

## EFFECTOS DE LA MISIÓN DEL ANILLO\*

1

Toma 1 Moneda de la reserva.



Retira 1 Fortaleza enemiga de cualquier región y devuélvesela a tu oponente.



Juega otro turno cuando termines el actual.



Quien juegue como Sauron gana la partida inmediatamente.



Coloca 1 Unidad en cualquier región.



Quien juegue como la Comunidad gana la partida inmediatamente.

## EFFECTOS DE LOS LUGARES CLAVE\*



### BARAD-DÛR

Coloca 1 Fortaleza en **Mordor**.

Toma todas las cartas de la pila de descartes, elige 1 en secreto y júégala gratis.



### BREE

Coloca 1 Fortaleza y 2 Unidades en **Arnor**.

Completa 2 movimientos en el tablero central.



### ÉREBOR

Coloca 1 Fortaleza en **Rhovanion**.

Toma 5 Monedas de la reserva.

Completa 1 movimiento en el tablero central.



### PUERTOS GRISES

Coloca 1 Fortaleza en **London**.

Toma las 2 fichas superiores de cualquier Raza y revélalas. Elige 1 y colócala delante de ti. Coloca la ficha restante bocabajo encima de su pila correspondiente.



### ABISMO DE HELM

Coloca 1 Fortaleza y 3 Unidades en **Rohan**.



### ISENGARD

Coloca 1 Fortaleza en **Enedwaith**.

Descarta 1 carta Gris de la zona de juego de tu oponente.

Mueve a tu personaje 1 casilla en el marcador de la Misión del Anillo.



### MINAS TIRITH

Coloca 1 Fortaleza y 1 Unidad en **Gondor**.

Mueve a tu personaje 2 casillas en el marcador de la Misión del Anillo.

\* Los efectos de los Lugares clave y del marcador de la Misión del Anillo son **inmediatos** y solo puedes utilizarlos **1 vez**, cuando los ganas.

# EFFECTOS DE LAS RAZAS



## ELFOS



Cuando juegues una carta Amarilla, juega otro turno cuando termines el actual.



Cuando juegues una carta Roja, puedes colocar todas las Unidades indicadas en la región que tú elijas.



Una vez por turno, benefíciate de cualquier Habilidad.



## HOBBITS



El símbolo del Águila es un símbolo de Raza adicional que sirve como 1 de los 6 símbolos requeridos para alcanzar la victoria mediante el apoyo de las Razas.



Cuando juegues una carta Azul, coloca también 1 Unidad en cualquier región.



Cuando juegues una carta mediante un símbolo de cadena, toma 3 Monedas de la reserva.



## ENTS\*



Juega otro turno cuando termines el actual.



Retira 1 Fortaleza enemiga de cualquier región y devuélvesela a tu oponente.



Elige, 3 veces, entre: retirar 1 Unidad enemiga, que tu oponente pierda 1 Moneda o completar 1 movimiento en el tablero central.



## ENANOS



Cuando juegues una tarjeta de Lugar clave, ignora el coste de Monedas adicional.



Cuando juegues una tarjeta de Lugar clave, juega otro turno cuando termines el actual.



Cuando juegues una carta Verde, completa también 2 movimientos en el tablero central.



## HOMBRES



Cuando juegues una carta Amarilla, mueve también a tu personaje 1 casilla en el marcador de la Misión del Anillo.



Cuando juegues una carta Roja, coloca 1 Unidad adicional en la región elegida.



Cuando descartes 1 carta, toma el doble de Monedas asociadas al Capítulo actual (es decir, 2, 4 o 6 Monedas) de la reserva.



## MAGOS\*



Mueve a tu personaje 2 casillas en el marcador de la Misión del Anillo.



Coloca 2 Unidades en 1 región de tu elección o 1 Unidad en 2 regiones diferentes de tu elección.



Toma todas las cartas de la pila de descartes, elige 1 en secreto y júégala gratis.

\* Los efectos de los Ents y de los Magos son **inmediatos** y solo puedes utilizarlos **1 vez**, cuando ganas la ficha.