

CRÉDITOS

Diseño: **Antoine Bauza y Bruno Cathala**

Ilustraciones: **Vincent Dutrait**

Traducción al español: **Laura Castro Trullén**

Revisión: **Joaquín C. Martín-Rayó**

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© 2025 MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC.

ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2025.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Repos Production SA

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica

www.rprod.com

Tierra Media, El Señor de los Anillos, así como los personajes, eventos, elementos y lugares que forman parte de ellos son marcas registradas de Middle-earth Enterprises, LLC y utilizado bajo licencia por Asmodee North America, Inc. y Repos Production.

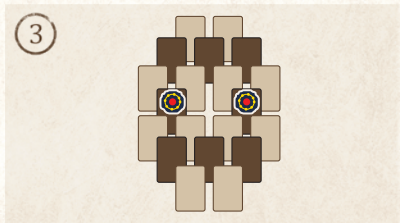
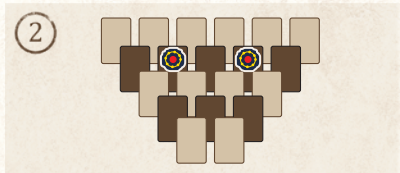
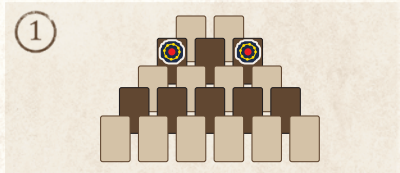
Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

El material de este juego solo se puede utilizar con fines de entretenimiento privado.



MIDDLE-EARTH
ENTERPRISES

■ Carta bocarriba ■ Carta bocabajo



REGLAMENTO

DESARROLLO Y OBJETIVO

En esta expansión, gana y utiliza fichas de Poder para asegurarte la ayuda de tus Aliados.

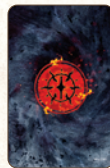
Aliados cambia algunas reglas del juego básico, pero las condiciones necesarias para la victoria son las mismas.

CONTENIDO

7 cartas
de Aliado
de la Comunidad



7 cartas
de Aliado
de Sauron



8 fichas de Poder



2 hojas de Ayuda



PREPARACIÓN

- ★ Divide las **cartas de Aliado** según sus reversos.
Baraja las 7 cartas de Aliado de tu bando y roba **3** de ellas al azar sin que las vea tu oponente.
Aparta las cartas de Aliado restantes; no las vas a utilizar en la partida.
- ★ Toma tu **hoja de Ayuda** y **1 ficha de Poder**.
Deja el resto de las fichas de Poder cerca; las necesitarás para preparar los distintos Capítulos.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Preparar un Capítulo

Al principio de cada Capítulo, coloca 2 fichas de Poder tal y como se indica en la formación de cartas del diagrama correspondiente en la página 6.

Un turno de juego

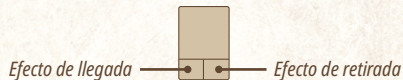
Ganar una ficha de Poder

En la zona de juego central, cada vez que debas revelar una carta que tenga 1 ficha de Poder encima, primero, toma la ficha y déjala delante de ti y, después, dale la vuelta a la carta.

Recurrir a un Aliado

En cualquier momento durante tu turno, incluso después de revelar nuevas cartas de la zona de juego central, puedes recurrir a un Aliado y activar uno de sus efectos.

Las cartas de Aliado presentan 2 efectos: un efecto de Llegada (a la izquierda) y un efecto de retirada (a la derecha).
Debes activar el efecto de Llegada de un Aliado **antes** de poder activar su efecto de retirada.



Recurrir a un Aliado es una acción **adicional** a tu turno normal, y solo puedes realizarla **una vez por turno**.

EFFECTO DE LLEGADA

Descarta **1 de tus fichas de Poder** y, a continuación, revela 1 de tus cartas de Aliado y colócala delante de ti. Después, aplica su efecto de Llegada.

EFFECTO DE RETIRADA

Descarta **2 de tus fichas de Poder** y aplica el efecto de retirada de 1 de las cartas de Aliado que ya tengas delante de ti. Una vez lo hayas hecho, aparta la carta; ya no la puedes volver a usar durante la partida.

***Nota:** todos los efectos están descritos en las hojas de Ayuda.*