

GUERRA DEL ANILLO™

EL JUEGO DE CARTAS



DEVIR

UN JUEGO DE
IAN BRODY



INTRODUCCIÓN

En *Guerra del Anillo – El juego de cartas*, de 2 a 4 jugadores compiten en dos equipos: la Sombra contra los Pueblos Libres. Cada jugador tiene un mazo de cartas único que representa los puntos fuertes y las debilidades de las distintas facciones implicadas en la guerra.

Los Pueblos Libres intentan desesperadamente completar su propósito de destruir el Anillo Único, a la vez que defienden sus tierras de las incursiones de las hordas de Sauron y sus malignos aliados. La Sombra debe atacar de forma rápida y decisiva, antes de que los Portadores del Anillo puedan completar su misión,

o bien intentar corromper lentamente a Frodo, cargándolo con heridas, agotamiento y aflicción por la pérdida de sus compañeros.

En una ronda de juego, os turnaréis jugando cartas que representan a los personajes, ejércitos, objetos y acontecimientos de la Guerra del Anillo. Al final de cada ronda, se resolverán los combates entre cartas opuestas del mismo campo de batalla y las localizaciones de senda. Conseguiréis puntos de victoria ganando combates.

El juego estándar es el escenario de la *Trilogía*, para 2 a 4 jugadores en dos equipos, que abarca toda la narrativa de la trilogía del *Señor de los Anillos*, desde la Comarca hasta el Monte del Destino.

Se incluyen escenarios adicionales: **La Comunidad del Anillo** (un escenario más corto que se centra en la acción del primer libro), **Duelo de dos jugadores** (una partida entera diseñada para jugarse con una baraja por jugador) y **Duelo de tres jugadores** (que se puede jugar con un jugador de los Pueblos Libres contra dos jugadores de la Sombra).



COMPONENTES

120 CARTAS DE FACCIÓN



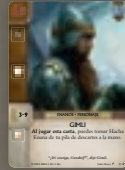
60 Pueblos Libres



Dúnedain



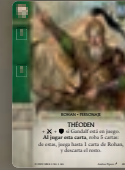
Elfos



Enanos



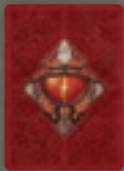
Hobbits



Rohan



Magos



60 Sombra



Isengard



Monstruos

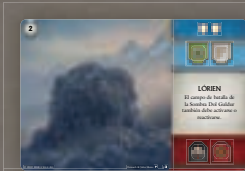


Hombres del Sur

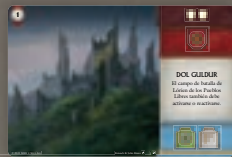


Mordor

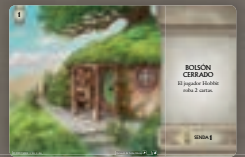
41 CARTAS DE LOCALIZACIÓN



7 Campos de batalla de los Pueblos Libres



7 Campos de batalla de la Sombra



27 Sendas



41 FICHAS



1 Ficha de jugador inicial



4 Fichas de anillo (2 por bando)



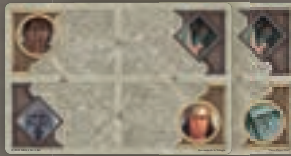
20 Fichas de combate (5 por icono)



16 Fichas de corrupción



1 Marcador de orden de turno



1 Tablero de orden de turno



4 Ayudas de jugador (2 por bando)



PREPARACIÓN

1. SELECCIONAR UN ESCENARIO

Estas reglas están escritas asumiendo que jugaréis el escenario *Trilogía* con 4 jugadores. Si queréis jugar a un escenario distinto o queréis jugar con menos de 4 jugadores, consultad *Escenarios*, páginas 20–22.

2. PREPARAR LOS MAZOS DE LOS JUGADORES

En *Guerra del Anillo – El juego de cartas*, cada jugador utilizará un mazo específico.

Cada mazo consiste en cartas de una o más **facciones**. Cada facción tiene una combinación de color única y un símbolo en la esquina superior izquierda para distinguirla.

PUEBLOS LIBRES



DÚNEDAIN



ENANOS



ELFOS



HOBBITS



ROHAN



MAGOS

SOMBRA



ISENGARD



MONSTRUOS



MORDOR



HOMBRES DEL SUR

En el escenario *Trilogía*, los jugadores llevan el nombre de un personaje destacado de su mazo. Los dos jugadores de los Pueblos Libres (Frodo y Aragorn) juegan como equipo contra los dos jugadores de la Sombra, el Rey Brujo y Saruman.

Los mazos de los jugadores están compuestos por las facciones siguientes:

1. **FRODO — PUEBLOS LIBRES**
Enanos, Hobbits, Rohan y Magos
2. **REY BRUJO — SOMBRA**
Mordor
3. **ARAGORN — PUEBLOS LIBRES**
Dúnedain y Elfos
4. **SARUMAN — SOMBRA**
Isengard, Monstruos y Hombres del Sur

Nota: A veces se hace referencia a los jugadores por una de las facciones de su mazo: por ejemplo, “El jugador Hobbit roba 2 cartas”. Ten en cuenta que la carta que robe el jugador podría no ser una carta de Hobbit, ya que el mazo contendrá otras facciones. El texto identifica al jugador que roba la carta, no a la carta robada.

- Cada jugador prepara su mazo tomando todas las cartas de las facciones apropiadas, y entonces barajando cuidadosamente.
- Cada jugador toma una ficha de **Anillo** y una **ayuda del jugador**.
- El jugador Frodo recibe la ficha de **jugador inicial**.

3. DISPONER LOS MAZOS DE CAMPO DE BATALLA Y DE SENDA

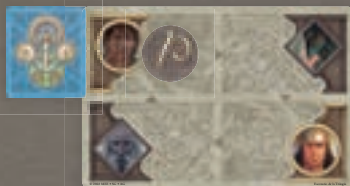
- Separad las cartas de **campo de batalla** de la Sombra y de los Pueblos Libres. Barajad cada uno de los dos mazos de campo de batalla por separado.
- A continuación, preparad el mazo de **senda**. No barajéis todas las cartas de senda: haced una pila de modo que las tres cartas de senda 1 estén arriba, seguidas por las tres cartas de senda 2 y así sucesivamente hasta senda 9.

4. ROBAR CARTAS (Y DESCARTAR)

- Cada jugador roba 7 cartas, y a continuación debe descartar 2 de las cartas robadas, quedándose con una mano de 5 cartas.
- Al descartar una carta se coloca boca abajo en la pila de descartes, a la derecha de tu mazo de robar (véase *Descartar*, pág. 13).

TABLERO DE ORDEN DE TURNO

El tablero de orden de turno ayuda a llevar un registro del orden de turno estándar cuando no os podéis sentar alrededor de la mesa, o cuando jugaréis con menos de 4 jugadores. Al principio de la partida, colocad la ficha de jugador inicial y el marcador de orden de turno en el espacio de “Frodo” del tablero. Se hace avanzar el marcador de orden de turno cada vez que un jugador juega un turno y se hace avanzar la ficha de jugador inicial al final de cada ronda.



LA ZONA DE JUEGO

El diagrama siguiente muestra la configuración de la mesa para una partida del escenario *Trilogía* a 4 jugadores, con los dispuestos alrededor de la mesa para que el orden de juego avance en el sentido de las agujas del reloj. Evidentemente, también podéis disponer los dos equipos uno delante del otro, o bien utilizar alguna otra disposición.



Cada jugador tendrá:

- Mano de cartas (no se muestra).
- Mazo de robar (boca abajo) **1**
- Pila de descartes (boca abajo): Las cartas que se descartan se colocan aquí. **2**
- Pila de cartas eliminadas (boca abajo): Las cartas que se eliminan se colocan aquí. **3** Estas cartas no se volverán a utilizar en la partida. ¡Hay que mantenerlas apartadas de la pila de descartes!
- Zona de reserva: Una zona de la mesa donde las cartas se juegan “en la reserva” (véase pág. 11). **4**

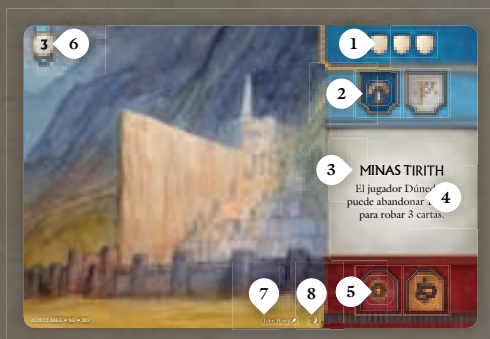
Las zonas comunes incluyen:

- El mazo de senda **5** y los dos mazos de campo de batalla **6** colocados donde estén accesibles a todos los jugadores.
- Las fichas de combate y de corrupción, a un lado, para ser utilizadas más tarde en la partida **7**.
- Cada equipo designa un lugar en la mesa para ser la Zona de puntuación **8** (véase pág. 18), donde el equipo colocará los campos de batalla, las sendas y las fichas de corrupción (solo la Sombra) después de ganar un combate.
- Dejad un poco de espacio en el centro de la mesa, donde se librarán los combates alrededor de las sendas y los campos de batalla activos. **9**

CARTAS DE LOCALIZACIÓN

Hay dos tipos de cartas de localización, campos de batalla y sendas, utilizados para representar las dos narrativas simultáneas presentadas en *El Señor de los Anillos*: los campos de batalla de Minas Tirith, Abismo de Helm y demás (donde se enfrentaron los grandes ejércitos de la Tierra Media) y las peligrosas sendas tomadas para completar la misión de la Comunidad.

Los campos de batalla y las sendas se **activan** cuando entran en juego (a diferencia de las cartas de facción, que se **juegan**).



CAMPO DE BATALLA

1. **Iconos de defensa** (véase *Combate en campo de batalla*, pág. 16).
2. **Icono(s) de facción defensora**: Estas facciones pueden defender este campo de batalla con íconos
3. **Título**.
4. **Texto de activación**: Resuelve el efecto de este texto cuando el campo de batalla se active o se reactive.
5. **Icono(s) de facción atacante**: Estas facciones pueden atacar este campo de batalla con íconos
6. **Valor de puntos de victoria**: El equipo que gane el combate en este campo de batalla obtendrá este número de puntos de victoria (véase *Puntuación y victoria*, pág. 18).
7. **Nombre del artista**: Sin efecto en el juego.
8. **ID de carta**: Sin efecto en el juego.

A menos que el texto de una carta lo permita específicamente, solo puedes jugar o mover una carta de personaje o de ejército en/a un campo de batalla si su facción está indicada como atacante o defensor.

Otras cartas pueden referirse a un campo de batalla por su nombre, pero a veces se hace referencia a un campo de batalla por una de sus facciones. Por ejemplo, “*cualquier campo de batalla Dúnedain*” se refiere a cualquier campo de batalla donde aparezca el ícono Dúnedain como atacante o como defensor.



SENDA

1. **Iconos de defensa** (véase *Combate en senda*, pág. 14).
2. **Título**.
3. **Texto de activación**: Resuelve el efecto de este texto cuando se active la senda.
4. **Número de senda**: Esto mide el avance de la misión (sendas 1–9). También se utiliza para determinar qué personajes pueden participar en un combate en esta senda.
5. **Valor de puntos de victoria**: Si los Pueblos Libres ganan el combate en esta senda, obtienen este número de puntos de victoria. La Sombra obtiene un número variable de puntos de victoria por ganar el combate en la senda (véase *Resultados del Combate en senda*, pág. 14).
6. **Nombre del artista**: Sin efecto en el juego.
7. **ID de carta**: Sin efecto en el juego.

Las cartas de facción hacen referencia a las sendas utilizando su nombre, o bien por su número de senda.

Nota: No hay sendas mayores que 9. Ignora cualquier texto de juego que active una senda mayor que 9.



CARTAS DE FACCIÓN

Las cartas de facción representan a los ejércitos, personalidades, objetos especiales y acontecimientos principales de la Guerra del Anillo. En el escenario *Trilogía*, cada jugador jugará con un mazo único de 30 cartas, que pertenecerá a una o más facciones diferentes.

En esta sección se presenta la estructura de estas cartas.



1. **Facción:** Esto determina a qué mazo pertenece la carta y en qué campos de batalla se puede jugar o mover. Suele mencionarse en el texto de juego.
2. **Icono de tipo de carta:** Ejército, personaje, evento u objeto.
3. **Iconos de ataque de campo de batalla.** ^[1]
4. **Iconos de defensa de campo de batalla.** ^[1]
5. **Iconos de ataque de liderazgo.** ^[2]
6. **Iconos de defensa de liderazgo.** ^[2]
7. **Sendas permitidas** (solo personajes): Estas son las sendas en las que esta carta se puede jugar o mover. Los números separados por un guion incluyen todas las sendas entre esos números.
8. **Iconos de combate de senda.** ^[1]
9. **Facción y Tipo:** Versión de texto de los iconos de la parte superior de la carta.

10. **Título.**
11. **Texto de juego:** Efectos adicionales, excepciones de reglas o formas en las que se puede utilizar la carta. La **negrita** en el texto de juego se utiliza para indicar que el texto se aplica en un momento determinado. El texto de juego también puede incluir una palabra inicial en **negrita** que indica una característica de esa carta (por ejemplo, “Nazgûl” o “Arma”). Esta característica solo se tiene en cuenta cuando se hace referencia a ella en una regla o en el texto de otra carta. De lo contrario, puedes ignorarla.
12. **Portadores permitidos** (solo objetos): Estos son los personajes que pueden llevar este objeto.
13. **Nombre del artista:** Sin efecto en el juego.
14. **ID de carta:** Sin efecto en el juego.
15. **Texto de ambientación:** Sin efecto en el juego. No todas las cartas lo tienen.

^[1] Un símbolo indica que el número de iconos depende del texto de juego de la carta.

^[2] Un icono más pequeño rodeado por un círculo es un icono de liderazgo (/). Véase *Personajes en combate en campo de batalla*, pág. 16.

ABREVIACIONES

- Algunas cartas se refieren a un personaje utilizando solo el nombre de pila. Por ejemplo, “Sam Gamyi” se abrevia como “Sam”.
- “Gandalf” puede significar tanto “Gandalf el Gris” como “Gandalf el Blanco”.
- Se puede hacer referencia a las cartas por su tipo de carta. Por ejemplo, “personaje” en lugar de “carta de personaje”.
- Algunos textos se refieren a palabras clave de las cartas. Por ejemplo, “Nazgûl” o “Arma”.

RONDA DE JUEGO

La partida se desarrolla en un número variable de rondas de juego (hasta un máximo de 9), utilizando la secuencia siguiente:

1. PASO DE LOCALIZACIÓN

El jugador inicial activa un campo de batalla y entonces una senda. (Véase *Paso de localización*, en la columna de la derecha).

2. PASO DE ACCIÓN

Los jugadores se turnan para realizar acciones o pasar, empezando por el que tenga la ficha de jugador inicial y siguiendo en orden de personaje. (En el escenario *Trilogía*, el orden de personaje es Frodo, Rey Brujo, Aragorn, Saruman, y entonces se vuelve a empezar por Frodo). Los jugadores siguen turnándose hasta que todos hayan pasado consecutivamente. Cuando todos los jugadores han pasado consecutivamente, termina el paso de acción. (Véase *Paso de acción*, pág. 10).

3. PASO DE COMBATE

Se resuelve el combate en cada campo de batalla activo y en la senda activa. (Véase *Paso de combate*, pág. 14).

4. COMPROBACIÓN DE VICTORIA

Se comprueba si alguno de los bandos ha conseguido la victoria. (Véase *Puntuación y victoria*, pág. 18).

5. PASO DE ROBAR

En el escenario *Trilogía*, cada jugador de los Pueblos Libres roba 3 cartas y cada jugador de la Sombra roba 4 cartas.

Por último, la ficha de jugador pasa al siguiente jugador en orden. Así, en el escenario *Trilogía*, el Rey Brujo será el jugador inicial en la ronda 2, Aragorn en la ronda 3, etc.



PASO DE LOCALIZACIÓN

Cada ronda, durante el paso de localización, el jugador inicial empieza activando un campo de batalla y resolviendo el texto. A continuación, ese jugador activa una senda y resuelve el texto.

Cuando se activa (o se reactiva) un campo de batalla o senda, se coloca boca arriba en el centro de la mesa y se resuelve su texto de activación.

Normalmente, las sendas y campos de batalla se activan durante el paso de localización; sin embargo, también se pueden activar mediante ciertas cartas de facción durante el paso de acción. Estas reglas se aplican en ambos casos.

ACTIVAR CAMPOS DE BATALLA

En el escenario *Trilogía*, el campo de batalla activado durante el paso de localización se selecciona al azar entre los del mazo de campos de batalla del equipo del jugador inicial.

En el extraño caso que el mazo entero de campos de batalla de un bando esté vacío, se roba un campo de batalla del mazo de campos de batalla del otro equipo. En el caso todavía más extraño que ambos mazos de campo de batalla estén vacíos, no se activa un campo de batalla durante el paso de localización.

Cuando se activa un campo de batalla debido al texto de juego o texto de activación de una carta, no se selecciona al azar; si más de un campo de batalla encaja con el texto de la carta, el jugador que ha activado la carta puede elegir uno. Después de tomar un campo de batalla concreto del mazo, se baraja el mazo.

No hay límite al número de campos de batalla que pueden estar activos simultáneamente.

REACTIVAR CAMPOS DE BATALLA

A veces el texto de una carta puede indicar que se reactive un campo de batalla. Esto significa que en lugar de sacarlo de su mazo de campos de batalla, se saca de una zona de puntuación.

Al reactivar un campo de batalla, se vuelve a resolver el texto de activación. Hay que tener en cuenta que los atacantes y defensores no cambian. Véase también *Combate en campos de batalla reactivados*, pág. 16, para leer reglas adicionales sobre campos de batalla reactivados.

Ejemplo: Si se reactiva Dol Guldur, también se activa o se reactiva Lórien.



ACTIVAR SENDAS

En el escenario *Trilogía*, en el paso de localización de la primera ronda, el jugador inicial selecciona una carta de senda 1 al azar de las tres disponibles.

En rondas subsiguientes, la senda activada durante el paso de localización se selecciona al azar entre las cartas de senda con el número siguiente de la última senda activada en la ronda anterior.

Por ejemplo, si la última senda activa en la ronda anterior era la senda 5, todas las cartas restantes de senda 5 se apartan y se activa una senda 6 al azar.

Solo puede haber una senda activa a la vez. Si el texto de juego de una carta activa una senda, la nueva senda sustituye a la senda activa actualmente. Sin embargo, antes de resolver el texto de activación de la nueva senda, se resuelve inmediatamente un combate en la senda que va a ser sustituida (¡en medio del paso de acción!). Este combate es adicional al combate de senda que se resuelve durante el paso de combate.

Cuando una carta te permite activar una senda distinta, puedes elegir entre las sendas disponibles (no se elige al azar).

A diferencia de los campos de batalla, una senda específica no se puede activar más de una vez por partida. No puedes utilizar el texto de una carta de facción si ello requiere activar una senda que ya ha sido activada en esta partida.

RESOLVER EL COMBATE

El combate en campos de batalla siempre se resuelve durante el paso de combate.

El combate en sendas se resuelve durante el paso de acción, cuando se activa una nueva senda. Además, también se resuelve siempre durante el paso de combate.

Para consultar las reglas completas sobre resolución de combate, véase páginas 14–17.



QUÉ PUEDEN VER LOS JUGADORES

Siempre debes permitir a los demás jugadores examinar una carta cuando se haga referencia a algún aspecto de la carta, como por ejemplo cuando se toma una carta específica de tu mazo de robar.

Puedes inspeccionar tu propia pila de descartes y tu pila de cartas eliminadas; esto te permite determinar si una carta particular está en tu mazo de robar. Siempre puedes examinar las cartas que están en juego boca arriba.

No puedes enseñarles tu mano a los demás jugadores. Las conversaciones entre compañeros de equipo deben transcurrir en la mesa, en público. Puedes hablar con tu compañero de equipo sobre qué cartas tienes, pero eso significa que el otro equipo también lo sabrá.

PASO DE ACCIÓN

Durante el paso de acción, los jugadores realizan **acciones** por turnos, empezando por el jugador inicial y luego siguiendo el orden especificado en el escenario (Frodo, Rey Brujo, Aragorn, Saruman en el escenario *Trilogía*).

Cuando te llega el turno, puedes **realizar una acción**, o bien **pasar**. El paso transcurre hasta que todos los jugadores han pasado consecutivamente. Normalmente tendrás más de un turno por cada paso de acción, pero no puedes realizar más de una acción por turno.

Las acciones posibles en el turno de un jugador son:

- **Jugar** 1 carta de la mano.
- **Mover** 1 personaje o ejército en la reserva a una senda activa o un campo de batalla activo.
- **Descartar** 1 carta de la mano.
- **Renovar la mano** eliminando 2 cartas de la mano y robando 1 carta.
- **Utilizar una acción** para resolver el texto de una carta en juego que indique que puedes “puedes utilizar tu acción para...”.
- **Utilizar una ficha de anillo** para robar cartas.

Jugar una carta se explica en la columna de la derecha. Las demás acciones se explican en la página 12.

En lugar de realizar una acción, puedes **pasar**, pero solo si:

- El número de cartas que tienes en la mano es inferior o igual a tu **límite de mano** (véase abajo); **O BIEN**
- El número de cartas en la mano es inferior al de todos los jugadores enemigos.

Puedes pasar en un turno y volver a realizar una acción en tu próximo turno, siempre y cuando el paso de acción no termine antes de tu próximo turno.

LÍMITE DE MANO

El límite de mano es el número máximo de cartas que un jugador puede tener en la mano al final del paso de acción. **Todos los jugadores empiezan la partida con un límite de mano de 2 cartas.**

FIN DEL PASO DE ACCIÓN

El paso de acción termina cuando todos los jugadores han pasado consecutivamente.

JUGAR UNA CARTA

Cuando juegas una carta, tomas la carta de tu mano y la utilizas de algún modo, dependiendo del tipo de carta, como se indica a continuación.

- **Cada vez que juegas una carta, debes descartar inmediatamente otra carta de tu mano, antes de resolver el texto de juego de la carta jugada.** Cuando descartas una carta, la colocas en tu pila de descartes (véase *Descartar*, pág. 13).
- Si quieres jugar la última carta de tu mano, debes abandonar una carta (véase *Abandonar*, pág. 13), ya que no tienes más cartas en la mano para descartar.

JUGAR UN EJÉRCITO

Cuando juegas una carta de ejército, colócala boca arriba sobre un campo de batalla activo o en tu zona de reserva.

Para jugar o mover un ejército a un campo de batalla, su facción debe ser una de las facciones indicadas como atacante o defensor. Los ejércitos no pueden jugarse en sendas o moverse a sendas.



ICONOS DE EJÉRCITO

JUGAR UN PERSONAJE

Cuando juegas una carta de personaje, colócala boca arriba sobre una senda activa, sobre un campo de batalla activo o en tu zona de reserva.

Para jugar o mover un personaje a un campo de batalla, su facción debe ser una de las facciones indicadas como atacante o defensor.

Para jugar un personaje en una senda o mover un personaje a una senda, el número de esa senda debe aparecer en la carta del personaje.



ICONOS DE PERSONAJE

EN JUEGO, DESDE EL JUEGO

Una carta de facción está **en juego** cuando está en la reserva, en un campo de batalla o en una senda. Las cartas que están en tu mazo de robar, en tu pila de descartes o en tu pila de cartas eliminadas no están en juego.

GANDALF Y ARAGORN

Estos dos héroes de la trilogía se representan con dos cartas.

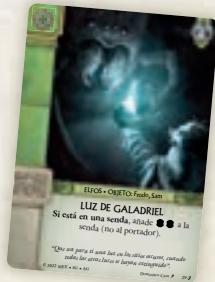
Cuando juegas a Gandalf el Blanco, Gandalf el Gris se **retira** del juego: se elimina la carta, independientemente de dónde esté (mazo de robar, pila de descartes, mano o en juego).

Asimismo, cuando juegas a Aragorn, debes retirar del juego a Trancos, esté donde esté.

JUGAR UN OBJETO

Un objeto siempre se juega sobre una carta de personaje, que se convierte en su portador. Además de su texto de juego, muchos objetos añaden iconos de combate al **portador**.

- Un objeto solo puede jugarse en uno de los portadores indicados en la carta, y el portador ya tiene que estar en juego.
- Si un portador se mueve de la reserva a una senda o campo de batalla, los objetos del portador se mueven con él.
- Los iconos de una carta de objeto se añaden a los iconos de su portador. En combate, los objetos con iconos defensivos no pueden cancelar iconos de ataque separadamente del personaje que lo lleva, a menos que el objeto afecte a la localización y no al portador (por ejemplo, Luz de Galadriel).



ICONOS DE OBJETO

- Si un portador es eliminado, también se elimina cualquier objeto que llevase el portador.
- Si el portador se descarta, también se descarta cualquier objeto que llevase el portador.
- Los objetos no se pueden transferir entre portadores.

El portador puede no ser de la misma facción que el objeto. En ese caso, se aplican las siguientes reglas especiales:

- Cuando un objeto tiene una facción diferente que su portador, puede moverse con su portador a cualquier campo de batalla al que pueda moverse el portador; los objetos no están sujetos a las restricciones de facción de los campos de batalla para ejércitos y personajes.

- Un objeto siempre se descarta a la pila de descartes de su jugador original, aunque el portador esté controlado por un jugador distinto.
- Un objeto en un portador en la reserva solo puede ser abandonado en nombre del jugador que controla el portador, que no es necesariamente el jugador que ha jugado la carta.



JUGAR UNA CARTA

Cuando juegas una carta de evento, resuelve inmediatamente el texto de juego de la carta, y entonces elimina la carta. Las cartas de evento nunca están “en juego” y no pueden colocarse en la reserva.



ICONOS DE EVENTO

JUGAR A LA ZONA DE RESERVA

- Las cartas jugadas a tu zona de reserva no pueden moverse en la misma ronda.
- Un texto de juego que se aplica cuando una carta está en la zona de reserva es efectivo inmediatamente. **A diferencia de mover una carta, no existe el requisito de esperar a la siguiente ronda antes de utilizar el texto de juego de una carta en la reserva.**

Para recordar qué cartas habéis jugado a la reserva en la ronda actual, podéis hacerlas rotar (y enderezarlas al principio de la ronda siguiente).

Ejemplo: Si juegas a Elrond a la reserva, tu límite de mano aumenta inmediatamente. Si más tarde mueves o eliminas a Elrond, tu límite de mano se reduce inmediatamente.

Asimismo, El Saqueador se puede descartar en la misma ronda en la que se juega para obligar a cada jugador de los Pueblos Libres a abandonar 1 carta.



RENOVAR EL MAZO DE ROBAR

Cuando se vacía tu mazo de robar, debes **barajar inmediatamente tu pila de descartes**. A continuación, colócala boca abajo en la mesa como tu nuevo mazo de robar. Si estabas en medio del paso de robar cartas cuando se ha activado la renovación, después de renovar el mazo, sigue robando cartas hasta alcanzar el número requerido de cartas.

A veces, un texto de juego te obliga a renovar el mazo. En ese caso, baraja las cartas de tu pila de descartes junto con las de tu mazo de robar.

CASOS ESPECIALES

- Cuando una carta te indica que realices múltiples acciones, debes hacerlas en el orden presentado.
- Cuando una carta te indica que descartes, abandones o elimines una carta, este requisito es adicional a la carta que debes descartar normalmente como coste habitual de jugar la carta.
- Muchas cartas te indican que **robes** cierto número de cartas, que **juegues** una o más de las cartas robadas y que **descartes el resto** (es decir, las cartas sin jugar). En este caso, las cartas que debes descartar cumplen el requisito de descartar una carta por cada carta jugada. Por ejemplo, si juegas a Éomer y robas una carta de ejército, una de las otras cartas que descartas cumple el requisito para jugar el ejército.
- Aunque puede presentarse la oportunidad, nunca puedes jugar la misma carta exacta de personaje u objeto dos veces en la misma ronda. Esto puede ocurrir, por ejemplo, cuando una carta se descarta desde el juego en medio de una ronda y se recupera de la pila de descartes más tarde en esa ronda.



OTRAS ACCIONES

DESCARTAR (DE LA MANO)

Descartar una carta de la mano, colocándola boca abajo en tu pila de descartes. (Hacer una acción de Descartar es poco habitual, pero algunas ocasiones lo requieren).

MOVER

Mover una carta de ejército o personaje de tu reserva a una senda o campo de batalla activo.

- No puedes mover una carta a un lugar donde no podrías jugar esa carta.
- No puedes realizar una acción de mover para una carta que se ha jugado a tu reserva en esta ronda.

Algunas cartas de personaje tienen texto de juego que se resuelve específicamente cuando se **juega** la carta. Este texto no se resuelve cuando se **mueve** la carta.

Ejemplo: Si el Príncipe Imrahil se mueve de la reserva a un campo de batalla activo, se ignora el texto “*Al jugar esta carta...*”.



RENOVAR LA MANO

Eliminar 2 cartas de la mano y entonces robar 1 carta.

“UTILIZAR UNA ACCIÓN” DE UNA CARTA EN JUEGO

Resolver el texto de una carta en juego que especifica que puedes “*utilizar una acción*” para hacer algo.

Cuando el texto de una carta requiere que utilices una acción para hacer algo, ese texto no se aplica si no has realizado una acción.

Ejemplo: Si se elimina Lembas durante el turno de un jugador de la Sombra, los Pueblos Libres no reciben sus beneficios.



UTILIZAR UNA FICHA DE ANILLO

En el escenario *Trilogía*, como acción, una vez por partida se puede utilizar la ficha de anillo para robar 2 cartas. Luego se descarta la ficha como recordatorio.

Si no se ha utilizado la ficha de anillo durante el escenario *Trilogía*, vale 1 punto de victoria en la puntuación final después de la senda 9.

El uso de las fichas de anillo puede ser distinto en función del escenario que se juegue (véase *Escenarios*, páginas 20–22).

PROCEDIMIENTOS DE JUEGO

Esta sección describe el significado de términos importantes del juego.

ABANDONAR

Cuando se te indica que **abandones** una carta, debes eliminar una carta eligiendo una de las opciones siguientes:

- Una carta de tu elección de la mano; **O BIEN**
- Una carta de tu elección de tu reserva (puedes abandonar un objeto separadamente de su portador); **O BIEN**
- La carta superior de tu mazo de robar.

¡No puedes examinar la carta superior de tu mazo de robar antes de tomar la decisión de abandonar la carta! Sin embargo, debes examinarla después de tomar tu decisión, como con todas las cartas eliminadas, ya que algunas cartas tienen instrucciones que hay que seguir al eliminarlas o abandonarlas.

DESCARTAR

Al **descartar** una carta, colócala boca abajo en tu pila de descartes. Siempre puedes examinar tu propia pila de descartes.

Cuando el texto de juego de una carta te indica que descartes una carta, esto es adicionalmente a la carta que hay que descartar para jugar la carta (por ejemplo, el Príncipe Imrahil).

Si no te quedan cartas en la mano y se te indica que descartes una carta de la mano, en lugar de ello tienes que abandonar una carta. (Véase *Abandonar*, en esta página). Esto incluye cuando quieres jugar la última carta de tu mano.

ELIMINAR

Al **eliminar** una carta, colócala boca abajo en tu pila de cartas eliminadas. Siempre puedes examinar tu propia pila de cartas eliminadas.

Una vez eliminada una carta, no vuelve a entrar en juego.

Cuando eliminas una carta, examina el texto por si hay un efecto que se aplique al eliminarla (por ejemplo, Frodo). Si la carta tiene un texto así, enséñala la carta a los demás jugadores y resuelve el texto de juego pertinente. De lo contrario, no les enseñes a los demás jugadores las cartas eliminadas de tu mano o de tu mazo de robar.

Si se te indica que elimines una carta pero no puedes hacerlo, no hay más penalización. Sin embargo, en una situación en la que quieras eliminar voluntariamente cartas para obtener algún beneficio, si no puedes eliminar cartas

no podrás obtener este beneficio. Por ejemplo, no puedes renovar la mano (véase pág. 12) si no tienes 2 cartas en la mano para eliminar.

MOVER

Cuando se te indica que **muevas** una carta, utiliza las mismas reglas y restricciones que con una acción de mover (véase pág. 12).

QUEDARSE SIN CARTAS

Si tanto tu mazo de robar como tu pila de descartes se han quedado sin cartas porque las has robado todas en la mano, sigue jugando con las cartas que te quedan. Si te quedas completamente sin cartas (de tu mazo de robar, tu pila de descartes y tu mano), no hay ninguna penalización si no puedes eliminar una carta cuando se te indica que lo hagas.

REACTIVAR/ACTIVAR (CAMPO DE BATALLA O SENDA)

Cuando se te indica que **actives** o **reactives** un campo de batalla, o que actives una senda, sigue las reglas de la página 8.

RETIRAR DEL JUEGO

Cuando se te indica que **retires** una carta del juego, debes eliminar inmediatamente esa carta independientemente de dónde se encuentre: en el mazo de robar, en la pila de descartes, en la mano o en juego. Si una carta se elimina del mazo de robar, baraja el mazo.

ROBAR

Toma la carta superior de tu mazo de robar. Aunque las cartas que robas normalmente acaban en tu mano, hay varias excepciones (por ejemplo, Théoden).

No hay límite al número de cartas que puedes tener en la mano, excepto al final del paso de acción, cuando no puedes tener más cartas de tu límite de mano.

TOMAR DEL MAZO DE ROBAR

Cuando se te indica que **tomes** una carta en concreto de tu mazo de robar, examina en secreto tu mazo de robar, toma la carta y entonces enséñasela al resto de jugadores para que puedan comprobar que has tomado la carta correcta. A continuación, baraja el mazo de robar.

PASO DE COMBATE

Durante el paso de combate, se resuelven los combates en todos los campos de batalla activos y en la senda activa. Además, el combate en la senda se puede resolver durante el paso de acción, si se activa una nueva senda.

Durante el paso de combate, el jugador inicial decide el orden en el que se resuelven los combates.

Se resuelve el combate aunque solo un equipo tenga cartas en la senda o el campo de batalla, o aunque ninguno de los equipos tenga cartas.

COMBATE EN SENDA

En una senda, el bando de los Pueblos Libres siempre es el defensor y el de la Sombra siempre es el atacante. Para resolver un combate, se siguen los pasos siguientes.



1. Contad el número de iconos de las cartas de la Sombra y las fichas de la senda.
2. Cancelad un número de iconos igual al número de iconos de la propia senda, incluidas las fichas de defensa añadidas a la senda (los iconos o fichas de defensa de los personajes se tienen en cuenta en el paso siguiente).
3. Si quedan iconos , el jugador/es de los Pueblos Libres debe cancelar tantos como sea posible, eliminando sus cartas de la senda hasta que el número de iconos eliminados sea igual o superior al número de iconos restantes, o bien hasta quedarse sin cartas.
4. Las cartas de los Pueblos Libres que queden en la senda se descartan.

Un personaje de los Pueblos Libres debe eliminarse aunque cancele un solo icono , independientemente de cuántos iconos tenga (recordad que los objetos con iconos de defensa no pueden cancelar iconos de ataque separadamente del personaje que lleva el objeto).

Al final del combate en la senda, se eliminan todos los personajes de la Sombra de ese combate.

Nota: Si los jugadores de los Pueblos Libres no puede decidir qué personajes eliminar, los jugadores de la Sombra pueden decidir por ellos.

FICHAS DE COMBATE

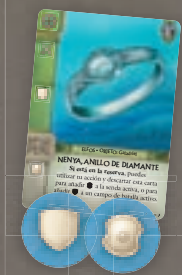
Ciertas cartas añaden iconos de combate según su texto de juego (por ejemplo, Nenyá, Anillo de Diamante).

Se proporcionan fichas de combate para llevar la cuenta de los iconos añadidos por una carta.

Estas fichas pueden mejorar el valor de defensa de una senda o campo de batalla, o bien mejorar el valor de ataque o defensa de una de las cartas de la senda o campo de batalla.

Recordad que un icono de defensa añadido a una senda o a un campo de batalla siempre cancela iconos de ataque antes de que se vean afectados los personajes y ejércitos defensores.

Un icono añadido a un personaje o ejército se considera parte de ese personaje o ejército y no puede utilizarse para cancelar iconos de ataque separadamente.



RESULTADOS DEL COMBATE EN SENDA

En el escenario *Trilogía*, si los Pueblos Libres pueden cancelar todos los iconos , los Pueblos Libres colocan la senda en su zona de puntuación, donde vale tantos **puntos de victoria** como el número impreso en la senda.

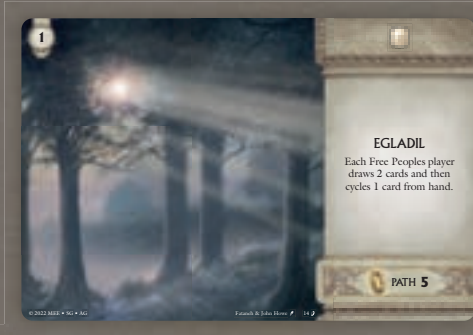
Si los Pueblos Libres no pueden cancelar todos los iconos , el equipo de la Sombra añade tantas fichas de corrupción como iconos sin cancelar queden a la zona de puntuación la Sombra, junto con la senda. La carta de senda se deja boca abajo como recordatorio de que su valor de puntos de victoria no se aplica.



EJEMPLO DE COMBATE EN SENDA

ATACANTES

El Comandante (☠) y El Destructor (☠), que lleva la Montura de Jinete Negro (☠).



DEFENSORES

Gimli (☹) y Legolas (☹), que lleva el Arco de los Galadhrim (☹).

Hay tres iconos de ataque ☠. Uno de los iconos ☠ lo cancela la defensa de la senda. Hay que cancelar dos más. Eliminando a Gimli, todavía quedaría un icono ☠ por cancelar, así que también hay que eliminar a Legolas. Arco de los Galadhrim no se puede eliminar sin eliminar a Legolas (un objeto no puede cancelar iconos de ataque separadamente de su portador). El jugador de los Pueblos Libres decide eliminar a Legolas y el Arco de los Galadhrim para cancelar ambos iconos ☠. Gimli se descarta. Todos los atacantes son eliminados.

Los Pueblos Libres ganan el combate y añaden Egladil a su zona de puntuación.

Si Legolas y Gimli no hubieran estado en la senda, se hubieran añadido dos fichas de corrupción y se hubiera añadido Egladil (boca abajo) a la zona de puntuación de la Sombra.








COMBATE EN CAMPO DE BATALLA



En un campo de batalla, un bando es el defensor y el otro bando es el atacante.

En un campo de batalla de la Sombra, el bando de la Sombra siempre es el defensor y el bando de los Pueblos Libres es el atacante; en un campo de batalla de los Pueblos Libres, el bando de los Pueblos Libres es el defensor y el bando de la Sombra es el atacante.

Las facciones atacante y defensora de un campo de batalla las fija el campo de batalla carta, independientemente de cómo se active. Por ejemplo, en Dol Guldur, Mordor siempre es la facción defensora; los Elfos y los Magos siempre son las facciones atacantes.

Para resolver un combate, se siguen los pasos siguientes.

1. Contad el número de iconos  en las cartas atacantes.
2. Cancelad un número de iconos  igual al número de iconos  del campo de batalla, incluidas todas las fichas de defensa añadidas al campo de batalla (los iconos  o las fichas de defensa de personajes o ejércitos se tienen en cuenta en el paso siguiente).
3. Si quedan iconos , el jugador (o jugadores) que defiende debe cancelar tantos iconos como sea posible, eliminando sus cartas del campo de batalla hasta que el número de iconos  eliminados sea igual o superior al número de iconos  restantes, o bien hasta quedarse sin cartas.
4. Las cartas de defensa que queden en el campo de batalla se descartan.

Una carta de defensa debe eliminarse aunque cancele un solo icono , independientemente de cuántos iconos  tenga.

Al final del combate en el campo de batalla, se eliminan todas las cartas atacantes.

Nota: Si los defensores no puede decidir qué personajes eliminar, los atacantes pueden decidir por ellos.





ATAQUE




DEFENSA




COMBATE EN CAMPOS DE BATALLA REACTIVADOS

Si un campo de batalla del mazo de campos de batalla de un bando se reactiva desde la zona de puntuación del otro bando, los iconos  del campo de batalla se ignoran: no cancelan los iconos  de los atacantes.

Por ejemplo, si se reactiva Dol Guldur desde la zona de puntuación de los Pueblos Libres, los jugadores de la Sombra no obtienen el beneficio de sus iconos  durante la resolución del combate; sin embargo, los jugadores de la Sombra siguen considerándose defensores y sigue resolviéndose el texto de activación de Dol Guldur.

RESULTADOS DEL COMBATE EN CAMPO DE BATALLA

Si el defensor puede cancelar todos los iconos , gana el defensor. De lo contrario, gana el atacante.

El lado ganador toma el control del campo de batalla y lo coloca en su zona de puntuación (véase *Puntuación y victoria*, pág. 18).

PERSONAJES EN COMBATE EN CAMPO DE BATALLA

Algunos personajes son poderosos guerreros, equiparables a un ejército de enemigos. Pero la mayoría de los personajes solo obtiene iconos de combate (u obtiene iconos adicionales) cuando lidera un ejército. Estos **iconos de liderazgo** se representan como un icono más pequeño rodeado por un círculo.



LIDERAZGO (ATAQUE)



LIDERAZGO (DEFENSA)

Para que un icono de liderazgo se cuente en combate, el personaje debe tener un ejército de la misma facción en el mismo campo de batalla. Se dice que el ejército **apoya** al personaje. Un ejército solo puede apoyar a un personaje.

Al defender, cuando se causan bajas para cancelar iconos de ataque, un ejército y el personaje al que apoya se pueden perder por separado; los iconos de liderazgo seguirán contándose en el combate actual si uno es eliminado y el otro no.

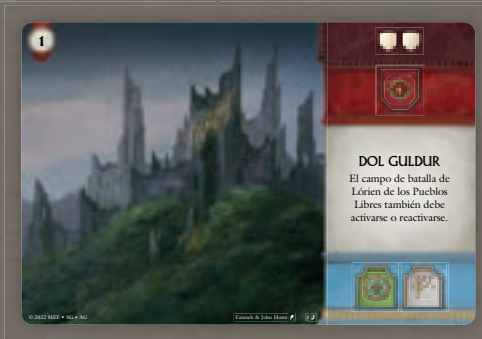
Si un personaje en combate lleva objetos, recordad que los objetos no pueden cancelar iconos de ataque separadamente del personaje.

EJEMPLO DE COMBATE EN CAMPO DE BATALLA



ATACANTES

Galadriel (☒ + ☒) que lleva NENYA, Anillo de Diamante (☒), con el apoyo de un ejército de Altos Elfos (☒).



DEFENSORES

Un ejército de Orcos de Mordor (♣), Gorbag y Shagrat (+ ♣), con el apoyo de un ejército de Olog-Hai (♣).



Hay 5 iconos de ataque ☒, incluido el icono de liderazgo de Galadriel. 2 iconos ☒☒ quedan cancelados por los iconos de defensa ♣♣ del campo de batalla. Los 3 iconos ☒☒☒ restantes deben cancelarse eliminando cartas defensoras.

El jugador de Mordor elimina los Orcos de Mordor y los Olog-Hai.

Todos los iconos de ataque han sido cancelados. Por lo tanto, la Sombra gana.

Se eliminan todos los atacantes, se descarta Gorbag & Shagrat y la Sombra añade Dol Guldur a su zona de puntuación.

No hubiera sido posible salvar a los Olog-Hai; si la Sombra hubiese eliminado a Gorbag & Shagrat, hubiera quedado un icono ☒ sin cancelar y los Olog-Hai hubieran sido eliminados igualmente.

PUNTUACIÓN Y VICTORIA

En el escenario *Trilogía*, para calcular la puntuación de vuestro equipo, tenéis que examinar los campos de batalla, las sendas y las fichas de vuestra zona de puntuación.

PUNTUAR

CAMPOS DE BATALLA

Cada campo de batalla de la zona de puntuación de vuestro equipo vale tantos puntos de victoria como el número impreso en la parte superior izquierda de la carta.



SENDAS

- Cada senda de la zona de puntuación del equipo de los Pueblos Libres vale tantos puntos de victoria como el número impreso en la parte superior izquierda de la carta.
- El equipo de la Sombra obtiene puntos de victoria por las sendas en función del número de fichas de corrupción resultantes del combate en la senda; la senda en sí no aporta puntos de victoria para la Sombra. Colocad la carta de senda boca abajo en la zona de puntuación de la Sombra.

FICHAS DE CORRUPCIÓN



Las fichas de corrupción sirven para contar la cantidad de corrupción añadida durante la partida. Cada vez que añadís 1 corrupción, colocad 1 ficha de corrupción en la zona de puntuación de la Sombra.

Las fichas de corrupción normalmente se añaden debido al combate en una senda, pero también pueden añadirse o eliminarse por efecto del texto de una carta.

Si una carta indica que hay que eliminar corrupción, pero no hay corrupción, el efecto se ignora.

Cada ficha de corrupción vale 1 punto de victoria para el equipo de la Sombra.

FICHAS DE ANILLO

En el escenario *Trilogía*, cada ficha de anillo sin utilizar que tenga un jugador cuenta como 1 punto de victoria para su equipo. Las fichas de anillo solo se tienen en cuenta durante la puntuación final, después de resolver el combate en la última senda.

COMPROBACIÓN DE VICTORIA

Durante el paso de *Comprobación de victoria*, cada equipo calcula su puntuación.

- Si la diferencia entre la puntuación de los dos equipos es de 10 o más, entonces el equipo con la puntuación más alta es el ganador y la partida termina.
- Después de resolver el combate en la última senda de un escenario, el equipo que tenga la puntuación más alta es el ganador. En caso de empate, gana la Sombra.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

PUEBLOS LIBRES

Campos de batalla: Abismo de Helm, Minas Tirith, Lórien, Orthanc — 9 Puntos de victoria



SOMBRA

Campos de batalla: Minas Morgul, Dol Guldur — 3 Puntos de victoria



Sendas: Bolsón Cerrado, El Consejo de Elrond, Lothlórien, Henneth Annún — 4 Puntos de victoria



Sendas: Cima de los Vientos, Khazad-dúm, Amon Hen, Cirith Ungol, Grietas del Destino — 7 Fichas de corrupción



TOTAL: 13 PUNTOS DE VICTORIA

TOTAL: 10 PUNTOS DE VICTORIA

En este ejemplo, los Pueblos Libres ganan con una puntuación final de 13 a 10 después de resolver la senda 9.

ESCENARIOS

Se proporcionan varios escenarios para que podáis experimentar *Guerra del Anillo – El juego de cartas* de formas distintas:

- El escenario **Trilogía** está diseñado para ser jugado por dos equipos de 2 jugadores (o menos de 4 jugadores jugando del mismo modo) y ofrece la experiencia de juego más completa.
- El **Duelo de dos jugadores** ofrece una preparación y una partida más rápida que el escenario *Trilogía*, para cuando solo hay 2 jugadores. El **Duelo de tres jugadores** es una variante de este escenario.
- El escenario **La Comunidad del Anillo** es una partida corta de 2 jugadores, ideal para enseñar a jugadores nuevos o para cuando se dispone de poco tiempo.

Los escenarios *Trilogía*, *Duelo de dos jugadores* y *Duelo de tres jugadores* utilizan todos los campos de batalla y todas las sendas incluidas en el juego. El escenario *La Comunidad del Anillo* solo utiliza las cartas de localización descritas.

Cuando juguéis a los escenarios *Duelo de tres jugadores* o *Trilogía* con menos de 4 jugadores, recomendamos utilizar el tablero de orden de turno. Utilizad el lado del tablero que coincida con el escenario al que vais a jugar.

Tened en cuenta que los mazos llevan el nombre de personajes destacados de la historia, pero los nombres no tienen más importancia.

Se pueden encontrar escenarios adicionales en la web www.devir.es.

ESCENARIO DE LA TRILOGÍA

Este escenario para 2-4 jugadores sigue la narrativa entera de la trilogía, desde Bolsón Cerrado hasta el Monte del Destino.

JUGADOR INICIAL Y ORDEN DE TURNO

El jugador de Frodo empieza la partida con la ficha de jugador inicial. Frodo va seguido por el Rey Brujo, Aragorn y Saruman.

1. **FRODO — PUEBLOS LIBRES**
Enanos, Hobbits, Rohan y Magos
2. **REY BRUJO — SOMBRA**
Mordor
3. **ARAGORN — PUEBLOS LIBRES**
Dúnedain y Elfos
4. **SARUMAN — SOMBRA**
Isengard, Monstruos y Hombres del Sur

PREPARACIÓN

Cada jugador roba 7 cartas, entonces descarta 2 de las cartas robadas, quedándose con una mano de 5 cartas.

PASO DE ROBAR

Durante el paso de robar, cada jugador de los Pueblos Libres roba 3 cartas y cada jugador de la Sombra roba 4 cartas.

FICHAS DE ANILLO

Cada jugador empieza con una ficha de anillo, que se puede utilizar una vez por partida.

JUGAR AL ESCENARIO DE LA TRILOGÍA CON 2 O 3 PERSONAS

Si vais a ser 3 personas, un jugador controlará los dos mazos de la Sombra y cada uno de los otros 2 jugadores llevarán un mazo de los Pueblos Libres. Si solo sois dos, cada uno controlará ambos mazos de su equipo.

Cuando un jugador juega con más de un mazo, los juega totalmente por separado, como si fuesen dos personas distintas. Aseguraos de tener manos separadas, mazos de robar separados, pilas de descartes separadas, pilas de cartas eliminadas separadas, zona de reservas separadas, etc.

Cualquier regla que se aplica a “tú” o a un “jugador” se dirige a un “mazo” y no a ti como persona. Las reglas están redactadas asumiendo que cada jugador controla un solo mazo.

FICHA DE ANILLO EN TRILOGÍA



Una vez por partida, como acción, puedes utilizar y descartar una ficha de anillo para robar 2 cartas.

Al final de la partida, por cada ficha que no se haya utilizado, los jugadores añaden 1 punto de victoria a la puntuación final de su equipo.

DUELO DE DOS JUGADORES

Este escenario está diseñado específicamente para 2 jugadores. Se prepara y se juega un poco más rápido que el escenario *Trilogía* con 2 jugadores. Prestad atención a las reglas especiales de este escenario, ya que son distintas de las del escenario *Trilogía*.

JUGADOR INICIAL Y ORDEN DE TURNO

El jugador de Gandalf empieza la partida con la ficha de jugador inicial.

1. **GANDALF — PUEBLOS LIBRES**
Todas las cartas de los Pueblos Libres
2. **EL REY BRUJO — SOMBRA**
Todas las cartas de la Sombra

PREPARACIÓN

- El jugador de Gandalf roba 4 cartas.
- El jugador del Rey Brujo roba 6 cartas.
- Ningún jugador descarta ninguna carta.

PASO DE ROBAR

Durante el paso de robar, el jugador de Gandalf roba 4 cartas y el jugador del Rey Brujo roba 6 cartas.

FICHAS DE ANILLO

Cada jugador empieza con una ficha de anillo, que puede utilizarse una vez por ronda.

REGLAS ESPECIALES

- **Puntuación de la senda:** Después del combate en una senda, el jugador de Gandalf solo coloca la senda en su zona de puntuación si el total de iconos ● supera el total de iconos ☠. Si hay el mismo número de iconos ☠ y ☠, ningún bando recibe puntos de victoria por la senda.

FICHA DE ANILLO EN DUELO



Una vez por ronda, como acción, puedes descartar una ficha de anillo para robar las 3 cartas superiores de tu mazo de robar. A continuación, elimina 1 carta de la mano y descarta 1 carta de la mano. Por último, dale la vuelta a la ficha de anillo como recordatorio de que la has utilizado en esa ronda.

- **“Cada Jugador”:** Cuando un efecto del juego o un texto de activación indica que “cada jugador de los Pueblos Libres” o “cada jugador de la Sombra” haga algo (como robar, descartar o abandonar), seguid las instrucciones dos veces. Si una carta establece que cada jugador haga 1 o más de estas acciones, completad las instrucciones una vez y entonces volver a hacerlo otra vez. Tened en cuenta que esta repetición no se aplica cada vez que se os indica que robéis, descartéis o abandonéis, sino que solo se aplica cuando se indica que lo haga *cada jugador* de un equipo.

Ejemplo: Si se activa Egladil, el jugador de Gandalf roba 2 cartas, descarta 1 carta, y entonces roba otras 2 cartas y descarta otra.

DUELO DE TRES JUGADORES

En esta variante del *Duelo de dos jugadores*, un jugador de los Pueblos Libres, Gandalf, se enfrenta a dos jugadores de la Sombra, el Rey Brujo y Saruman. El jugador de Gandalf utiliza reglas similares al *Duelo de dos jugadores*, mientras que los jugadores de la Sombra utilizan reglas parecidas a las del escenario *Trilogía*, jugando con dos mazos separados.

JUGADOR INICIAL Y ORDEN DE TURNO

El jugador de Gandalf empieza la partida con la ficha de jugador inicial. Gandalf va seguido por el Rey Brujo, entonces Gandalf vuelve a jugar, y entonces juega Sruman.

1. **GANDALF — PUEBLOS LIBRES**
Todas las cartas de los Pueblos Libres
2. **REY BRUJO — SOMBRA**
Mordor
3. **GANDALF — PUEBLOS LIBRES**
4. **SARUMAN — SOMBRA**
Isengard, Monstruos y Hombres del Sur

PREPARACIÓN

- Cada jugador de la Sombra roba 7 cartas, entonces descarta 2 de las cartas robadas, quedándose con una mano de 5 cartas cada uno.
- El jugador de Gandalf roba 6 cartas y no descarta ninguna.

PASO DE ROBAR

Durante el paso de robar, el jugador de Gandalf roba 6 cartas y cada jugador de la Sombra roba 4 cartas.

FICHAS DE ANILLO

Cada jugador empieza con una ficha de anillo, que los jugadores de la Sombra pueden utilizar una vez por partida (siguiendo las reglas del escenario *Trilogía*) y que el jugador de Gandalf puede utilizar una vez por ronda (siguiendo las reglas del *Duelo de dos jugadores*).

REGLAS ESPECIALES

Se aplican las reglas especiales del *Duelo de dos jugadores*: *Puntuación de la senda* y *“Cada Jugador”*.

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Este escenario corto para 2 jugadores sigue el viaje descrito en el primer libro de la trilogía, desde la Comarca hasta las orillas del Anduin.

JUGADOR INICIAL Y ORDEN DE TURNO

El jugador del Balrog de Moria empieza la partida con la ficha de jugador inicial.

1. **BALROG DE MORIA — SOMBRA**
Monstruos (8): Balrog de Moria, Tumularios, El Cruel Caradhras, Troll de las Cavernas, Regimientos de Crebain, Troll de las Colinas, Tragos de las Montañas Nubladas (2).
Mordor (18): Aliento Negro, Montura de Jinete Negro, Grishnákh, Orcos de Mordor (3), Daga de Morgul, Manto de Nazgûl, Salida de los Espectros del Anillo, todas las cartas de Nazgûl (9).
Isengard (4): Palantír de Orthanc, Saruman, Bastón de Saruman, Uglúk.
2. **GANDALF — PUEBLOS LIBRES**
Dúnedain (3): Daga de Oesternesse, Boromir, Trancos.
Enanos (2): Hacha Enana, Gimli.
Elfos (13): Todas las cartas de este conjunto: Arwen, Arco de los Galadhrim, Elrond, Capa Élfica, Galadriel, Altos Elfos (2), Legolas, Lembas, Espejo de Galadriel, Narya, Anillo de Diamante, Luz de Galadriel, Vilya, Anillo de Aire.

Hobbits (8): Bilbo Bolsón, Gordo Bolger, Frodo Bolsón, Merry Brandigamo, Cota de Mithril, Pippin Tuk, Sam Gamyi, Dardo.

Magos (4): Gandalf el Gris, Narya, Anillo de Fuego, Vara de Gandalf, Glamdring.

PREPARACIÓN

Cada jugador roba 7 cartas, pero entonces descarta 2 de las cartas robadas, quedándose con una mano de 5 cartas.

Solo se utilizan las siguientes cartas de localización:

CAMPOS DE BATALLA

Ronda 1: Minas Morgul

Ronda 2: Rivendel

Ronda 3: Moria

Ronda 4: Lórien y Dol Guldur

Ronda 5 (si es necesario): Orthanc

Ronda 6: (si es necesario): Morannon

SENDAS

Senda 1: Balsadera de Gamoburgo, Campamento de Gildor

Senda 2: Posada del Poney Pisador, El Bosque Viejo

Senda 3: Vado del Bruinen, Imladris

Senda 4: Caradhras, Khazad-dûm, Las Puertas de Durin

Senda 5: Egladil, Valle del Arroyo Sombrío, Lothlórien

Senda 6: Amon Hen

PASO DE ROBAR

Durante el paso de robar, el jugador de Gandalf roba 3 cartas y el jugador del Balrog de Moria roba 4 cartas.

FICHAS DE ANILLO

Las fichas de anillo no se utilizan en este escenario.

REGLAS ESPECIALES

- Este escenario empieza en la senda 1 y termina en la senda 6; puede durar entre 4 y 6 rondas. Solo se utilizan las sendas de la lista.
- Los campos de batalla no se eligen al azar, sino que se activan en el orden especificado.



GLOSARIO

ABANDONAR: Elegir una carta para eliminarla de la mano, de la reserva o de la parte superior de tu mazo de robar.

ACTIVAR: Tomar una localización de campo de batalla o de senda no utilizada hasta ahora del mazo adecuado y colocarla boca arriba sobre la mesa. Si se activa una senda y ya hay una senda activa en juego, debe resolverse un combate en la senda activa antes de resolver el texto de activación de la nueva senda.

ACTIVO (CAMPO DE BATALLA/SENDA): Un senda o un campo de batalla que se ha activado anteriormente en esta ronda, para el cual todavía no se ha resuelto el combate.

APOYAR: Para que cuenten los iconos de liderazgo de un personaje, el personaje debe estar en el mismo campo de batalla que un ejército de apoyo de la misma facción. Un ejército solo puede apoyar a un personaje.

DESCARTAR: Colocar una carta en la pila de descartes. Cuando tu mazo de robar se queda sin cartas, baraja las cartas de tu pila de descartes y útilas para formar un nuevo mazo de robar.

ELIMINAR: Colocar una carta en la pila de cartas eliminadas. Las cartas eliminadas quedan fuera de la partida permanentemente.

EN JUEGO: Una carta de facción está en juego cuando está boca arriba sobre la mesa, ya sea en la reserva, en un campo de batalla o en una senda.

FACCIÓN: Dúnedain, Enanos, Elfos, Hobbits, Rohan, Magos, Isengard, Monstruos, Mordor, Hombres del Sur. Cada una se representa con una plantilla de carta y un icono específicos.

ICONOS DE ATAQUE: ✘ (campo de batalla), ☠ (senda).

ICONOS DE DEFENSA: 🛡 (campo de batalla), 🟢 (senda).

ICONOS DE LIDERAZGO: ⊗ (ataque), ⊙ (defensa). Los iconos de liderazgo solo se cuentan si el personaje recibe apoyo.

JUGAR: Tomar una carta de la mano y ponerla en juego, o en el caso de una carta de evento, resolver su texto de juego y ponerla en la pila de cartas eliminadas. Normalmente, debes descartar 1 carta de la mano al jugar una carta.

LÍMITE DE MANO: El número máximo de cartas que puedes tener en la mano al final del paso de acción. También es el número máximo que puedes tener para pasar tu acción, aunque tengas el mismo número de cartas o más que un contrincante.

LOCALIZACIÓN: Un campo de batalla o una senda.

MOVER: Mover una carta de facción de tu reserva a una senda o a un campo de batalla.

PASAR: Saltarte un turno, ya sea porque tienes menos cartas que cada contrincante, o bien porque estás en tu **límite de mano** o menos.

PORTADOR: Un personaje en juego con un objeto.

REACTIVAR: Igual que **activar** un campo de batalla, solo que se toma de una zona de puntuación. Véase *Combate en campos de batalla reactivados*, pág. 16.

RENOVAR LA MANO: Eliminar 2 cartas de la mano para robar 1.

RENOVAR: Barajar las cartas de tu pila de descartes (a veces, junto con las cartas que queden en tu mazo de robar) para formar un nuevo mazo de robar.

RESERVA: Las cartas jugadas en tu reserva se colocan boca arriba sobre la mesa, pero no en un campo de batalla o senda. Las cartas jugadas en tu reserva no se pueden mover más tarde en la misma ronda.

RETIRAR: Eliminar una carta de dónde esté, tomándola de tu mazo de robar o pila de descartes, si no está en juego.

ROBAR: Tomar la carta superior del mazo de robar.

TIPO: Ejército, Personaje, Evento, Objeto.

TOMAR DE UN MAZO O PILA: Localizar y tomar una carta específica de un mazo de robar o de una pila (barajando luego).

ZONA DE PUNTUACIÓN: El conjunto de cartas de campo de batalla y de senda conseguidas por un equipo después de ganar combates, además de las fichas de corrupción que ha acumulado la Sombra.

Un juego de **IAN BRODY**

GUERRA ANILLO

EL JUEGO DE CARTAS

Diseño del juego **IAN BRODY**

Desarrollo **KARIN WESTON-BRODY** y **ROBERTO DI MEGLIO**

Dirección de arte **FABIO MAIORANA**

Diseño gráfico **FABIO MAIORANA** y **FRANCESCO MATTIOLI**

Maquetación **HONDA EIJI**

Ilustraciones **JOHN HOWE, JON HODGSON, FATANEH HOWE, MATTEO MACCHI, FRANCESCO MATTIOLI, ANDREA PIPARO, DMITRY PROSVIRNIN, BEN WOOTTEN, KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA (MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI)**

Revisión **JOHN VELONIS, KEVIN CHAPMAN**

Producción **ROBERTO DI MEGLIO** y **FABRIZIO ROLLA**

Playtesters: Andrew Poulter, Andy Daghish, Antti Yli-Tainio, Artem Stepanov, AshraamCPC, Benjamin J. Croft, Bill Murdock, Branwell, Christian Nord, Dave SWA, David Wiley, Elliot Kravitz, Fabio Maiorana, Fabrizio Rolla, Gabriel Alonso, Heikki Laakkonen, Hervé "Graftodt" Sicre, Ilkka Sirjonen, James Hamilton, Kalle Paju, Kevin Chapman, Leonardo Rina, Marcello Taglioli, Markku Utriainen, Melanie Chapman, Michael Hall, Nicola Lippi, Nyi Nyi Htun, Peter Bakija, Q, Rafael Brinner, Ralf Schemmann, Ramon Snir, Roy Wiseman, Sam LaSala, Sami Kivelä, Sean Grap, Simon Macdonald, Simone Malfatti, Skylor Edwards, Steve Fratt, Tuomas Hanhivaara, Veli Hemming, Viljami Halla, Yuriy Tapilin, zurn y otros anónimos. También nos gustaría darles las gracias a los muchos playtesters anónimos de: Schenectady Wargamers Association, Westchester Gamers Group, Spielbany, Meisia (París), 3rd Universe (Croton-on-Hudson) y muchos otros.

Gracias a los diseñadores del juego de tablero original *Guerra del Anillo*, Roberto Di Meglio, Marco Maggi y Francesco Nepitello, por la inspiración y las sugerencias durante el desarrollo de este juego.

Traducción **JAUME MUÑOZ** Adaptación gráfica **BASCU**



Distribuido en España
DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

www.devir.com

Juego creado, publicado
y distribuido internacionalmente por
ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (LU), Italia
www.aresgames.eu

Conserve esta información para sus registros.



The War of the Ring, Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, elementos, eventos y lugares del mismo son marcas comerciales registradas de Middle-earth Enterprises, utilizado bajo licencia por Sophisticated Games Ltd y sus respectivos titulares de licencias. War of the Ring - The Card Game © 2022 Ares Games Srl. © 2022 Sophisticated Games Ltd.

Advertencia. No apropiado para menores de 3 años. Piezas pequeñas. Peligro de asfixia.

Fabricado en China.

