Siempre que se cumplan estas directrices, un mazo de Jugador puede contener cualquier combinación de Aliados, cartas Vinculadas y Eventos.

Cada jugador empieza la partida con entre 1 y 3 cartas de Héroe. Los jugadores pueden hablar entre sí antes de cada partida para elegir los Héroes que a cada uno le gustaría usar durante la misma. Si varios jugadores quieren usar el mismo Héroe, deberán decidir entre ellos quién lo hará finalmente antes de que empiece la partida, y el resto de jugadores tendrán que elegir otros Héroes.

Consejos para la construcción de mazos y otras consideraciones

Al crear un mazo, es importante que el jugador considere cómo va a pagar el coste de las cartas incluidas en éste. Puede ser tentador usar el trío de Héroes más poderoso posible, pero ¿merece la pena empezar la partida con el alto nivel de Amenaza que aportarían esos Héroes? De igual modo, un mazo lleno de cartas y efectos de alto coste puede parecer poderoso en teoría, pero el tiempo que se tarde en reunir los recursos para poder jugar esas cartas puede ser un gran problema mientras los Enemigos comienzan su ataque. El jugador también debe asegurarse de que todas las cartas de su mazo pertenezcan a una esfera que coincida con los iconos de recursos de al menos uno sus Héroes; de otro modo, se encontrará con una carta inútil que no podrá jugar.

Cada esfera de influencia tiene su propio estilo de juego característico y, si se aprovecha bien a la hora de crear un mazo, puede proporcionar ciertas ventajas al jugador. Por ejemplo, un mazo puede crearse en torno a la esfera de Táctica para apoyar a sus Héroes con un impresionante despliegue de armaduras y armas y combatir directamente contra los Enemigos que salgan del mazo de Encuentros. A medida que crece el número de cartas disponibles con las Aventuras, cada uno de los mazos de inicio de la caja básica puede desarrollarse y convertirse en un mazo estándar completamente jugable.

También es posible centrarse en más de una esfera al crear un mazo. Un mazo creado en torno a las esferas de Espíritu y Saber podrá centrarse en la protección, con muchos efectos que curen puntos de impacto y reduzcan la Amenaza. El truco para crear mazos en torno a varias esferas está en la gestión de recursos; es más difícil tener disponible el tipo de recurso apropiado en el momento justo cuando un mazo se crea en torno a dos o tres esferas distintas.

Otra forma útil de crear un mazo es seguir la cohesión que puede verse al construir en torno a un rasgo. Por ejemplo, si un jugador quiere usar un mazo creado en torno a tres esferas distintas, podría ser sensato usar cartas *Enano* de las tres esferas para aprovechar la sinergia e interacciones existentes entre las cartas *Enano*.



Descripción de los escenarios

En esta caja básica se incluyen 3 escenarios únicos. A continuación se presenta cada uno de ellos, junto con una lista de los conjuntos de Encuentro que formarán el mazo de Encuentros del escenario.

A TRAVÉS DEL BOSQUE NEGRO

Nivel de dificultad = 1

El Bosque Negro lleva mucho tiempo siendo un lugar peligroso. Hace poco, una de las patrullas del rey Thranduil descubrió indicios desconcertantes de que se estaba organizando una amenaza en las inmediaciones de Dol Guldur. Se ha reunido un grupo de Héroes, controlados por los jugadores, para llevar un mensaje a través del Bosque Negro, a lo largo del Anduin y hasta Lórien para avisar a la Dama Galadriel del inminente peligro.

El mazo de Encuentros de A través del Bosque Negro lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: A través del Bosque Negro, Arañas del Bosque Negro y Orcos de Dol Guldur. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



TRAVESÍA POR EL ANDUIN

Nivel de dificultad = 4

Tras sobrevivir a los peligros del Bosque Negro, los Héroes continúan su viaje por la ribera del río Anduin, en dirección a Lórien, con noticias urgentes acerca de una amenaza que crece día a día en el Bosque Negro del Sur.

El mazo de Encuentros de Travesía por el Anduin lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Travesía por el Anduin, Alcance de Sauron, Orcos de Dol Guldur y Tierras Ásperas. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



EVASIÓN DE DOL GULDUR

Nivel de dificultad = 7

Mientras exploraban las inmediaciones de Dol Guldur a petición de la Dama Galadriel, uno de los compañeros de los Héroes es capturado por las fuerzas del Nigromante y espera a ser interrogado en una mazmorra bajo la colina. Sabiendo que su amigo no tiene mucho tiempo, los Héroes deciden intentar un rescate a la desesperada.

El mazo de Encuentros de Evasión de Dol Guldur lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Evasión de Dol Guldur, Arañas del Bosque Negro y Orcos de Dol Guldur. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Modos de juego

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas está pensado tanto para jugadores esporádicos como para dedicados entusiastas. Para permitir estilos de juego distintos hay disponibles tres modos de juego: **FÁCIL**, **ESTÁNDAR** y **PESADILLA**. Estos modos de juego permiten que los jugadores ajusten la dificultad de modo sencillo y creen el tipo de desafío que deseen. Además de los modos de juego, los jugadores pueden añadir las reglas de juego básico o experto como deseen, así como la puntuación a cualquiera de los tres modos, de forma que puedan ajustar aún más la dificultad.

Modo Fácil

El modo Fácil es ideal para jugadores nuevos y para aquellos que prefieren los aspectos cooperativos y narrativos del juego con menor dificultad. Para jugar un escenario en modo Fácil, sólo tienes que realizar los siguientes pasos durante la preparación de cualquier escenario:

1. Añade un recurso a la reserva de Recursos de cada Héroe.
2. Retira del mazo de Encuentros del escenario en curso todas las cartas que tengan un borde dorado alrededor de su icono de conjunto de Encuentro.



Algunos escenarios antiguos (incluyendo los de las primeras ediciones de la caja básica) no tienen el icono de indicador de “dificultad” en las cartas pertinentes de su mazo de Encuentros. Entra en fantasyflightgames.es para ver qué cartas tendrías que retirar de esos escenarios.

Modo Estándar

Para jugar a un escenario en modo Estándar, sólo tienes que seguir los pasos de preparación normales de ese escenario.

Modo Pesadilla

Los jugadores que quieran un desafío realmente difícil deberían considerar el uso de los “mazos de Pesadilla” suplementarios en cada escenario. Puedes encontrar más información sobre los mazos de Pesadilla, que se venden por separado, en fantasyflightgames.es.



Puntuación y tipos de juego

Además de los distintos modos de juego que pueden emplear los jugadores para ajustar la dificultad del juego, también puede emplearse el sistema de puntuación para medir su éxito, así que como las reglas de juego básico y experto para personalizar aún más la dificultad del juego.

Puntuación

Los jugadores que disfrutan jugando el mismo escenario varias veces pueden usar el siguiente sistema de puntuación para medir el éxito de cada partida.

Si los jugadores ganan la partida, determinan su puntuación de esta forma:

- 1. Determina la puntuación inicial:** Suma los siguientes valores para determinar la puntuación inicial.
 - La Amenaza final de cada jugador.
 - El coste de Amenaza de cada Héroe destruido.
 - La cantidad de daño que hay sobre cada Héroe superviviente.
- 2. Añade la penalización por rondas:** Suma 10 por cada ronda de juego completada.
- 3. Resta los puntos de victoria:** Resta del total el número total de puntos de victoria (se describen a continuación) que han obtenido los jugadores durante el escenario. El resultado es la puntuación final de los jugadores.

Con este sistema de puntuación, lo deseable es obtener una puntuación baja. La puntuación es útil para evaluar la eficacia de un mazo o grupo a lo largo del tiempo o para comparar distintos mazos que han completado el mismo escenario.

PUNTOS DE VICTORIA

Algunas cartas de Enemigo y de Lugar otorgan puntos de victoria a los jugadores cuando abandonan el juego. Las cartas que otorgan puntos de victoria tienen una palabra clave “Victoria X” en la esquina inferior derecha de su cuadro de texto de reglas.

Cuando una carta con la palabra clave “Victoria X” abandone el juego, debes ponerla aparte, junto al dial de Amenaza de un jugador. Más tarde, la carta se usará para determinar la puntuación final cuando acabe la partida.



El “Jefe Ufhak” otorga 4 puntos de victoria a los jugadores si es derrotado.

Puntos de victoria

Juego básico

Los jugadores nuevos o aquellos que quieran una experiencia más sencilla pueden jugar y disfrutar el juego sin adjudicar cartas de Sombra durante la fase de Combate. Esto elimina un elemento de sorpresa que podría hacer el juego demasiado difícil para un principiante. Cuando los jugadores se sientan cómodos con las reglas, podrán añadir la adjudicación de cartas de Sombra para hacer el combate más impredecible y emocionante.

Juego experto

Para un desafío de nivel experto, los jugadores pueden intentar completar varios escenarios, como los 3 escenarios de la caja básica, usando la misma combinación de jugadores, mazos y Héroes. Pueden sumarse las puntuaciones de cada escenario para obtener una sola puntuación que muestre el éxito total de los jugadores a lo largo de varios escenarios.

Para un desafío aún mayor, no pongas la Amenaza y los puntos de impacto en sus valores iniciales ni recompongas los mazos de Jugador al comienzo de cada escenario. Al usar las reglas de juego experto, los jugadores deben empezar con el escenario “A través del Bosque Negro”, seguir con el de “Travesía por el Anduin” y terminar con el de “Evasión de Dol Guldur”.

Nombre del escenario

Número de jugadores

Nombres de los jugadores	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daño en los Héroes restantes	Subtotal del jugador
--------------------------	------------------------	---------------------------------------	--	----------------------

Notas

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Número de rondas: (total)

Suma de los subtotales de los jugadores

Puntos de victoria obtenidos

Puntuación final del grupo

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE CARTAS

-

+

10 puntos por ronda

=

Nombre del escenario

Número de jugadores

Nombres de los jugadores	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daño en los Héroes restantes	Subtotal del jugador
--------------------------	------------------------	---------------------------------------	--	----------------------

Notas

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Número de rondas: (total)

Suma de los subtotales de los jugadores

Puntos de victoria obtenidos

Puntuación final del grupo

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE CARTAS

-

+

10 puntos por ronda

=

Nombre del escenario

Número de jugadores

Nombres de los jugadores	Nivel de Amenaza final	Coste de Amenaza de cada Héroe muerto	Fichas de Daño en los Héroes restantes	Subtotal del jugador
--------------------------	------------------------	---------------------------------------	--	----------------------

Notas

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Número de rondas: (total)

Suma de los subtotales de los jugadores

Puntos de victoria obtenidos

Puntuación final del grupo

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE CARTAS

-

+

10 puntos por ronda

=

Créditos

Juego original:

Diseño y desarrollo del juego: Nate French
Productor: Mike David
Edición: Kevin Tomczyk
Revisión de texto: Patricia Meredith y Mark Pollard
Traducción: Sergio Hernández
Diseño gráfico: Kevin Childress
Diseño gráfico adicional: Brian Schomburg, Andrew Navaro y Michael Silsby
Localización: Edge Studio
Ilustración de cubierta: Daryl Mandryk
Dirección artística: Zoë Robinson
Administración artística: Kyle Hough
Desarrollo de contenido creativo: Jason Walden
Diseñador jefe de FFG: Corey Conieczka
Productor jefe de FFG: Michael Hurley
Coordinador de producción: Eric Knight
Editor: Christian T. Petersen

Agradecimientos especiales a Joe Mandragona, Fredrica Drotos y Sam Benson, de Middle-Earth Enterprises por su paciencia y opiniones. A un magnífico equipo de encargados de pruebas de juego: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler y Brady Sadler. Y a todos los que probaron una temprana versión del juego en la GenCon 2010. Gracias, gracias, gracias.

Edición revisada:

Fantasy Flight Games

Redacción y revisión de reglas: Adam Baker, Nate French, Caleb Grace y Matthew Newman
Revisión de texto: Tom Howard
Traducción: Sergio Hernández
Coordinación de LCG: Mercedes Opheim
Diseño gráfico: Christopher Hosch, Joe Olsen y Wil Springer
Coordinación de diseño gráfico: Brian Schomburg
Dirección de coordinación artística: Melissa Shetler
Control de calidad: Zach Tewalthomas
Gestión de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz
Gestión de desarrollo de productor sénior: Chris Gerber
Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka
Director creativo: Andrew Navaro

Asmodee Norteamérica

Coordinación de licencias: Sherry Anisi
Gestión de licencias: Simone Elliott
Gestión de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn
Editor: Christian T. Petersen
Pruebas de juego: Benjamin Bottorff, Jasmine Bottorff, Michelle Bottorff, Lachlan "Raith" Conley, Sébastien "Ser Nakata" Michaux, Riley Mullins, Spencer Palmer, Foster Robertson, John Schaffer, Ken Uy, Ryan "R.R." Wolohan.



©2017 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, sucesos y lugares que contienen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2 Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. 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.

Referencia rápida

Esta página contiene un resumen fácil de consultar de los conceptos básicos del juego y de la estructura del turno.

Secuencia de la ronda

1. Fase de Recursos
 - a. Obtener recursos
 - b. Robar cartas
2. Fase de Planificación
3. Fase de Misión
 - a. Asignar personajes
 - b. Preparación.
 - c. Resolución de la misión
4. Fase de Viaje
5. Fase de Encuentros
 - a. Enfrentamientos opcionales
 - b. Comprobaciones de enfrentamiento
6. Fase de Combate
 - a. Adjudicar cartas de Sombra
 - b. Resolver ataques enemigos
 - c. Resolver ataques de los jugadores
7. Fase de Recuperación
 - a. Preparar
 - b. Aumentar Amenaza
 - c. Pasar el jugador inicial

Palabras clave

Las siguientes secciones sirven como recordatorio rápido de cómo funciona cada palabra clave. Para ver las reglas completas de una palabra clave, consulta la referencia de reglas.

Maldito X: Si se revela una carta de Encuentro con la palabra clave “Maldito”, cada jugador debe añadir el valor especificado a su nivel de Amenaza.

Protegido: Después de que sea revelado y colocado en el área de preparación un Objetivo con la palabra clave “Protegido”, revela la siguiente carta del mazo de Encuentros y vincúlase a la de Objetivo. Ningún jugador puede reclamar una carta de Objetivo si ésta tiene vinculada alguna carta de Encuentro.


A distancia: Un personaje que tenga la palabra clave “A distancia” puede atacar a Enemigos que estén enfrentados con otros jugadores.

Restringido: Un personaje nunca puede tener más de dos cartas Vinculadas con la palabra clave “Restringido”.

Centinela: Un jugador puede declarar a un personaje que tenga la palabra clave “Centinela” como defensor contra ataques enemigos realizados contra otros jugadores.

Oleada: Si se revela una carta de Encuentro con la palabra clave “Oleada”, revela 1 carta adicional del mazo de Encuentros (tras resolver el efecto “Al ser revelada” de la carta si lo hay).

Atributos de los personajes y Enemigos



Fuerza de Voluntad 



Fuerza de Ataque 



Fuerza de Defensa 

Fuerza de Amenaza 

Esferas de influencia

Liderazgo  

Saber  

Espíritu  

Táctica 