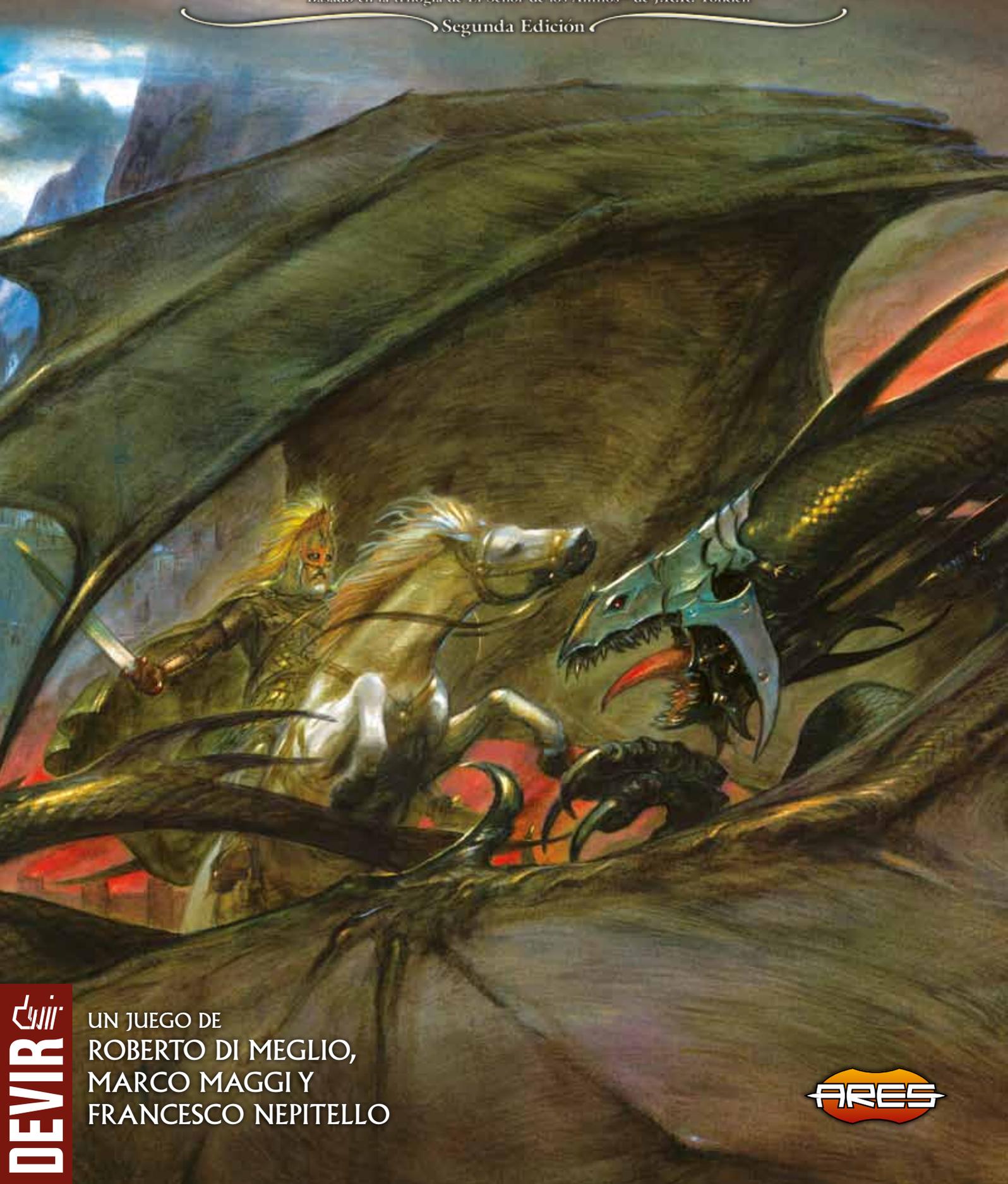


GUERRA DEL ANILLO

Basado en la trilogía de El Señor de los Anillos™ de J.R.R. Tolkien

Segunda Edición



DEVIR

UN JUEGO DE
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI Y
FRANCESCO NEPITELLO

ARES



Pero adonde mirara, veía siempre signos de guerra. Las Montañas Nubladas hervían como hormigueros: los orcos salían de innumerables madrigueras. Bajo las ramas del Bosque Negro había una lucha enconada de elfos, hombres y bestias feroces. La tierra de los Beórnicas estaba en llamas; una nube cubría Moria; unas columnas de humo se elevaban en las fronteras de Lórien. Unos Jinetes galopaban sobre la hierba de Rohan; desde Isengard los lobos llegaban en manadas. En los puertos de Harad, las naves de guerra se hacían a la mar y del este venían muchos hombres: de espada, lanceros, arqueros a caballo, carros de comandantes y vagones de suministros. Todo el poder del Señor Oscuro estaba en movimiento.

*La Comunidad
del Anillo
de J. R. R. Tolkien,
Libro II, Capítulo 10.*

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

Bienvenido a *Guerra del anillo*, el juego de tablero de estrategia.

Guerra del anillo es un juego para dos a cuatro jugadores, basado en *El Señor de los Anillos™* de J. R. R. Tolkien.

Los jugadores toman parte en el conflicto entre los ejércitos de los Pueblos Libres y los heroicos compañeros de la Comunidad del Anillo contra las oscuras huestes de la Sombra y los poderosos Servidores del Señor Oscuro.

En una partida de dos jugadores, cada oponente liderará a los Pueblos Libres o a los ejércitos de la Sombra, mientras que en una partida de tres o cuatro jugadores, los jugadores se organizarán en dos equipos, cada uno de ellos controlando una de las dos facciones.

En cada partida de *Guerra del anillo*, el jugador que controle la Sombra intentará usar su poder militar superior para conquistar la Tierra Media.

Bajo su mando se reúnen las legiones de Sauron de Orcos y Trolls, las fuerzas del mago Saruman y las huestes de los Hombres del Sur y los Hombres del Este, dispuestos a hacer caer la oscuridad sobre el Oeste.

Contra esta embestida, el jugador de los Pueblos Libres lidera una alianza de Elfos, Enanos, jinetes de Rohan, hombres de Gondor y hombres del Norte: una frágil unión que intenta defender los últimos reinos libres de la Tierra Media, y ganar un tiempo precioso, necesario para que la Misión de los Portadores del Anillo tenga éxito.

Mientras los ejércitos se enfrentan, los nueve miembros de la Comunidad del Anillo se dirigen al mismísimo centro de los dominios del Señor Oscuro, el Monte del Destino, para destruir el Anillo Único en la Montaña de Fuego.

Controlada por el jugador de los Pueblos Libres, la Comunidad representa su verdadera oportunidad de hacerse con la victoria, porque las fuerzas militares de la Sombra serán derrotadas junto con su maestro si el Anillo es destruido. Pero la Misión se enfrenta a peligros cada vez mayores a medida que la Oscuridad se cierne sobre la Tierra Media.

Como conclusión, tan sólo un bando se alzará con la victoria.

Si la Sombra conquista las suficientes ciudades y baluartes de sus enemigos, o si los Portadores del Anillo fracasan y son corrompidos, la Oscuridad triunfará.

Si la Comunidad consigue destruir el Anillo antes de que esto suceda, o si los ejércitos de los Pueblos Libres consiguen dar la vuelta a la situación y conquistar los baluartes de sus enemigos, está en su mano provocar la caída del Señor Oscuro.

NÚMERO DE JUGADORES

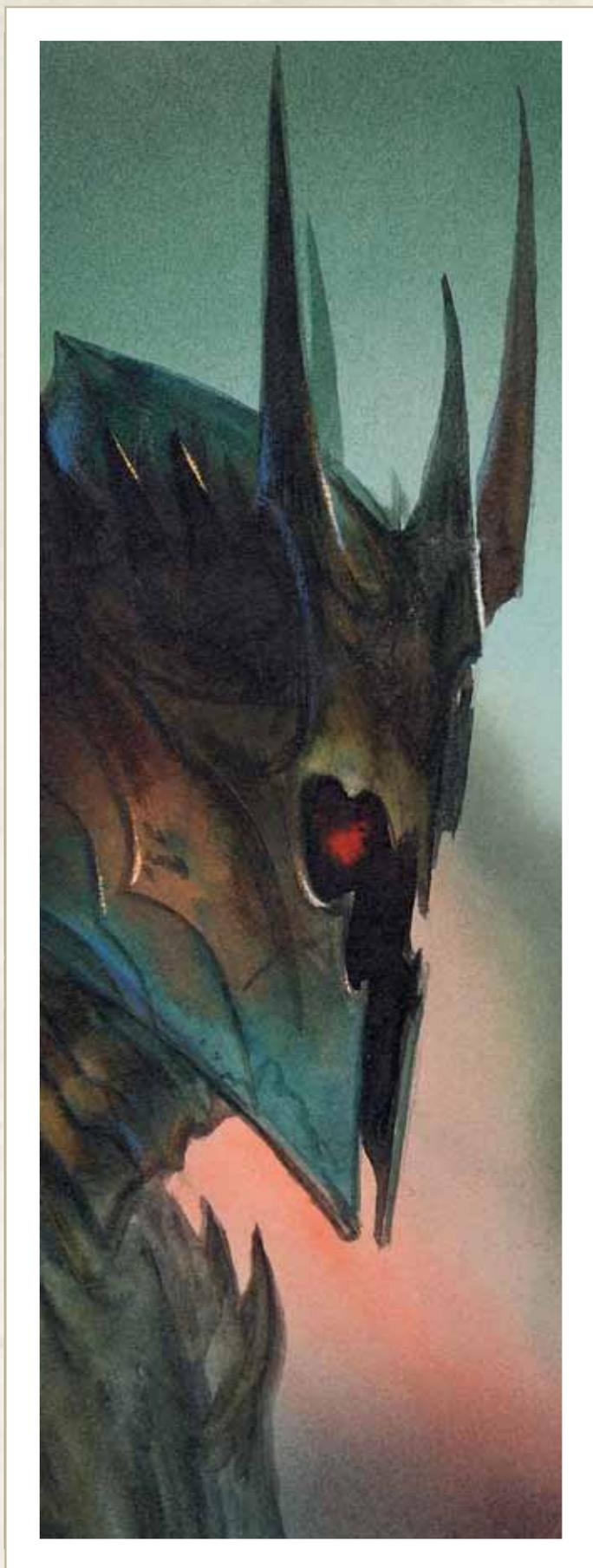
Guerra del anillo es un juego para 2 a 4 jugadores. Las fuerzas involucradas en el conflicto se dividen en dos bancos: los Pueblos Libres y la Sombra. En una partida de tres jugadores, un jugador controla los Pueblos Libres y los otros dos jugadores controlan la Sombra, dividiéndose las tareas. En una partida de cuatro jugadores, todos los jugadores se reparten a partes iguales las fuerzas de los dos bandos.

Ten en cuenta que estas reglas se refieren a las partidas de dos jugadores. Las partidas con más de dos jugadores se detallan en el Capítulo 11, *Reglas Multijugador* (página 45).

NOTAS DE LA SEGUNDA EDICIÓN

Esta nueva edición del juego incorpora algunos cambios sutiles aunque importantes. Por este motivo recomendamos una lectura atenta del reglamento, incluso a los jugadores experimentados. Los cambios principales se resumen aquí para facilitar las cosas a los jugadores que ya conozcan la edición anterior:

- **Habilidades de Personaje:** Las habilidades especiales de Gandalf el Gris, Gollum, Meriadoc Brandigamo, Peregrin Tuk y el Rey Brujo han sido modificadas (véanse sus Cartas de Personaje). Hay que prestar especial atención a los cambios en Gandalf el Gris (habilidad de Guía) y en el Rey Brujo (prerrequisitos de alistamiento y habilidad de «Hechicero»).
- **Cartas de Evento:** Se han revisado bastantes Cartas de Evento para mejorar su efectividad, o para hacer su uso más sencillo. Los efectos de las cartas «El Despertar de los Ents», «Caminos de los Woses» y «La Última Batalla» han sido modificados.
- **Despliegue de Ejércitos:** El despliegue de los Enanos ha sido modificado (véase página 16).
- **Dados de Acción:** El jugador de la Sombra debe asignar un mínimo de 1 Dado de Acción a la Búsqueda si el jugador de los Pueblos Libres ha colocado al menos 1 Dado de Acción en la Casilla de Búsqueda en el turno anterior (véanse páginas 18-19).
- **Uso de las Cartas de Combate:** Ahora las Cartas de combate se eligen y se juegan usando una secuencia modificada (véase página 29).
- **La Búsqueda:** Hay una nueva secuencia para resolver la Búsqueda, para que sea más clara la aplicación de Cartas de Evento y Habilidades Especiales (véanse páginas 41-42).
- **Entrar en Mordor:** Para entrar en Mordor, ahora es suficiente con que los Portadores del Anillo se encuentren en Minas Morgul o en Morannon, sin el requisito de declarar la Comunidad. Como consecuencia, la Comunidad puede entrar en Mordor incluso aunque no esté Oculta (véase página 43).



CAPÍTULO II: COMPONENTES DEL JUEGO

LISTADO DE COMPONENTES

Dentro de la caja de tu ejemplar de *Guerra del anillo* encontrarás una gran cantidad de componentes que se indican a continuación.

- Este reglamento
- 2 Ayudas de Juego
- 1 tablero de juego, formado por dos secciones plegables
- 6 Dados de Acción de los Pueblos Libres
- 10 Dados de Acción de la Sombra
- 5 Dados de Combate de seis caras
- 10 Cartas de Compañero (Personajes de los Pueblos Libres)
- 1 Carta de Gollum
- 3 Cartas de Servidor (Personajes de la Sombra)
- 96 Cartas de Evento (divididas en 4 mazos de 24 cartas cada uno)
- 205 figuras de plástico que representan los Ejércitos y Personajes de la Guerra del Anillo, que incluyen:
 - 90 figuras rojas que representan unidades del Ejército de la Sombra
 - 75 figuras azules que representan unidades del Ejército de los Pueblos Libres
 - 20 figuras grises que representan Líderes de los Pueblos Libres y 8 figuras que representan los Nazgûl
 - 8 figuras plateadas que representan los Portadores del Anillo (Frodo y Sam) y sus Compañeros
 - 3 figuras plateadas que representan los Servidores de la Sombra
 - 1 figura plateada que representa Gollum
- 76 fichas e indicadores de cartón, que incluyen:
 - 24 Loetas de Búsqueda (16 Loetas Normales de Búsqueda y 8 Loetas Especiales de Búsqueda)
 - 6 indicadores de Ejército
 - 3 fichas de Anillos Élficos
 - 1 ficha de Corrupción
 - 7 fichas de Compañero
 - 1 indicador de Aragorn – Heredero de Isildur
 - 1 indicador de Gandalf el Blanco
 - 1 ficha de Avance de la Comunidad
 - 8 Fichas Políticas de Nación
 - 20 indicadores de Control de Asentamiento
 - 2 indicadores de Puntos de Victoria
 - 2 fichas de Jugador Líder (usadas en la partidas de tres y cuatro jugadores)

VISIÓN GENERAL DE LOS COMPONENTES



Este reglamento



2 Ayudas de juego



1 Tablero de Juego, formado por dos secciones plegables



76 fichas de cartón



205 figuras de plástico que representan los Ejércitos y Personajes de la *Guerra del anillo*



6 Dados de Acción de los Pueblos Libres



10 Dados de Acción de la Sombra



5 Dados de Combate de seis caras



10 Cartas de Compañero (Personajes de los Pueblos Libres)



1 Carta de Gollum



3 Cartas de Servidor (Personajes de la Sombra)



96 Cartas de Evento (divididas en 4 mazos de 24 cartas)

SUMARIO DE FICHAS

Losetas de Búsqueda (24)



Normal



Especial (Comunidad)



Especial (Sombra)



Reverso

Fichas de Ejército (6)



Pueblos Libres (anverso)



Pueblos Libres (reverso)



Sombra (anverso)



Sombra (reverso)

Fichas de Anillos Élficos (3)



Anverso



Reverso



Anverso/Reverso

Ficha de Corrupción (1)

Fichas de Compañeros y Personajes (9)



Anverso



Reverso



Anverso



Reverso

Ficha de Avance de la Comunidad (1)

Fichas Políticas de Nación (8)



Pueblos Libres (anverso)



Pueblos Libres (reverso)



Sombra (anverso)



Sombra (reverso)

Indicadores de Control de Asentamiento (20)



Pueblos Libres



Sombra

Indicadores de Puntos de Victoria (2)



Pueblos Libres



Sombra

Fichas de Jugador Líder (2)



Pueblos Libres



Sombra

FIGURAS DE PLÁSTICO

Servidores

Espectros del Anillo (8)



Saruman



El Rey Brujo



Boca de Sauron



Nazgûl

Isengard (18)

Sauron (42)

Hombres del Sur y Hombres del Este (30)



Regular (12)



Élite (6)



Regular (36)



Élite (6)



Regular (24)



Élite (6)

La Comunidad del Anillo

Compañeros



Los Portadores del Anillo



Gollum



Boromir



Gandalf



Gimli



Legolas

Compañeros

Enanos (14)



Meriadoc



Peregrin



Trancos/Aragorn



Regular (5)



Élite (5)



Líder (4)

Elfos (19)

Gondor (24)



Regular (5)



Élite (10)



Líder (4)



Regular (15)



Élite (5)



Líder (4)

El Norte (19)

Rohan (19)



Regular (10)



Élite (5)



Líder (4)



Regular (10)



Élite (5)



Líder (4)

PIEZAS DEL JUEGO

FIGURAS DE PLÁSTICO

Los Ejércitos que luchan en la Tierra Media y los héroes y monstruos que los lideran se representan en el juego mediante figuras de plástico.

Ejércitos

El grueso de las fuerzas armadas de una Nación se representan por **unidades de Ejército**.

Las unidades de Ejército de una Nación se dividen en **unidades Regulares** o de **Élite**. La primera categoría representa una fuerza de combate de guerreros promedio y la segunda una hueste de guerreros escogidos o poderosos monstruos.

Una sola unidad de Ejército corresponde a una cantidad variable de guerreros, desde unos pocos cientos de guerreros expertos hasta miles de Orcos. En términos de juego, todas las unidades de un tipo (Regulares o de Élite) tienen la misma capacidad de combate que cualquier otra del mismo tipo, independientemente de la Nación a la que pertenezcan.

Todas las unidades de Ejército dentro de una misma región que estén controladas por el mismo jugador se consideran un solo grupo y en conjunto reciben el nombre de **Ejército**.

Un Ejército puede estar compuesto de un máximo de **diez unidades**, o **cinco unidades** si el Ejército está en el interior de un Baluarte bajo asedio.

Líderes de los Pueblos Libres

Los capitanes y jefes que lideran los Ejércitos de los Pueblos Libres se representan por figuras de **Líder**.

Los líderes no se pueden mover por su cuenta y siempre deben formar parte de un Ejército amistoso. Si en cualquier momento un Líder está sobre el mapa sin ningún Ejército, entonces es retirado inmediatamente.

La presencia de un Líder en un Ejército proporciona una ventaja en combate y una capacidad de movimiento superior. No hay límite a la cantidad de Líderes que puede haber en un mismo Ejército. Los Líderes de los Pueblos Libres, independientemente de la nacionalidad, pueden liderar Ejércitos compuestos por unidades de cualquier Nación de los Pueblos Libres.

Un Líder no se considera una unidad de Ejército y no puede ser tomado como baja, ni tampoco la presencia de un Líder añade nada a la Fuerza de Combate de un Ejército (véase página 28).

Nazgûl

Los **Nazgûl**, también llamados *Espectros del Anillo*, actúan como Líderes para los Ejércitos de la Sombra y cada uno está representado por una característica figura de un Espectro del Anillo montado en una bestia alada.

Las reglas que regulan los Líderes de los Pueblos Libres también se aplican a los Nazgûl, con las siguientes excepciones:

- Los Nazgûl no están obligados a formar parte de un Ejército amistoso y pueden moverse por su cuenta, volando a cualquier región (incluso a regiones que

contengan unidades de los Pueblos Libres) del tablero de juego con un único movimiento.

Excepción: un Nazgûl que se mueva sin un Ejército no se puede colocar en solitario en un Baluarte controlado por el enemigo.

- Los Nazgûl no se ven afectados por la presencia de un Ejército enemigo en la misma región.

Personajes

Los héroes principales de la historia y sus antagonistas principales se representan por figuras de **Personaje**.

Los Personajes son personalidades con habilidades superiores a las de los simples Líderes. Los Personajes pertenecientes a los Pueblos Libres reciben el nombre de **Compañeros**, mientras que los Personajes de la Sombra son llamados **Servidores**.

Cada Personaje se representa por una figura única y una Carta de Personaje que detalla sus habilidades especiales. Los jugadores deberían leer con atención todas las Cartas de Personaje antes de empezar la partida.

En términos de juego, los Personajes actúan de forma muy similar a los Líderes, pero no sufren las mismas restricciones y pueden mover por su cuenta por el tablero de juego, ignorando la presencia de Ejércitos enemigos.

Compañeros: Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (como Trancos), Meriadoc, Peregrin y Gandalf el Gris empiezan la partida como los Compañeros de Frodo y Sam (los **Portadores del Anillo**) y como miembros de la Comunidad del Anillo. A medida que la partida se desarrolla, pueden abandonar la Comunidad para ayudar a dirigir a la guerra a los Pueblos Libres y para actuar como Líderes para los Ejércitos de los Pueblos Libres.

Bajo ciertas circunstancias (como se describe en sus Cartas de Personaje), Trancos y Gandalf el Gris se pueden sustituir por sus encarnaciones más poderosas: **Aragorn – Heredero de Isildur** y **Gandalf el Blanco**.



Indicador de
Aragorn-Heredero
de Isildur



Indicador de
Gandalf el Blanco

Cuando esto suceda, coloca el indicador correspondiente debajo de la figura de plástico del Personaje para recordar su nuevo estatus.

Servidores: Los sirvientes más destacados del Señor Oscuro (Saruman, el Rey Brujo y Boca de Sauron) no empiezan en juego al principio de la partida. Aparecerán más adelante, de acuerdo a las condiciones especificadas en sus Cartas de Personaje.

Gollum: Gollum es un personaje muy poco común. Se asume que Gollum siempre está siguiendo a la Comunidad del Anillo, y que se convierte en el Guía de la Comunidad si los Portadores del Anillo están solos. Cuando esto sucede, puedes colocar la figura de Gollum junto a la figura de los Portadores del Anillo como recordatorio de su presencia. Los efectos de las acciones de Gollum se representan en el juego por la Carta de Personaje de Gollum y por ciertas Cartas de Evento.

EL TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego representa la parte occidental de la Tierra Media a finales de la Tercera Edad. Además del área de juego en sí misma, el tablero de juego también incluye varias casillas y marcadores que se usan para ayudar a los jugadores a llevar el control de los diferentes elementos y componentes del juego.

El diagrama del tablero de juego (véanse páginas 12-13) identifica las diferentes partes y muestra las casillas en las cuales se colocan muchos de los componentes necesarios al principio de la partida durante los preparativos.

NACIONES



- | | | | | | |
|---|---|---------------------------------|---|---|--|
|  |  | Enanos
(marrón) |  |  | Rohan
(verde oscuro) |
|  |  | Elfos
(verde claro) |  |  | Isengard
(amarillo) |
|  |  | Gondor
(azul oscuro) |  |  | Sauron
(rojo) |
|  |  | El Norte
(azul claro) |  |  | Hombres del Sur y Hombres del Este
(naranja) |

EJEMPLOS DEL MAPA



Una línea blanca es la frontera normal entre dos regiones.



Un río entre dos líneas blancas es también un estilo común de frontera entre dos regiones, que actúa como una frontera normal.



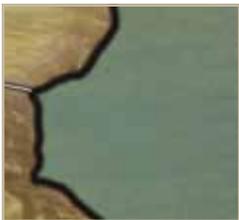
Una línea negra gruesa representa una frontera de montaña, que no se puede cruzar nunca.



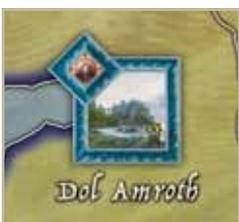
Una línea de color que discurre a lo largo de una frontera indica la frontera de una Nación.



Cuando dos Naciones son vecinas, dos líneas de color discurren a lo largo la una al lado de la otra, separadas por la frontera blanca.



Las áreas de mar no son regiones y no se pueden cruzar nunca. Las regiones limítrofes a la zona del gran mar en el lado izquierdo del tablero son llamadas **regiones costeras**.



Cuando el nombre de la región está escrito con letras más grandes, indica que en la región hay una Ciudad o un Baluarte.

REGIONES

La mayor parte del tablero de juego representa la parte occidental de la Tierra Media a finales de la Tercera Edad. El mapa está dividido en territorios llamados **regiones**. Cada región se identifica mediante un nombre, que normalmente se refiere a un lugar de interés o a toda una zona geográfica (como puede ser Minas Tirith o Cardolan). Las regiones se usan para regular el movimiento, el combate y la colocación de todas las figuras de plástico.

Las regiones normalmente están separadas por una línea blanca o por un río entre dos líneas blancas.

Una línea negra gruesa indica un terreno impasable que no se puede cruzar nunca, normalmente una zona de alta montaña. Si la frontera entre dos regiones está completamente dividida por una línea así, estas regiones no se consideran adyacentes bajo ninguna circunstancia.

Algunas áreas del tablero son completamente azules, ya estén rodeadas por una línea negra o rodeadas por una línea blanca. Estas áreas son mares o lagos. Un mar o un lago no son una región y nunca se pueden cruzar o mover adentro de ellos.

Regiones Libres

Las reglas y las Cartas de Evento a menudo hacen referencia a **regiones libres**. Una región es libre para un jugador cuando no contiene ningún ejército enemigo y/o Asentamiento controlado por el enemigo. Una región que contenga un Baluarte controlado por el enemigo es también libre para un jugador cuando el Baluarte esté siendo asediado por un Ejército de ese jugador.

NACIONES

Varias regiones están agrupadas e identificadas como **Naciones** por sus fronteras de color (véase diagrama en la página 9). Algunas Naciones se componen de varios grupos separados de regiones, divididas y distantes las unas de las otras.

FORTIFICACIONES Y ASENTAMIENTOS

Una región puede estar vacía, o puede contener una **Fortificación** o uno de los tres tipos de **Asentamiento** (Villa, Ciudad o Baluarte)

Fortificaciones

Una Fortificación es una región que ofrece posiciones fáciles de defender, como pueden ser unas ruinas, un fuerte o un vado para cruzar un río. Hay dos Fortificaciones en el mapa: en las regiones de Osgiliath y en los Vados del Isen.



Fortificación

Asentamientos

Los **Asentamientos** representan localizaciones que son vitales para la economía y la defensa de una Nación. Una región que contenga un Asentamiento proporciona varias ventajas al jugador que la controle.

Las **Villas** representan áreas pobladas que permiten el reclutamiento de tropas de una Nación específica. La presencia de una Villa se muestra en el tablero por el símbolo de la Nación apropiada.



**Villa de los
Pueblos Libres**



**Villa de
la Sombra**

Las **Ciudades** representan grandes centros urbanos y también se pueden usar para reclutar tropas. También proporcionan una ventaja en el combate a las tropas defensoras.



**Ciudad de los
Pueblos Libres**



**Ciudad de
la Sombra**

Los **Baluartes** representan fortalezas, refugios élficos y las capitales más grandes de la Tierra Media. En los Baluartes se pueden reclutar tropas, y los defensores reciben una gran ventaja en batalla.

Nota: Cada Baluarte del tablero se corresponde con una casilla de Baluarte con la misma ilustración (o con una ilustración genérica en el caso de los Baluartes de la Sombra).



**Baluarte de los
Pueblos Libres**



**Baluarte de
la Sombra**

Las Ciudades y los Baluartes de la Tierra Media proporcionan Puntos de Victoria al jugador que los captura a su enemigo (véase página 32).

Tanto en las Ciudades como en los Baluartes, el color del marco indica qué jugador lo controla inicialmente (rojo para la Sombra, azul para los Pueblos Libres). El icono en la esquina superior indica a qué Nación pertenece la Ciudad o el Baluarte.

Si el símbolo **f** aparece en una Ciudad, es un recordatorio de que controlar esa región vale 1 Punto de Victoria para el oponente.

Si el símbolo **ff** aparece en un Baluarte, es un recordatorio de que controlar ese Baluarte vale 2 Puntos de Victoria para el oponente.

MARCADORES Y CASILLAS

Además de las regiones de la Tierra Media, el tablero de juego también contiene varias casillas y marcadores que se usan durante la partida para llevar el control de diferentes actividades. Estas áreas incluyen:

- El **Marcador de Comunidad**, para llevar el control del avance de la Comunidad y la Corrupción de los Portadores del Anillo.
- La **Casilla de Búsqueda del Anillo** (también llamada la «Casilla de Búsqueda»), para mostrar los dados que el jugador de la Sombra asigna a la búsqueda de la Comunidad y para llevar el control de la cantidad de veces que la Comunidad se mueve durante un turno.
- El **Marcador Político**, para llevar el control de qué Naciones de la Tierra Media están «En Guerra».
- La **Casilla de Guía de la Comunidad**, para mostrar la Carta de Personaje del Personaje que esté guiando a la Comunidad.
- La **Casilla de Comunidad del Anillo** (también llamada la «Casilla de Comunidad»), para mostrar las figuras y fichas de los Compañeros que forman la Comunidad.
- Las **Casillas de Anillos Élficos**, para mostrar las fichas de los Anillos Élficos.
- Las **Casillas de los Mazos de Evento**, en las que se colocan los cuatro Mazos de Cartas de Evento.
- Las **Casillas de Baluarte**, para mostrar qué unidades de Ejército están involucradas en una Batalla de Asedio.
- Las **Casillas de Ejército**, en las que se colocan las figuras cuando no hay suficiente espacio en una región.
- El **Marcador de Puntos de Victoria**, para llevar el control de las conquistas de cada jugador.

EL TABLERO DE JUEGO

1
Casilla de Cartas de Evento de Personaje de los Pueblos Libres

2
Casilla de Cartas de Evento de Estrategia de los Pueblos Libres

3
Casilla de Anillos Élficos (controlados por el jugador de los Pueblos Libres)

4
Casillas de Ejército

5 5
Casillas de Baluarte

6
Casilla de Búsqueda

7
Marcador de Puntos de Victoria

8
Casilla de Anillos Élficos (controlados por el jugador de la Sombra)





9

Marcador de Comunidad

10

Casilla de Comunidad del Anillo

11

Casilla de Guía de la Comunidad

12

Marcador Político

13

Marcador de Mordor

14

Casilla de Cartas de Evento de Personaje de la Sombra

15

Casilla de Cartas de Evento de Estrategia de la Sombra

CAPÍTULO III: PREPARATIVOS

Antes de empezar a jugar, tenéis que decidir quién jugará con los Pueblos Libres y quién lo hará con la Sombra.

A continuación, preparad el juego para jugar siguiendo estos pasos.

PASO 1

Coloca el tablero de juego sobre una superficie adecuada, que sea lo suficientemente grande para dejar algo de espacio a los lados del tablero (para colocar las cartas descartadas y las piezas eliminadas, y también para tirar los dados).

PASO 2

Coloca la figura de los Portadores del Anillo en Rivendel, su punto de inicio.

PASO 3

Coloca la Ficha de Avance de la Comunidad en la Casilla 0 (cero) en el Marcador de Comunidad, con el lado «Oculto» hacia arriba. La Ficha de Corrupción también se coloca en el 0 (cero) en el mismo marcador.

PASO 4

Coloca todas las Cartas de Compañero en la Casilla de Guía de la Comunidad, con la Carta de Personaje de **Gandalf el Gris** en lo alto, porque él es el primer Guía de la Comunidad. Deja a un lado las cartas de **Aragorn – Heredero de Isildur**, **Gandalf el Blanco** y **Gollum** para usarlas más adelante.

PASO 5

Coloca todas las figuras de Compañero y sus fichas en la Casilla de Comunidad del Anillo. Deja a un lado la figura de **Gollum** para usarla más adelante.

PASO 6

Coloca las tres fichas de Anillo Élfico en la Casilla de Anillos Élficos de los Pueblos Libres del tablero de juego con el lado «Anillo» hacia arriba.

PASO 7

Deja a un lado las Cartas de Servidor de la Sombra (el Rey Brujo, Saruman y Boca de Sauron) y las figuras correspondientes para usarlas más adelante.

PASO 8

Separa las Cartas de Evento de los Pueblos Libres y de la Sombra en **Mazos de Estrategia** y de **Personaje** de acuerdo al dorso de cada carta, mézclalos por separado, y colócalos en las áreas correspondientes del tablero de juego.

PASO 9

Coloca las Losetas Normales de Búsqueda (de color marrón claro) en una taza o en cualquier otro contenedor opaco: esto es la **Reserva de Búsqueda**. Deja a un lado las Losetas Especiales de Búsqueda (de color azul y rojo) para usarlas más adelante.

PASO 10

Entrega siete Dados de Acción de la Sombra de color rojo al jugador de la Sombra y cuatro Dados de Acción de los Pueblos Libres de color azul al jugador de los Pueblos Libres. Deja a un lado los Dados de Acción restantes para usarlos más adelante. Deja a un lado los cinco Dados de Combate.

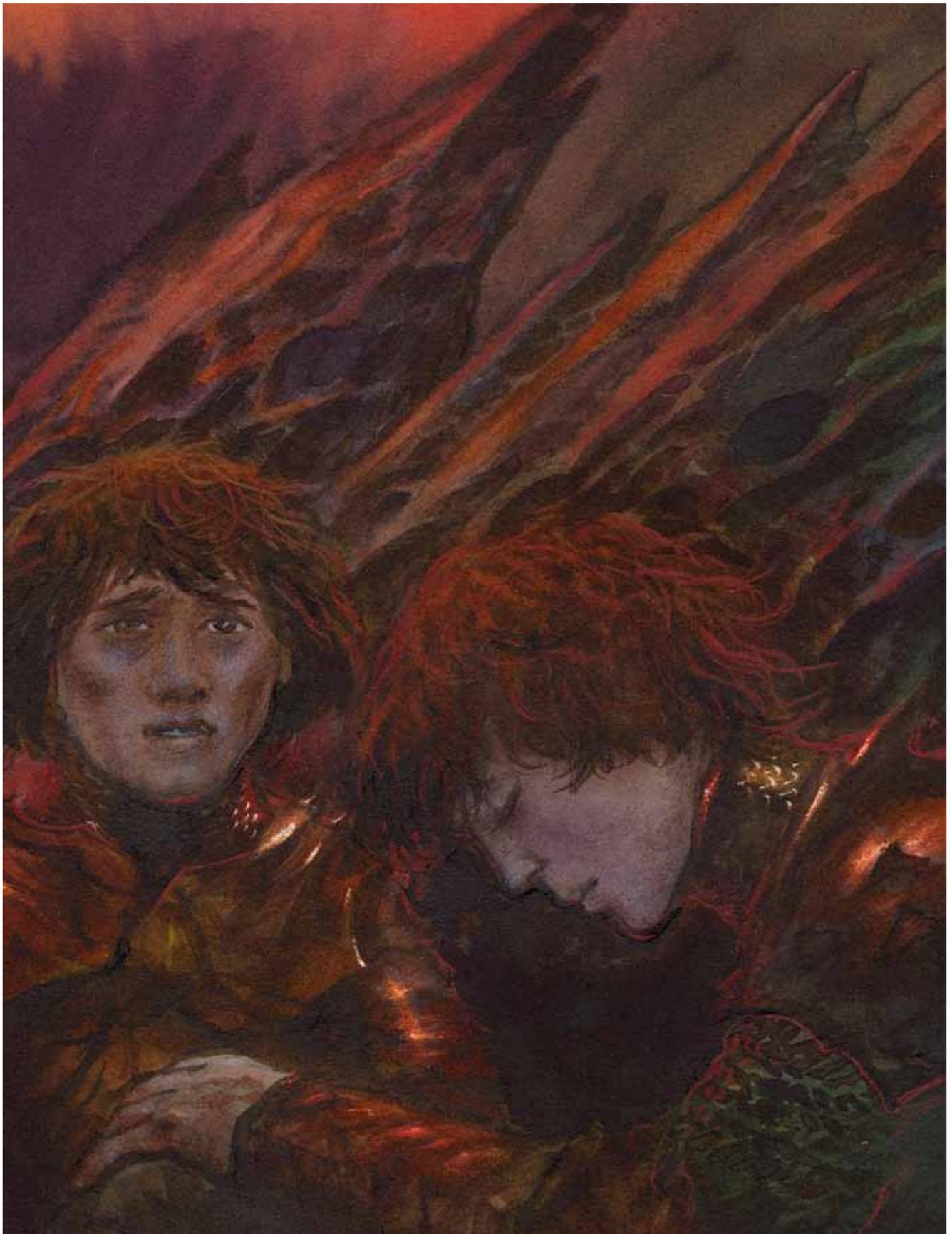
PASO 11

Coloca la Ficha Política de cada Nación de los Pueblos Libres en su punto de inicio en el Marcador Político. Todas las Fichas Políticas de las Naciones de los Pueblos Libres se colocan con su lado «Pasivo» boca arriba, **excepto la de los Elfos**. La Ficha Política de los Elfos y las de todas las Naciones del Ejército de la Sombra se colocan con el lado «Activo» boca arriba. Como indican los símbolos en el marcador, coloca las Fichas Políticas de Nación de Rohan, el Norte, los Elfos y los Enanos en la casilla superior, coloca las Fichas Políticas de Gondor y de los Hombres del Sur/Hombres del Este en la segunda casilla desde arriba, y por último coloca las Fichas Políticas de Sauron e Isengard en la tercera casilla desde arriba, inmediatamente encima de la casilla «En Guerra».

PASO 12

Ordena todas las figuras de plástico según su color y su tipo y sigue el diagrama de *Despliegue de Ejércitos* de las páginas 16-17 para colocar las unidades de Ejército iniciales de cada Nación y sus Líderes. Deja a un lado las figuras restantes para usarlas como refuerzos, prestando atención a no mezclarlas con las piezas eliminadas del juego a medida que se desarrolle la partida. Deja a un lado las fichas de Ejército para usarlas más adelante durante la partida.

Deja los componentes restantes en la caja; su usarán más adelante durante la partida.



DESPLIEGUE DE EJÉRCITOS

Enanos

1 Erebor:
1 Regular, 2 Élite, 1 Líder.

2 Ered Luin:
1 Regular.

3 Colinas de Hierro:
1 Regular.

Refuerzos:
2 Regular, 3 Élite, 3 Líder.

Elfos

4 Puertos Grises:
1 Regular, 1 Élite, 1 Líder.

5 Rivendel:
2 Élite, 1 Líder.

6 Reino del Bosque:
1 Regular, 1 Élite, 1 Líder.

7 Lórien:
1 Regular, 2 Élite, 1 Líder.

Refuerzos:
2 Regular, 4 Élite.

Gondor

8 Minas Tirith:
3 Regular, 1 Élite, 1 Líder.

9 Dol Amroth:
3 Regular.

10 Osgiliath:
2 Regular.

11 Pelargir:
1 Regular.

Refuerzos:
6 Regular, 4 Élite, 3 Líder.

El Norte

12 Bree:
1 Regular.

13 La Carroca:
1 Regular.

14 Valle:
1 Regular, 1 Líder.

15 Quebradas del Norte:
1 Élite.

16 La Comarca:
1 Regular.

Refuerzos:
6 Regular, 4 Élite, 3 Líder.

Rohan

17 Edoras:
1 Regular, 1 Élite.

18 Vados del Isen:
2 Regular, 1 Líder.

19 El Abismo de Helm:
1 Regular.

Refuerzos:
6 Regular, 4 Élite, 3 Líder.





Isengard

Orthanc: **1**

4 Regular, 1 Élite.

Tierras Brunas del Norte: **2**

1 Regular.

Tierras Brunas del Sur: **3**

1 Regular.

Refuerzos:

6 Regular, 5 Élite.

Sauron

Barad-Dûr: **4**

4 Regular, 1 Élite, 1 Nazgûl.

Dol Guldur: **5**

5 Regular, 1 Élite, 1 Nazgûl.

Gorgoroth: **6**

3 Regular.

Minas Morgul: **7**

5 Regular, 1 Nazgûl.

Moria: **8**

2 Regular.

Monte Gundabad: **9**

2 Regular.

Nurn: **10**

2 Regular.

Morannon: **11**

5 Regular, 1 Nazgûl.

Refuerzos:

8 Regular, 4 Élite, 4 Nazgûl.

Hombres del Sur y

Hombres del Este

Lejano Harad: **12**

3 Regular, 1 Élite.

Cercano Harad: **13**

3 Regular, 1 Élite.

Rhûn del Norte: **14**

2 Regular.

Rhûn del Sur: **15**

3 Regular, 1 Élite.

Umbar: **16**

3 Regular.

Refuerzos:

10 Regular, 3 Élite.

CAPÍTULO IV: EL TURNO DE JUEGO

Guerra del anillo se juega en una serie de **turnos**, hasta que un jugador gane la partida. Cada turno se divide en seis **fases**.

RESUMEN DEL TURNO

Las fases del turno son:

Fase 1) Recuperar Dados de Acción y Robar

Cartas de Evento

Cada jugador recupera los Dados de Acción que usó en el turno anterior, añadiendo cualquier dado que se haya añadido a la Reserva de Dados de Acción y quitando cualquier dado que haya sido retirado de la reserva.

A continuación, cada jugador roba 2 cartas, una de cada uno de sus respectivos Mazos de Evento.

Fase 2) Fase de Comunidad

El jugador de los Pueblos Libres ahora puede *declarar* la posición de la Comunidad.

Si se declara la Comunidad en una Ciudad o en un Baluarte de una Nación de los Pueblos Libres, esa Nación se **activa** (si la Nación estaba «Pasiva» en el Marcador Político, se gira la Nación a «Activa») y los Portadores del Anillo se pueden ser **curar**.

También, durante esta fase, el jugador de los Pueblos Libres puede cambiar el Guía de la Comunidad.

Fase 3) Asignación de Búsqueda

El jugador de la Sombra ahora puede colocar una cantidad de Dados de Acción en la **Casilla de Búsqueda** situada en el tablero de juego. El jugador de la Sombra debe colocar al menos un Dado de Acción si el jugador de los Pueblos Libres recuperó al menos 1 dado de la Casilla de Búsqueda durante la Fase 1. Puede asignar sólo tantos dados como la cantidad de Compañeros restantes en la Comunidad. *Estos dados no se tiran durante la siguiente fase de Tirada de Acciones.*

Fase 4) Tirada de Acciones

Los jugadores tiran sus Dados de Acción (excepto los dados que ya estén en la Casilla de Búsqueda). A continuación, el jugador de la Sombra inmediatamente toma todos los dados que se hayan tirado que muestren el resultado del «Ojo» y los añade a la Casilla de Búsqueda.

Fase 5) Resolución de Acciones

Esta fase es la fase principal de juego en una partida de *Guerra del anillo*.

Es durante esta fase que los jugadores utilizarán los resultados de los Dados de Acción para mover sus Personajes y Ejércitos sobre el tablero de juego, o para llevar a cabo otras acciones importantes.

Los resultados de los Dados de Acción que se han tirado dictan las acciones que los jugadores pueden hacer durante esta fase. Empezando por el jugador de los Pueblos Libres, los dos jugadores van alternando acciones, cada uno haciendo una acción al elegir y retirar uno de sus resultados de dado disponibles. (Véase también *Usar los Dados de Acción*, página 19).

Cada vez que el jugador de los Pueblos Libres usa un Dado de Acción para mover la Comunidad, coloca ese dado en la Casilla de Búsqueda después de completar la acción. El resto de dados usados se dejan a un lado hasta el siguiente turno.

El uso de cada diferente Dado de Acción se describe detalladamente más adelante.

Fase 6) Comprobación de Victoria

Ahora los jugadores comprueban si algún jugador ha cumplido las Condiciones de Victoria Militar. En caso contrario, empieza un nuevo turno de juego.

Cuando se han concluido todas las actividades requeridas por las diferentes fases, el turno finaliza y empieza otro turno (excepto si uno de los jugadores ha cumplido sus Condiciones de Victoria, en cuyo caso la partida finaliza).

LOS DADOS DE ACCIÓN

Los **Dados de Acción** juegan un papel fundamental en el juego, porque dictan las opciones disponibles para cada jugador durante un turno.

Estos dados tienen iconos especiales en sus caras, y cada icono representa un grupo diferente de acciones de las cuales los jugadores pueden elegir. Las diferentes cantidades y tipos de iconos que aparecen en los Dados de Acción de los Pueblos Libres y en los Dados de Acción de la Sombra reflejan las diferentes características de los dos bandos que luchan en *Guerra del anillo*.

La *tabla de Iconos de Dados de Acción*, en la página opuesta, muestra el significado de estos iconos.

Nota: Los Dados de Acción de los Pueblos Libres tienen dos caras que muestran la acción de «Personaje» y es por esto que en estos dados la acción de «Ejército» sólo aparece en una cara, combinada con la acción de «Alistar».

RESERVA DE DADOS DE ACCIÓN

La cantidad total de Dados de Acción tirados por un jugador en un turno es llamada su **reserva de dados**.

El jugador de la Sombra empieza la partida con siete dados en su reserva, pero puede ganar dados adicionales más adelante durante la partida, hasta un máximo de diez. Estos Dados de Acción adicionales entran en juego cuando el jugador de la Sombra pone en juego sus Servidores (un dado por **Saruman**, uno por el **Rey Brujo**, uno por **Boca de Sauron**).

ICONOS DE DADOS DE ACCIÓN

Pueblos Libres



Acción de Personaje*



Acción de Ejército*



Acción de Alistar



Acción de Evento



Acción de Alistar/Ejército



Voluntad del Oeste

Acciones Especiales

Sombra



Acción de Personaje



Acción de Ejército



Acción de Alistar



Acción de Evento



Acción de Alistar/Ejército



Ojo

Acciones Especiales

* **Nota:** los Dados de Acción de los Pueblos Libres tienen dos caras que muestran la Acción de Personaje. En estos dados, la acción de «Ejército» sólo aparece en una cara, combinada con la acción de Alistar.

El jugador de los Pueblos Libres empieza con cuatro dados en su reserva. Como la Sombra, también puede ganar dados adicionales más adelante durante la partida. El jugador de los Pueblos Libres añade un dado a su reserva de dados cuando **Aragorn – Heredero de Isildur** entra en juego y otro dado cuando aparece **Gandalf el Blanco**.

Tanto el jugador de la Sombra como el de los Pueblos Libres pierden los dados adicionales si el Personaje correspondiente es eliminado.

Cuando un jugador gane o pierda un Dado de Acción, la pérdida o ganancia se hace efectiva en el siguiente turno: el dado es añadido a, o retirado de, la reserva de dados durante la fase de Recuperar Dados de Acción y Robar Cartas de Evento del siguiente turno.

ASIGNACIÓN DE BÚSQUEDA Y TIRADA DE ACCIONES

Durante la Fase de Asignación de Búsqueda, el jugador de la Sombra coloca la cantidad de Dados de Acción que quiera en la Casilla de Búsqueda para destinarlos a la Búsqueda del Anillo.

Si había uno o más de los Dados de Acción de la Comunidad en la Casilla de Búsqueda al final del turno anterior, debe colocar como mínimo 1 dado en la Casilla de Búsqueda.

La cantidad *máxima* de dados que puede colocar en la Casilla de Búsqueda es igual al número de Compañeros que haya actualmente en la Comunidad (hay que tener en cuenta que los Portadores del Anillo no son considerados como un Compañero y que no se tienen en cuenta para calcular este máximo).

Sin embargo, el jugador de la Sombra siempre puede colocar *al menos un dado* en la Casilla de Búsqueda, incluso aunque todos los Compañeros hayan abandonado la Comunidad.

Los dados colocados en la Casilla de Búsqueda no se tiran, sino que el jugador de la Sombra tira los dados restantes de su reserva de dados, y todos los dados que muestren un resultado de «Ojo» también se añaden inmediatamente a la Casilla de Búsqueda.

El jugador de los Pueblos Libres simplemente tira toda su reserva de Dados de Acción

USAR LOS DADOS DE ACCIÓN

Empezando por los Pueblos Libres, los jugadores van alternando las acciones eligiendo uno de sus Dados de Acción y haciendo inmediatamente la acción que el resultado específico del dado hace posible.

Cada Dado de Acción está marcado con un conjunto de iconos característicos, correspondientes a las diferentes acciones de juego. Cada acción está detallada más adelante en este reglamento y resumida en la *Tabla de Referencia de Dados de Acción* (véase página 20; la tabla también se incluye en las *Ayudas de Juego*).

Cuando se completa una acción, el dado correspondiente se considera «usado» y se deja a un lado hasta que se vuelva a necesitar el próximo turno.

La única excepción a esta regla es que cada vez que el jugador de los Pueblos Libres usa un Dado de Acción para *mover la Comunidad*, coloca ese dado en la **Casilla de Búsqueda** después de completar la acción en lugar de dejarlo a un lado (hay que tener en cuenta que ese dado se devuelve al jugador de los Pueblos Libres durante la fase de Recuperar Dados de Acción y Robar Cartas de Evento del siguiente turno).

Si un jugador tiene menos Dados de Acción sin usar que su oponente (normalmente el jugador de los Pueblos Libres tendrá menos Dados de Acción que el jugador de la Sombra), puede *pasar* en vez de hacer una acción, permitiendo por tanto a su oponente hacer otra acción.

TABLA DE REFERENCIA DE DATOS DE ACCIÓN

Esta sección proporciona un resumen rápido de las acciones que cada jugador puede hacer usando los Datos de Acción.



PERSONAJE



El resultado de **Personaje** en el dado se puede usar para hacer una de las acciones siguientes:

- **Líder Mueve/Ataca con Ejércitos.** Mueve un Ejército con un Líder a una región adyacente, que debe ser libre para los propósitos de un movimiento de Ejército; o ataca a un Ejército enemigo en una región adyacente usando un Ejército con un Líder.
- **Jugar una Carta de Evento.** Juega una Carta de Evento de **Personaje** de tu mano.

Sólo Pueblos Libres

- **Avanzar la Comunidad.** Avanza la Ficha de Avance de la Comunidad una casilla hacia adelante en el Marcador de Comunidad. Resuelve la Búsqueda del Anillo, y a continuación coloca el Dado de Acción usado en la Casilla de Búsqueda.
- **Ocultar la Comunidad.** Si la Comunidad había sido Descubierta anteriormente, vuelve a estar Oculta.
- **Separar Compañeros.** Separa un Compañero o un grupo de Compañeros de la Comunidad. Las figuras de Compañero se retiran de la Casilla de Comunidad y deben mover sobre el mapa, hasta una distancia de la Comunidad igual al número de casilla del Marcador de Comunidad más el Nivel de Compañero más alto.
- **Mover Compañeros.** Mueve todos los Compañeros o grupos de Compañeros sobre el mapa, cada uno hasta un número de regiones igual al Nivel de Compañero más alto del grupo.

Sólo Sombra

- **Mover Servidores.** Mueve todos los Nazgûl (incluyendo el Rey Brujo, si está en juego) a cualquier lugar del mapa (excepto a una región que contenga un Baluarte controlado por los Pueblos Libres, a menos que un Ejército de la Sombra lo esté asediando). Mueve a Boca de Sauron (si está en juego) hasta tres regiones.



EJÉRCITO



El resultado de **Ejército** en el dado se puede usar para hacer una de las acciones siguientes:

- **Mover Ejércitos.** Mueve hasta dos Ejércitos diferentes desde su región (o regiones) a una región (o regiones) adyacentes, que deben ser libres para los propósitos de un movimiento de Ejército.
- **Atacar a un Ejército Enemigo.** Ataca a un Ejército enemigo en una región adyacente con uno de tus Ejércitos (o lleva a cabo un Ataque de Asedio o una Salida).
- **Jugar una Carta de Evento.** Juega una Carta de Evento de **Ejército** de tu mano.



ALISTAR



El resultado de **Alistar** en el dado se puede usar para hacer una de las acciones siguientes:

- **Acción Diplomática.** Mueve la Ficha Política de una Nación amistosa una casilla hacia adelante en el Marcador Político (en el caso de una Nación de los Pueblos Libres, sólo se puede llegar a la casilla «En Guerra» si la Nación está Activa).
- **Jugar una Carta de Evento.** Juega una Carta de Evento de **Alistar** de tu mano.

Sólo para Naciones «En Guerra»

- **Reclutar Refuerzos.** Colocar refuerzos en juego:
 - 1 unidad de Élite en cualquier Asentamiento amistoso y libre
o bien
 - 2 Líderes en cualesquiera dos Asentamientos diferentes amistosos y libres
o bien
 - 2 unidades Regulares en cualesquiera dos Asentamientos diferentes amistosos y libres
o bien
 - 1 Líder y 1 unidad de Ejército Regular en cualesquiera dos Asentamientos diferentes amistosos y libres.

Sólo Sombra

- **Poner un Personaje en juego** de acuerdo a las reglas de su Carta de Personaje.



EVENTO



El resultado de **Evento** en el dado se puede usar para hacer una de las acciones siguientes:

- **Robar una Carta de Evento.** Roba una Carta de Evento de un Mazo de Evento a tu elección.
- **Jugar una Carta de Evento.** Juega una Carta de Evento de tu mano, independientemente de su tipo.



ALISTAR/EJÉRCITO



Elige una acción cualquiera de las indicadas en «Alistar» o «Ejército».

ESPECIAL

Los resultados **Especiales** en el dado son diferentes en los dados de la Sombra y en los dados de los Pueblos Libres:



OJO DE SAURON

Todos los dados que muestren el **Ojo** se deben colocar en la Casilla de Búsqueda.



VOLUNTAD DEL OESTE

- Antes de hacer una acción, un resultado de **Voluntad del Oeste** se puede cambiar a cualquier otro resultado del Dado de Acción, a elección del jugador de los Pueblos Libres y se puede usar con el mismo efecto que el resultado elegido.
- El resultado de **Voluntad del Oeste** también se puede usar para poner en juego a **Gandalf el Blanco** o a **Aragorn – Heredero de Isildur** de acuerdo a las reglas de sus Cartas de Personaje

Un jugador también puede elegir *saltar* una acción y descartar uno de sus Dados de Acción sin efecto, en lugar de usar ese dado para hacer una acción.

Si un jugador se queda sin acciones antes de que su oponente haga lo mismo, el oponente hace sus acciones restantes una después de la otra.

LOS ANILLOS ÉLFICOS

Al principio de la partida, el jugador de los Pueblos Libres recibe tres fichas, que representan los Anillos Élficos de Poder.

Guarda todas las fichas en la Casilla de Anillos Élficos del tablero de juego, con el lado de Anillo boca arriba, hasta que decida usarlas.

Cuando el jugador de los Pueblos Libres usa un Anillo Élfico le da la vuelta a la ficha para mostrar su lado con el «Ojo en Llamas» y se lo entrega al jugador de la Sombra.

Después de que el jugador de la Sombra use la ficha, se retira del juego.

Por tanto, el propietario de cada ficha de Anillo Élfico/Ojo puede usarla una vez de acuerdo a lo siguiente:

Cuando un jugador vaya a hacer una acción durante la fase de Resolución de Acciones, puede usar un Anillo Élfico para cambiar el resultado mostrado en uno de sus Dados de Acción sin usar a otro resultado del Dado de Acción a su elección.

Un jugador que acabe de usar un Anillo Élfico para cambiar el resultado de un dado, a continuación procede a hacer una acción normal, eligiendo un resultado cualquiera de Dado de Acción (no necesariamente el que acaba de cambiar con el Anillo Élfico).

El uso de un Anillo Élfico está sujeto a las siguientes limitaciones:

- En un mismo turno un jugador sólo puede usar un Anillo Élfico.
- El jugador de los Pueblos Libres no puede usar un Anillo Élfico para cambiar un dado de acción al resultado de «Voluntad del Oeste».
- El jugador de la Sombra puede usar un Anillo Élfico para cambiar el resultado de un dado a un resultado de «Ojo» (ese dado se mueve inmediatamente a la Casilla de Búsqueda). Esto no cuenta como una acción, así que a continuación puede hacer una acción normalmente. Sin embargo, no puede hacer lo contrario y usar un Anillo Élfico para cambiar el resultado de un Dado de Acción que ya esté mostrando un resultado de «Ojo».

Fichas de Anillo Élfico



Anverso: controlado por el jugador de los Pueblos Libres



Reverso: controlado por el jugador de la Sombra

CAPÍTULO V: LAS CARTAS DE EVENTO

Las Cartas de Evento representan muchos de los afortunados (o desafortunados) episodios de *El Señor de los Anillos*, así como objetos especiales, sucesos inesperados y «acontecimientos alternativos».

Además, cada Carta de Evento se puede usar alternativamente como un efecto de combate especial durante una batalla. Cuando una Carta de Evento se utiliza por su habilidad de combate, nos referimos a ella como una **Carta de Combate**.

MAZOS DE EVENTO

Cada jugador recibe dos mazos de Cartas de Evento: su **Mazo de Estrategia** (representado gráficamente por el estandarte de un ejército) y su **Mazo de Personajes** (representado gráficamente por una espada).

Las cartas del Mazo de Estrategia normalmente ofrecen al jugador opciones militares y políticas. Las cartas del Mazo de Personajes a menudo están relacionadas con la Comunidad y con las acciones de los Compañeros y Servidores sobre el mapa.

ROBAR CARTAS DE EVENTO

Durante la primera fase de cada turno de juego (incluyendo el primer turno) ambos jugadores deben robar una carta de cada uno de sus mazos.

Los jugadores también pueden robar cartas de los dos mazos usando un resultado de Dado de Acción durante la fase de Resolución de Acciones (véase página 21).

Los jugadores pueden tener un **máximo de seis cartas** en su mano en cualquier momento y deben descartar inmediatamente las que tengan en exceso tan pronto como este máximo sea superado. Las cartas se descartan boca abajo.

Si una baraja se agota durante la partida, las cartas descartas **no se vuelven a mezclar**. A partir de ese momento el jugador ya no podrá robar cartas de ese mazo (y, por tanto, sólo robará una carta del otro mazo durante la fase de Recuperar Dados de Acción y Robar Cartas de Evento).

JUGAR CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Evento se pueden jugar durante la fase de Resolución de Acciones de dos formas:

- 1) Usando un resultado de Evento en un Dado de Acción (el símbolo de la Palantir), o bien
- 2) Usando un resultado en un Dado de Acción cuyo icono corresponda al símbolo de la esquina superior derecha de la carta.

Ejemplo: Para que el jugador de los Pueblos Libres pueda jugar la Carta de Estrategia «Camino de los Woses» debe usar un Dado de Acción cuyo resultado sea el símbolo de la Palantir (el resultado de Evento), o bien un Dado de Acción cuyo resultado sea el símbolo del Estandarte (un resultado de Ejército).

En términos generales, las Cartas de Evento se descartan una vez se han resuelto sus efectos.

Los efectos de una Carta de Evento se explican en su texto.

A menudo hay que cumplir algún tipo de requisito para que se puedan aplicar los efectos de la carta; si un requisito no se cumple por completo, entonces la carta no se puede jugar.

Normalmente una carta permite a un jugador hacer una acción que incumple las reglas habituales; esto es intencionado, pero cualquier otra regla que no sea expresamente sustituida por el texto de la carta se continúa aplicando normalmente.

Algunas excepciones a las reglas generales usan la siguiente terminología:

- Si una carta indica «Juégalas sobre la mesa», significa que la carta no se descarta una vez jugada y que sus efectos se mantienen hasta que se cumpla alguna condición o requisito en concreto después de lo cual la carta se descartará. Si descartar una carta requiere el uso de un Dado de Acción, entonces descartar la carta cuenta como una acción. Hay que tener en cuenta que si la condición requerida para jugar la carta deja de cumplirse, entonces la carta se descarta inmediatamente.

Ejemplo: «La Locura de Denethor» se descarta si Minas Tirith ya no está bajo asedio.

- Si el texto de una carta te indica que «reclutes» unidades o Líderes, estas unidades o Líderes se toman de tus refuerzos disponibles. Véase también *Usar una Carta de Evento para Reclutar Tropas*, en la página 27, para el funcionamiento específico de las Cartas de Evento que permiten reclutamientos.

Las acciones indicadas en una Carta de Evento son obligatorias. Sin embargo, puede suceder que los efectos de una Carta de Evento no se puedan aplicar por completo. En este caso, aún así se puede jugar la carta, y sus efectos se aplican con la mayor extensión posible.

Ejemplo: La carta «Imrahil de Dol Amroth» permite al jugador de los Pueblos Libres reclutar un Líder y una unidad de Élite (o Regular) en Dol Amroth. Si no hay ningún Líder disponible en los refuerzos de los Pueblos Libres, sólo se reclutará la unidad de Élite o Regular.

Cartas de Evento que Provocan Bajas

Varias cartas describen efectos que pueden provocar que un jugador retire figuras del juego. Si todas las unidades de Ejército de un Ejército son eliminadas por el efecto de una carta de este tipo, todos los Líderes de los Pueblos Libres que estuvieran con el Ejército son también retirados inmediatamente, mientras que cualquier Nazgûl, Compañero o Servidor se mantienen en la región, a menos que el texto de la carta lo especifique de forma diferente.

CARTAS DE COMBATE

Además de su Texto de Evento normal, todas las Cartas de Evento contienen un texto adicional (localizado en la parte inferior de las cartas) que representa su uso como **Cartas de Combate**.

A diferencia de jugar una Carta de Evento para su uso principal, jugarla como Carta de Combate **no requiere hacer una acción**. Las Cartas de Combate se juegan durante una batalla, véase *Resolver una Batalla*, en la página 29, para más detalles.

De la misma forma que los efectos de las Cartas de Evento, los efectos de las Cartas de Combate modifican las reglas normales del juego, y el texto de la carta siempre tiene prioridad sobre las reglas normales. Las Cartas de Evento usadas como Cartas de Combate siempre se descartan inmediatamente después de usarlas.

LAS CARTAS DE EVENTO

Carta de Evento de los Pueblos Libres

- 1 Título del Evento
- 2 Tipo de Carta
- 3 Requisito para el Evento (si está presente)
- 4 Texto del Evento
- 5 Condición de Descarte del Evento (si está presente)



Carta de Evento de la sombra

- 6 Información para Partidas Multijugador (si está presente)
- 7 Título de Combate
- 8 Requisito para el Combate (si está presente)
- 9 Texto de Combate
- 10 Número de Iniciativa
- 11 Número de Carta



Tipos de Cartas de Evento de los Pueblos Libres



Personaje Ejército Alistar

Tipos de Carta de Evento de la Sombra



Personaje Ejército Alistar

Dorsos de Cartas de Evento de los Pueblos Libres



Personaje Estrategia

Dorsos de las Cartas de Evento de la Sombra



Personaje Estrategia

CAPÍTULO VI: EJÉRCITOS Y BATALLAS

Las vastas hordas del Señor Oscuro y los resueltos defensores del Oeste juegan un papel principal en *Guerra del anillo* y su alistamiento y uso es crucial. Desde sus posiciones iniciales de salida (como se describe en *Preparativos*), los Ejércitos de ambos jugadores irán aumentando gracias a los refuerzos y se dirigirán a la batalla de acuerdo a las reglas siguientes.

PERSONAJES

JUGAR PERSONAJES DE LOS PUEBLOS LIBRES

Los Personajes de los Pueblos Libres se ponen en juego de dos formas:

- Los Compañeros entran en juego cuando se separan de la Comunidad (véase *Separar Compañeros de la comunidad*, página 39);
- **Gandalf el Blanco** y **Aragorn – Heredero de Isildur**, se ponen en juego usando un dado de Voluntad del Oeste. Usa las reglas específicas indicadas en su Carta de Personaje.

JUGAR PERSONAJES DE LA SOMBRA

Los Personajes de la Sombra (Servidores) se ponen en juego usando un dado de Alistar. Este uso del dado de Alistar no sigue las reglas normales de reclutamiento, sino que en su lugar se usan las reglas especificadas en la Carta de Personaje.

MOVER PERSONAJES

Los Personajes se mueven por el tablero de juego durante la fase de Resolución de Acciones usando un resultado de Personaje en el Dado de Acción (el icono de Espada), o jugando una Carta de Evento que permita el movimiento de Personajes.

También se puede usar un resultado de Personaje en el Dado de Acción:

- Para mover **todos** los Compañeros que no estén en la Comunidad (sólo el jugador de los Pueblos Libres).
- Para mover **todos** los Nazgûl y Servidores (sólo el jugador de la Sombra).

Nota: Si el Nivel de un Personaje es 0 (cero), no puede mover, incluso cuando esté unido a un Ejército.

Mover Compañeros

Cuando el jugador de los Pueblos Libres usa un resultado de Personaje del Dado de Acción para mover sus Personajes, puede mover **todos** los Compañeros que estén sobre el mapa un número de regiones igual o inferior a su Nivel (véase más adelante).

Sin embargo, un grupo de Compañeros que estén en una misma región se pueden mover a un destino *común* a una distancia igual o inferior que el Nivel *más alto* del grupo.

El jugador de los Pueblos Libres puede crear más de un grupo con los Compañeros que estén en una misma región, y entonces podrá moverlos por separado a destinos diferentes.

Cuando se mueven los Compañeros, están sujetos a las reglas siguientes:

- No se ven afectados por ningún Ejército enemigo. Cuando se mueven en solitario o con otros Compañeros, pueden entrar o abandonar una región que contenga unidades de la Sombra, pero deben detenerse al entrar en una región que contenga un Baluarte controlado por el jugador de la Sombra.
- Nunca pueden abandonar o entrar en una región que contenga un Baluarte amistoso asediado por un Ejército enemigo (excepto como resultado de ciertos efectos de Cartas de Evento).
- Nunca pueden cruzar terreno impasable (fronteras negras).

Mover Nazgûl y Servidores

Cuando el jugador de la Sombra usa un resultado de Personaje del Dado de Acción para mover sus Personajes, cada Nazgûl (incluyendo el Rey Brujo) pueden mover a cualquier región del tablero con un solo movimiento. Uno, alguno o todos los Nazgûl se pueden mover de esta forma utilizando un solo resultado de Personaje del Dado de Acción.

La única restricción es que los Nazgûl nunca pueden mover de esta forma a una región que contenga un Baluarte controlado por el jugador de los Pueblos Libres, a menos que el Baluarte esté siendo asediado por un Ejército de la Sombra.

Hay que tener en cuenta que en *Guerra del anillo*, con el propósito de que las reglas sean claras, el Rey Brujo es considerado como un Nazgûl (incluyendo a este respecto todas las referencias a «Nazgûl» en las Cartas de Evento, a menos que se diferencie en el texto de la carta al usar su nombre o el título de «Servidor»).

Boca de Sauron y Saruman no tienen la habilidad de movimiento ilimitado de los Nazgûl; están sujetos a las reglas siguientes:

- Saruman nunca puede abandonar la región de Orthanc.
- Boca de Sauron puede mover hasta tres regiones si mueve en solitario. Como los Compañeros, no puede cruzar terreno impasable, ignora cualquier Ejército enemigo cuando mueve en solitario y no puede abandonar o entrar en una región que contenga un Baluarte amistoso que esté siendo asediado por un Ejército enemigo.

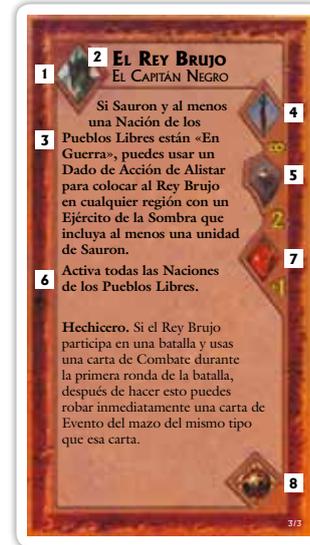
Como los Nazgûl, cualquier Servidor que mueva sin ejército no se puede mover a un Baluarte controlado por el jugador de los Pueblos Libres a menos que esté siendo asediado por un Ejército de la Sombra.

LAS CARTAS DE PERSONAJE

Cartas de Compañero



Cartas de Servidor



- 1** Imagen del Compañero
- 2** Nombre
- 3** Habilidades Especiales cuando es el guía de la Comunidad (si está presente)
- 4** Nivel
- 5** Liderazgo
- 6** Habilidades Especiales cuando no está con la Comunidad (si está presente)
- 7** Nación que el Compañero puede activar (si aquí aparece el símbolo de los Pueblos Libres, el Compañero puede activar cualquier Nación de los Pueblos Libres).
- 8** Condición para jugar el Compañero (si está presente)
- 9** Habilidades Especiales
- 10** Dados de Acción de Bonificación: Si está presente el símbolo de «Voluntad del Oeste», añade un dado a la Reserva de Dados de Acción cuando el Personaje esté en juego.

- 1** Imagen del servidor
- 2** Nombre
- 3** Condición para jugar el Servidor
- 4** Nivel (el símbolo ∞ representa el movimiento ilimitado de los Nazgûl)
- 5** Liderazgo
- 6** Habilidades Especiales
- 7** Dado de Acción de Bonificación: Si está presente el símbolo del «Ojo en Llamas», añade un dado a la Reserva de Dados de Acción cuando el Servidor esté en juego
- 8** Nación a la que pertenece el Servidor

EJÉRCITOS Y APILAMIENTO

COMPOSICIÓN DE LOS EJÉRCITOS

Un **Ejército** está formado por todas las unidades de Ejército amistosas, los Líderes y los Personajes que estén en una misma región.

Un Ejército puede estar formado por unidades que pertenezcan a diferentes Naciones que luchen todas en el mismo bando.

Si un Ejército en movimiento entra en una región ocupada por otro Ejército amistoso, los dos Ejércitos se *fusionan* en un único Ejército al final de la acción.

De la firma forma, un Ejército se puede *dividir* simplemente moviendo parte de sus unidades a una región adyacente y dejando al resto detrás.

LÍMITE DE APILAMIENTO

Una misma región puede contener como máximo **10 unidades de Ejército**.

Si, al final de cualquier acción (por ejemplo, después de mover o alistar tropas), hay más de 10 unidades en la misma región, el jugador que las controle deberá retirar las unidades en exceso.

Las unidades retiradas de esta forma pueden volver a entrar en juego más adelante como refuerzos.

CASILLAS DE EJÉRCITO

En el lado izquierdo del tablero se pueden encontrar tres **Casillas de Ejército** numeradas.

Si el tamaño y la cantidad de figuras de plástico llegan a ser demasiado grandes para caber físicamente en una misma región, el jugador que las controle puede mover algunas o todas las figuras de la región a una Casilla de Ejército libre, colocando la correspondiente ficha de Ejército numerada en la región para identificarla. Las figuras se pueden volver a mover al tablero desde la Casilla de Ejército en cualquier momento.

Los jugadores deben tener cuidado en no superar el límite de apilamiento cuando utilizan una Casilla de Ejército. Para todos los efectos de juego, las figuras en la casilla se considera que están en la región que contiene la ficha de Ejército.

***Ejemplo:** El jugador de los Pueblos Libres mueve un Ejército compuesto de 10 unidades regulares de Gondor en Lossarnach, y se da cuenta de que ocuparán demasiado espacio. La Casilla de Ejército número 3 está libre, así que el jugador retira 8 de las figuras regulares de Gondor y las coloca en la Casilla de Ejército. A continuación coloca la ficha de Ejército número 3 en Lossarnach con las dos figuras restantes. Siempre que sea necesario, la ficha puede ser sustituida por las figuras de la casilla.*

RECLUTAR TROPAS

RECLUTAR NUEVAS UNIDADES Y LÍDERES

Las unidades de Ejército y los Líderes adicionales se hacen entrar en juego durante la fase de Resolución de Acciones usando un resultado de Alistar del Dado de Acción (un icono de Yelmo) como una acción, o jugando una Carta de Evento que reclute nuevas unidades.

Para hacer entrar refuerzos al tablero usando un resultado de Alistar del Dado de Acción, las nuevas unidades deben pertenecer a una nación «En Guerra» (véase más adelante).

Usando un solo resultado de Alistar del Dado de Acción, un jugador puede poner en juego las siguientes figuras:

- dos unidades Regulares, *o bien*
- dos Líderes/Nazgûl, *o bien*
- una unidad Regular y un Líder/Nazgûl, *o bien*
- una unidad de Élite.

Todas las unidades y Líderes acabados de reclutar se toman de los refuerzos disponibles del jugador y sólo se pueden colocar en una **Ciudad, Villa o Baluarte** de la Nación a la cual pertenezca la unidad.

Cuando usando un resultado de Alistar del Dado de Acción se ponen en juego dos unidades regulares o Líderes, o una combinación de ambos, pueden pertenecer a Naciones diferentes, siempre que las dos Naciones estén «En Guerra» (véase página 35) y cada figura sea colocada en una Ciudad, Villa o Baluarte de la nación a la cual pertenece.

Los Nazgûl siempre son reclutados en los Baluartes de la Nación Sauron.

RESTRICCIONES AL RECLUTAR

- Cuando se alistan dos figuras (unidades y/o Líderes) usando un resultado de Alistar del Dado de Acción, las dos figuras se deben colocar siempre en Asentamientos **separados**.
- No puedes alistar o reclutar tropas en un Asentamiento capturado por el enemigo (es decir, actualmente ocupado por unidades enemigas o que contenga una ficha de Control del enemigo).
- No puedes alistar tropas en un Baluarte **asediado** (véanse páginas 31-32) por el enemigo, a menos que estés reclutando con una Carta de Evento.
- Los refuerzos están limitados a las figuras disponibles. Esto es, si todas las unidades de un tipo están en juego, no se pueden reclutar unidades adicionales de ese tipo. Las unidades de la Sombra y los Nazgûl retirados como bajas se vuelven a colocar entre los refuerzos disponibles (lo que permite un alistamiento casi ilimitado). Todos los personajes (incluyendo los Servidores de la Sombra), unidades de los Pueblos Libres y Líderes, quedan **permanentemente** fuera del juego si son eliminados; se deberían colocar en un área destinada a las **bajas** (como podría ser volverlas a poner en la caja) y ya no pueden volver a ser reclutadas.

USAR UNA CARTA DE EVENTO PARA RECLUTAR TROPAS

Cuando se usan Cartas de Evento cuyos efectos permiten a un jugador reclutar tropas, se deben respetar todas las restricciones normales de reclutamiento, con las siguientes excepciones:

- Si una carta indica a un jugador reclutar tropas de una Nación y esa Nación aún no ha llegado a la casilla de «En Guerra», a pesar de ello el jugador puede hacer el reclutamiento.
- Si una carta indica a un jugador reclutar tropas en una región con un Baluarte, las unidades se pueden colocar incluso aunque el Baluarte esté bajo asedio. Excepto en este caso, una Carta de Evento que permita reclutar unidades en una región específica (o regiones), está sujeta a la restricción normal de que no se puede hacer un reclutamiento en una región que no sea libre.

Ejemplo: La Carta de Evento de «Jinetes de Théoden» permite a un jugador reclutar tropas en una región de Rohan que contenga un Compañero. Si hay un Compañero en Estemnet, pero esa región también contiene tropas enemigas, entonces no es posible reclutar en ella.

MOVIMIENTO DE EJÉRCITOS

MOVER UN EJÉRCITO

Los Ejércitos se mueven por el tablero de juego durante la fase de Resolución de Acciones, usando un resultado de Ejército del Dado de Acción o un resultado de Personaje del Dado de Acción (si el Ejército a mover contiene un Líder o un Personaje), o con una Carta de Evento que permita el movimiento de Ejércitos.

Un jugador que use un resultado de Ejército del Dado de Acción puede mover dos Ejércitos *diferentes*, pero no puede mover dos veces el mismo Ejército.

Un jugador que use un resultado de Personaje del Dado de Acción puede mover un único Ejército *que contenga al menos un Líder o un Personaje*.

Para mover un Ejército simplemente se mueven sus unidades a una región adyacente.

Dividir un Ejército

No es obligatorio mover todas las unidades de un Ejército. Un Ejército se puede dividir en dos Ejércitos diferentes moviendo tan sólo una parte de sus unidades a una región adyacente.

Los Líderes de los Pueblos Libres nunca pueden estar en una región sin unidades de combate, así que si al mover un Ejército se desocupa completamente una región, todos los Líderes incluidos en el Ejército deben seguirlo. Si el Ejército se divide, los Líderes pueden elegir entre mover o permanecer detrás. Cuando un jugador usa un resultado de Personaje del Dado de Acción para mover un Ejército y el Ejército se divide, al menos un Líder o Personaje se debe unir a las unidades en movimiento.

Hay que tener en cuenta que a menos que se usen como motivo para mover un Ejército con un resultado de Personaje del dado de Acción, los Personajes (Compañeros y Servidores) y los Nazgûl no están obligados a mover con un Ejército, porque pueden permanecer por su cuenta en una región.

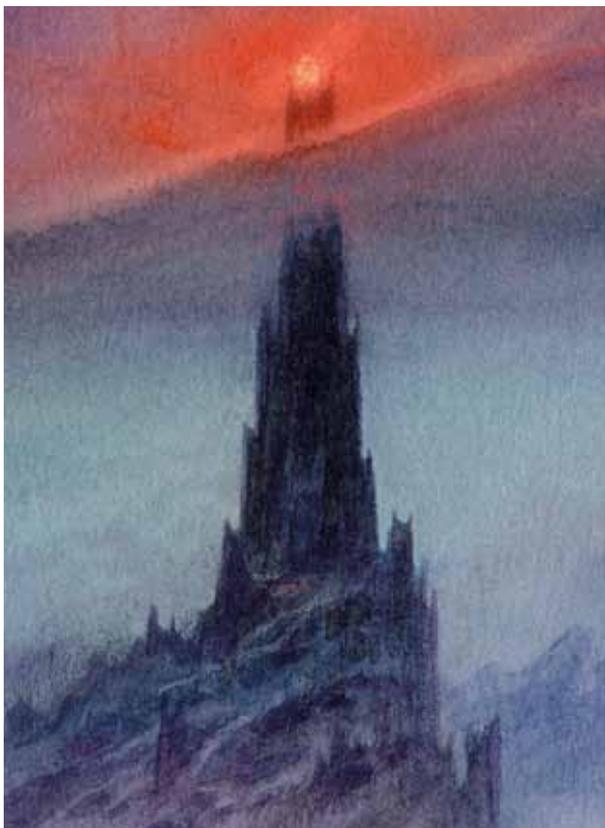
Restricciones al Movimiento

- Las unidades en movimiento, así como los Líderes y Personajes, se pueden elegir libremente, siempre que ninguna figura se mueva dos veces usando la misma acción (esto incluye el movimiento efectuado por Cartas de Evento, a menos que la carta explícitamente tenga instrucciones diferentes). Esto es, durante la misma acción, no es posible mover un Ejército a una región que contenga otro Ejército amistoso (uniendo los dos Ejércitos en uno solo), y a continuación mover el nuevo Ejército combinado con la segunda posibilidad de movimiento, porque de esta forma las unidades del primer Ejército se moverían dos veces. Para los propósitos de mover usando una acción, estos Ejércitos se deberían mantener separados hasta que ambos movimientos se hayan llevado a cabo.
- Cualquier región en la que entre un Ejército en movimiento debe ser una región libre (véase *Regiones Libres*, en la página 10) o un Asentamiento controlado por el enemigo que esté libre de unidades del Ejército enemigo. Se conocen como «regiones que son libres para los propósitos de un movimiento de Ejército».
- Si una región está ocupada por unidades enemigas, no se puede entrar en ella sino que debe ser atacada (véase página 28).
- Después de mover un Ejército a una región, no se puede exceder el límite de apilamiento de 10 unidades.
- Si un ejército en movimiento incluye cualesquiera unidades de una Nación que aún no está «En Guerra» en el Marcador Político (véase página 35), no puede entrar en una región que esté dentro de las fronteras de otra Nación (incluso aunque sea amistosa).
- Un Ejército nunca puede mover a una región que esté separada por una línea negra (lo que indica terreno impasable) de la región en la que actualmente esté. Una restricción similar se aplica a los Personajes (véase página 24) y a la Comunidad (véase página 38).

USAR UNA CARTA DE EVENTO PARA MOVER EJÉRCITOS

Cuando se usan Cartas de Evento cuyos efectos permiten al jugador mover ejércitos, se deben respetar todas las restricciones normales de movimiento. Algunas Cartas de Evento permiten al jugador mover uno o más Ejércitos a través de más de una región, y se aplican las siguientes reglas adicionales:

- Cada Ejército que se va a mover se define al principio de su movimiento (es posible dividir el Ejército antes de moverlo). El Ejército no puede tomar o dejar figuras durante el camino.
- Si un Ejército se mueve a través de un Asentamiento controlado por el enemigo, entonces captura ese Asentamiento.



- Si un Ejército se mueve a través de regiones que contengan otros Ejércitos amistosos, los límites de apilamiento se comprueban sólo después de que todos los diferentes movimientos se hayan completado.

RESOLUCIÓN DE BATALLAS

ATACAR CON EJÉRCITOS

Un Ejército puede atacar a un Ejército enemigo durante la fase de Resolución de Acciones usando un resultado de Ejército o de Personaje del Dado de Acción, o jugando una Carta de Evento que permita a un Ejército atacar.

Sólo pueden **iniciar una Batalla** los ejércitos que pertenezcan a una nación «En Guerra» en el Marcador Político.

Un jugador puede usar un resultado de Ejército o de Personaje del Dado de acción (si el Ejército contiene al menos un Líder o Personaje) para los propósitos siguientes:

- Atacar a un ejército Enemigo en una región adyacente.
- Iniciar un **Asedio** o una **Salida** contra un Ejército enemigo en la misma región (véase página 32).

Hay que tener en cuenta que, a diferencia de cuando se usan sólo para mover, un resultado de Ejército en el Dado de Acción sólo puede activar a *un solo* Ejército para el propósito de atacar.

Un Ejército que use un resultado de Personaje en el Dado de Acción para hacer un ataque debe contener al menos un Líder o Personaje.

Nota: Cuando se inicia una batalla, las unidades atacantes no se mueven realmente a la región que están atacando, sino que se mantienen en su región actual durante la duración del ataque. Sólo cuando la batalla termine, y si resulta en victoria, el atacante podrá mover sus unidades atacantes a la región atacada (véase *Fin de Batalla*, página 31).

Dividir un Ejército Atacante

No es obligatorio que todas las figuras que componen un Ejército elegido para atacar participen en la batalla.

Cuando un jugador está a punto de atacar, puede dividir el Ejército en dos, separando las figuras contenidas en la región en un ejército Atacante y en un segundo Ejército, llamado la **retaguardia**, que no tomará parte en la batalla que está a punto de acontecer.

Cada uno de los dos recién creados Ejércitos debe contener al menos una unidad de Ejército, mientras que los Líderes, Compañeros o Servidores se pueden distribuir entre los dos Ejércitos según decida el jugador.

Nota: Si el jugador está usando un resultado de Personaje del Dado de Acción para atacar, el Ejército atacante recién creado debe contener al menos un Líder o un Personaje.

El Ejército elegido como retaguardia no afecta de ningún modo a la batalla, ni puede ser el objetivo de efectos de Cartas de Combate, sus figuras no se pueden elegir como bajas y no puede avanzar a la región en contienda si se gana la batalla.

Si el Ejército atacante incluye una o más figuras pertenecientes a las Naciones que no están «En Guerra», entonces es obligatorio dividir el Ejército (dejando en la retaguardia cualquier figura que no esté «En Guerra»).

Hay que tener en cuenta que *todas* las unidades defensoras, incluyendo Líderes y Personajes, siempre se considera que forman parte de la batalla.

Fuerza de Combate y Liderazgo

Todas las unidades de Ejército atacantes y defensoras, los Líderes y Personajes se tienen en cuenta para determinar la Fuerza de Combate y el Liderazgo de los Ejércitos involucrados en una batalla.

- La **Fuerza de Combate** de un Ejército es igual a la cantidad total de sus unidades de Ejército (unidades Regulares y de Élite). La Fuerza de Combate determina la cantidad de dados que se tiran en la **Tirada de Combate**, hasta un máximo de cinco dados. Esto significa que las unidades por encima de cinco no se añaden a la cantidad de dados que tira un Ejército, aunque un Ejército con más de cinco unidades normalmente es capaz de mantener su Fuerza de Combate total durante un período más largo; véase *Retirar Bajas*, en la página 30.

Ejemplo: Un Ejército que contenga tres unidades Regulares y una unidad de Élite tiene una Fuerza de Combate de 4. Alternativamente, un Ejército de seis unidades Regulares y dos unidades de Élite tiene una Fuerza de Combate de 8, pero aún así sólo tirará un máximo de cinco dados.

- El **Liderazgo** de un Ejército es igual a la cantidad de Líderes (o Nazgûl), más los valores de Liderazgo de todos los Personajes participantes (tal y como se indica en cada Carta de Personaje). El Liderazgo determina la máxima cantidad de dados que se pueden tirar en la **Repetición de Tirada del Líder**, hasta un máximo de cinco dados.

A menudo las Cartas de Combate y las habilidades especiales de los Personajes modifican la Fuerza de Combate y el valor de Liderazgo de un Ejército involucrado en una batalla. En los dos casos nunca se puede superar el límite de cinco dados, independientemente de los modificadores.

RESOLVER UNA BATALLA

Una batalla se resuelve en una serie de **Rondas de Combate**. Durante cada ronda, ambos jugadores siguen los pasos siguientes:

- 1) Jugar una **Carta de Combate** (opcional).
- 2) Tirar los dados de la **Tirada de Combate**.
- 3) Tirar los dados de la **Repetición de Tirada del Líder**.
- 4) Retirar **Bajas**.
- 5) Elegir **Cesar el Ataque** o **Retirarse**.

Los jugadores resuelven simultáneamente todos los pasos (ambos hacen el paso 1, ambos hacen el paso 2, etc.).

Jugar una Carta de Combate

Al principio de cada Ronda de Combate, cada jugador puede jugar una Carta de Evento de su mano como Carta de Combate.

En primer lugar, el atacante anuncia si quiere usar una Carta de Combate y elige la carta.

A continuación, el defensor anuncia si quiere usar una Carta de Combate y elige la carta. El defensor puede jugar una Carta de Combate incluso aunque el atacante decida no hacerlo.

Las cartas se eligen en secreto y a continuación se revelan a la vez. Sin embargo, el oponente siempre puede ver el dorso de la carta elegida.

Es importante que cada jugador lea cuidadosamente el texto de su Carta de Combate antes de elegirla, especialmente en lo que se refiere a sus requisitos, modificadores y aplicación.

A menos que se especifique lo contrario, los efectos de una carta sólo se aplican a la Ronda de Combate actual.

Las Cartas de Combate siempre se descartan una vez concluida la Ronda de Combate.

Tiempo de juego de las Cartas de Combate

El texto de una Carta de Combate debería establecer con razonable claridad cuándo se deberían aplicar los efectos de la carta durante la batalla.

En el caso de que haya alguna duda respecto al tiempo de juego, el número de iniciativa en la esquina inferior izquierda de la carta indica qué carta se debe aplicar primero: la carta con el número más bajo se aplica primero.

Ejemplo: El jugador de la Sombra es el atacante y juega «El Daño de Durin», que le permite tirar un ataque especial antes de que empiece el combate normal (Iniciativa: 2). El jugador de los Pueblos Libres ha jugado «Exploradores», que le permite retirar su Ejército antes de que empiece el Combate normal (Iniciativa: 1). Como la carta de «Exploradores» tiene un número inferior, se resuelve antes y el Ejército de los Pueblos Libres se retira antes de que sea posible el ataque especial de «El Daño de Durin». A continuación ambas cartas se descartan.

Si las dos cartas tienen la misma iniciativa, los efectos de la carta del **defensor** siempre se aplican primero.

Requisitos de las Cartas de Combate

- Algunas Cartas de Combate tienen requisitos específicos (indicados en **negrita** debajo del Título de Combate) que se deben cumplir para poder jugar la carta. Por ejemplo, algunas cartas sólo se pueden jugar si hay unidades de Élite amistosas involucradas en la batalla.
- Bastantes cartas requieren que el jugador «pierda» Liderazgo, lo que significa que la figura elegida (o figuras) cuyo Liderazgo se «pierda» no cuenta como Líder (para el propósito de determinar el valor de Liderazgo) para esa Ronda de Combate. No puedes «perder» el Liderazgo de una figura si ese Liderazgo ha sido cancelado por cualquier otra razón.

Tiradas de Ataque de las Cartas de Combate

Algunas Cartas de Combate permiten hacer un ataque adicional, ya sea antes de la Tirada de Combate (paso 2) o después de retirar la bajas (paso 4). A menos que se especifique otra cosa, estos ataques usan el mismo número base de impacto que la Tirada de Combate. Se llevan a cabo de la misma forma que la Tirada de Combate (véase más adelante), con tres excepciones:

- No se puede hacer la Repetición de Tirada del Líder.
- Cualquier modificador a la tirada de combate concedido por la Carta de Combate del jugador opuesto no se aplica.
- Cualquier baja que se produzca se retira inmediatamente, y no son afectadas por ningún efecto de la Carta de Combate del oponente.

Tirar los Dados de la Tirada de Combate

Durante este paso cada jugador tira un número de Dados de Combate igual a la Fuerza de Combate de sus respectivos ejércitos (hasta un máximo de cinco dados).

Cada dado cuyo resultado sea «5» ó «6» se considera un **impacto**. Los efectos de las Cartas de Combate, Baluartes, Ciudades y Fortificaciones, sin embargo, pueden aumentar o disminuir el número base requerido para impactar.

Tirar los Dados de la Repetición de Tirada del Líder Después de la Tirada de Combate, ambos jugadores pueden volver a tirar tantos dados que hayan fallado como su Liderazgo (hasta un máximo de cinco dados).

El resultado requerido para conseguir un impacto en la Repetición de Tirada del Líder es el mismo que el resultado requerido en la Tirada de Combate (a menos que haya sido modificado por el efecto específico de una Carta de Combate).

Ejemplo: Un jugador tiene cinco unidades de Ejército y tres Líderes en una batalla. Por tanto, su Fuerza de Combate es 5 y su Liderazgo es 3. Hace una Tirada de Combate de cinco dados, y obtiene «1», «3», «5», «5», «6» (tres impactos). Su Liderazgo es 3, pero hay sólo dos dados que no han impactado, así que los toma y vuelve a tirar esos dos dados. En esta ocasión uno de ellos impacta, lo que da un total definitivo de cuatro impactos.

Modificadores a las Tiradas

Las Tiradas de Combate y las Repeticiones de Tirada del Líder pueden ser modificadas por cartas o por habilidades especiales. Los modificadores a las tiradas se indican «añade uno», «añade dos», y así sucesivamente.

El modificador se añade al resultado de cada dado tirado, y a continuación el resultado modificado se compara con el número necesario para impactar. Si hay varios modificadores a la vez, se acumulan, así que se deben sumar todos juntos para obtener el modificador total.

Ejemplo: Si añades uno a los dados en la Tirada de Combate, entonces se conseguirá un impacto con un resultado de «4», «5» ó «6» en lugar de sólo con «5» ó «6».

Normalmente los efectos de las Cartas de Combate indicarán al jugador que modifique sólo la Tirada de Combate, o la Repetición de Tirada del Líder o ambas.

Nota: Una tirada de «1» es siempre un fallo, y una tirada de «6» es siempre un impacto, independientemente de cualquier modificador.

Retirar Bajas

Después de que ambos jugadores hayan completado sus Tiradas de Combate y sus Repeticiones de Tirada del Líder, retiran sus pérdidas.

El número de **impactos** conseguidos por el oponente determina la cantidad de bajas que debe sufrir el Ejército de un jugador.

El atacante decide en primer lugar cómo retirar sus unidades, y las bajas se determinan según se indica a continuación:

Por cada impacto conseguido por el oponente:

- retirar una unidad Regular, o bien
- sustituir una unidad de Élite por una unidad Regular.

Por cada dos impactos, el jugador puede retirar bajas dos veces según se ha indicado o, simplemente, retirar una unidad de Élite.

Ejemplo: Un jugador ha recibido dos impactos. Puede retirar dos unidades Regulares, puede sustituir dos unidades de Élite por unidades Regulares o puede retirar una unidad de Élite.

Cuando se sustituye una unidad de Élite por una unidad Regular, la unidad Regular se puede tomar de las bajas anteriores (si las hubiera). En caso contrario, el jugador debe tomar la sustituta de los refuerzos disponibles, si puede. Cualesquiera unidades de Élite que sean sustituidas de esta forma por el jugador de los Pueblos Libres se colocan entre las bajas. Si no queda ninguna unidad Regular disponible en las bajas o en los refuerzos, entonces la unidad de Élite no se puede sustituir y es eliminada sin ningún efecto adicional.

Bajas de los Pueblos Libres y de la Sombra

Como se ha descrito antes, las bajas sufridas tomadas de las unidades de los Pueblos Libres se colocan a un lado y se consideran fuera del juego. Es por tanto importante que las bajas no se coloquen en la misma área que los refuerzos disponibles de los Pueblos Libres.

El jugador de la Sombra, por otro lado, no tiene este problema y sus unidades nunca van fuera del juego. Las bajas de la Sombra se pueden volver a colocar con los refuerzos disponibles.

Eliminación de Líderes y Personajes

Si todas las unidades de Ejército involucradas en una batalla son eliminadas, entonces todos los Líderes (incluyendo Personajes) que formaban parte de ese Ejército son también inmediatamente retirados del juego.

De la misma forma que con las bajas de Ejército, los Líderes de los Pueblos Libres quedan permanentemente fuera del juego. Los Nazgûl, sin embargo, pueden volver a entrar como refuerzos.

Los personajes (incluyendo todos los Servidores de la Sombra: Saruman, Boca de Saurón y el Rey Brujo) que sean eliminados son siempre retirados permanentemente del juego a no ser que su Carta de Personaje especifique otra cosa.

Hay que tener en cuenta que los Personajes que estén en una región sin un Ejército amistoso nunca se ven envueltos en una batalla, porque pueden estar en una región que contenga unidades de un Ejército enemigo. Excepto como resultado de ciertos efectos de Cartas de Evento, los Personajes (Servidores y Compañeros) sólo son vulnerables cuando acompañan a un Ejército amistoso en batalla, y, por tanto, pueden ser muy difíciles de eliminar.

Elegir Cesar el Ataque, o Retirarse

Al final de cada Ronda de Combate, el jugador atacante tiene la opción de **cesar el ataque**.

Si el atacante decide continuar la batalla, sin embargo, entonces el defensor tiene la opción de **retirarse**. Si el defensor decide no retirarse, entonces se inicia otra Ronda de Combate.

Si el Ejército atacante cesa el ataque, entonces sus unidades supervivientes simplemente permanecen donde estaban al principio de la batalla.

Si el jugador defensor decide retirarse, sin embargo, su Ejército debe retirarse inmediatamente a una región libre adyacente. Si no hay disponible ninguna región libre y adyacente, entonces el defensor no puede decidir retirarse.

Excepciones Especiales:

- Un Ejército que defienda una región que contenga un Baluarte amistoso puede retirarse al Baluarte al principio de cualquier Ronda de Combate, a esto se le llama Retirarse a un Asedio (véase más adelante).
- Un Ejército asediado no puede retirarse.
- Si el Ejército en retirada contiene un Personaje de Nivel 0 (cero), ese personaje se deja atrás en la región.

Fin de Batalla

Una batalla finaliza cuando el atacante cesa el ataque, el defensor se retira o cuando uno o ambos Ejércitos son eliminados completamente.

Si el Ejército defensor es eliminado o se retira, el atacante puede mover inmediatamente todas o parte de sus unidades participantes en el ataque a la región en batalla.

Si una región en batalla que haya sido invadida por un atacante que ha ganado contiene un Baluarte enemigo y **ese Baluarte contiene unidades enemigas**, entonces el Baluarte pasa a estar **asediado** (véase *Atacar a un Baluarte*, más adelante).

FORTIFICACIONES, CIUDADES, BALUARTE Y ASEDIOS

Muchas batallas de *El Señor de los Anillos* se libraron cuando los ejércitos trataban de defender o conquistar un baluarte, un vado, una ciudad o lugares similares. Las Fortificaciones, Ciudades y Baluartes son, por tanto, un elemento central en *Guerra del anillo*, y se detallan en las siguientes reglas.

ATACAR UNA CIUDAD O UNA FORTIFICACIÓN

Durante un ataque contra un enemigo que defiende una región que contenga una Ciudad o una Fortificación, **sólo durante la primera ronda de combate** el atacante impacta con un resultado de «6» o más (en lugar de con «5» o más).

Después de que se haya resuelto la primera Ronda de Combate, se aplican las reglas normales.

ATACAR UN BALUARTE

Cuando se ataca un enemigo que defiende una región que contenga un Baluarte, antes de cada ronda de batalla, el defensor debe elegir entre Luchar una Batalla de Campo o Retirarse a un Asedio.

Luchar una Batalla de Campo

Una Batalla de Campo se resuelve normalmente según se ha descrito antes.

Retirarse a un Asedio

En el momento en que el defensor se **Retire a un Asedio**, la región alrededor del Baluarte queda abierta al enemigo, que puede avanzar inmediatamente dentro de la región.

Si el Ejército atacante decide avanzar, el Baluarte ahora se considera **asediado y la batalla finaliza**.

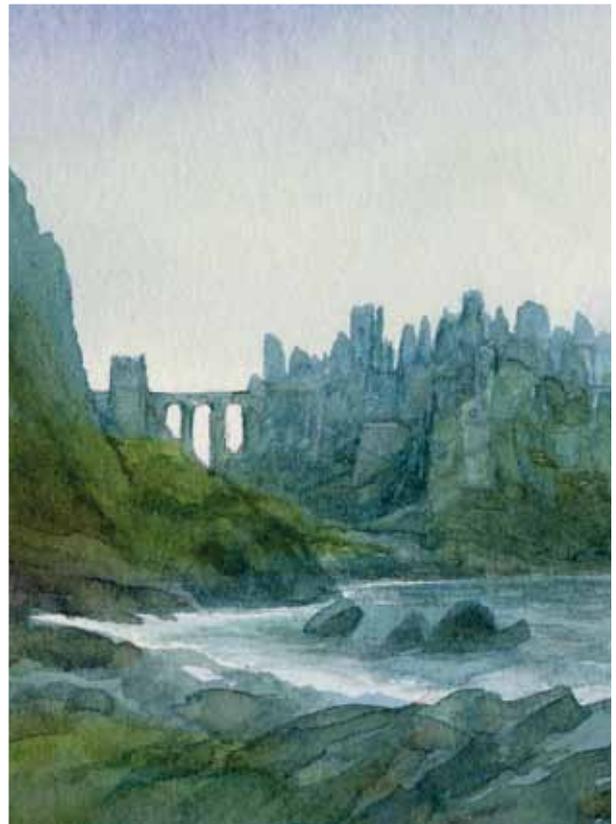
Ahora se considera que las unidades defensoras están dentro del Baluarte y se colocan en la correspondiente Casilla de Baluarte del tablero de juego (siempre que sea necesario según el espacio que ocupen).

Un Baluarte bajo asedio puede contener como máximo cinco unidades de Ejército (y cualquier número de Líderes). Cualquier unidad en exceso de cinco se retira inmediatamente cuando el Baluarte pasa a estar asediado. Las unidades retiradas de esta forma pueden volver a entrar en juego más adelante como refuerzos.

Un asedio finaliza si el Ejército atacante abandona la región, o si en cualquier momento el Ejército atacante o defensor es completamente eliminado.

Durante el asedio, la región que rodea el Baluarte se considera libre para el jugador que asedia, mientras que el Baluarte permanece bajo control del jugador que está siendo asediado.

Cuando un asedio finaliza, se vuelven a mover los defensores supervivientes desde la Casilla de Baluarte a su región en el mapa.



HACER UN ASEDIO

Cuando un Baluarte está bajo asedio, las tropas de su interior sólo pueden ser atacadas por un Ejército que esté **en la misma región** usando un Dado de Acción para batalla durante la fase de Resolución de Acciones.

Cualquier batalla que empiece contra un Ejército asediado se considera una **Batalla de Asedio**.

Durante una Batalla de Asedio, el atacante sólo impacta con un resultado de «6» o más, mientras que el defensor impacta con un resultado de «5» o más, como habitualmente.

Además, a diferencia de los combates normales, una Batalla de Asedio **sólo dura una Ronda de Combate**, a menos que el atacante decida voluntariamente reducir una de sus unidades de Élite participantes a unidad Regular. Si el atacante decide hacer esto, el Asedio dura una ronda adicional.

Es posible alargar la duración de la Batalla de Asedio varias veces, mientras al atacante aún le queden unidades de Élite para reducir al final de una ronda.

Si una Batalla de Asedio finaliza y aún quedan unidades defensoras y asediando, los defensores se siguen considerando bajo asedio.

Restricciones

- Un Ejército defensor bajo asedio no puede elegir retirarse a una región adyacente.
- Un Ejército que esté asediando un Baluarte es libre de abandonar la región. Si no deja ninguna unidad de Ejército en la región que abandona, el Baluarte ya no se considera bajo asedio.

SALIDA

Un Ejército que esté dentro de un Baluarte bajo asedio puede atacar al Ejército que asedia usando un Dado de Acción de batalla durante la fase de Resolución de Acciones.

Una batalla en la cual el atacante está bajo asedio recibe el nombre de una **Salida**.

En una Salida, el Ejército asediado lucha una Batalla de Campo durante al menos una ronda, perdiendo las ventajas de defender el Baluarte.

Se puede formar una retaguardia (véase *Dividir un Ejército Atacante*, en la página 28) y dejarla atrás en el Baluarte.

El combate se resuelve normalmente (con ambos ejércitos consiguiendo impactos con un «5» o más) pero, si el atacante quiere cesar la batalla, el ejército Atacante vuelve a mover dentro del Baluarte.

El Ejército defensor que está asediando puede retirarse a una región libre adyacente como normalmente.

Si el Ejército atacante gana la Salida, no puede avanzar fuera de la región.

SOCORRER UN ASEDIO

Un Ejército que esté en una región adyacente puede atacar a un Ejército enemigo que esté asediando un Baluarte amistoso usando las reglas normales.

El Ejército en el interior del Baluarte no participa en la batalla.

El Ejército atacante no puede avanzar a la región que contiene el Baluarte excepto si el Ejército que asedia es destruido o se retira.

REFORZAR UN ASEDIO

Mientras un Baluarte está bajo asedio, el jugador que está asediando puede mover nuevas tropas a la región (porque es una región libre). Esto se considera un movimiento, no un ataque.

CAPTURAR UN ASENTAMIENTO

Al principio de la partida, todos los Asentamientos pertenecen a la Nación en la cual esté localizada su región.

Un Asentamiento se considera capturado cuando:

- Un Ejército enemigo entra en una región que contenga una Ciudad, Villa o Baluarte no ocupado, *o bien*
- Todas las unidades que defienden un Baluarte son eliminadas y el Ejército que está asediando tiene aún al menos una unidad restante en la región.

El jugador que lo haya capturado coloca un **Indicador de Control de Asentamiento** en la región para indicar que está bajo su control.

Una Ciudad, Villa o Baluarte capturado no se puede usar para reclutar tropas o avanzar en el Marcador Político.

Las Ciudades y Baluartes capturados recompensan al jugador que los ha capturado con Puntos de Victoria para el propósito de determinar la victoria militar (véase página 44). Avanza el Indicador de Puntos de Victoria del jugador que los ha capturado en el Marcador de Puntos de Victoria un punto por una Ciudad capturada o dos puntos por un Baluarte Capturado.

Si el propietario original de la región es capaz de recuperarlos, se retira el Indicador de Control de Asentamiento y cualesquiera Puntos de Victoria que se hubieran ganado por la conquista se pierden.

Indicadores de Control de Asentamiento



Indicador de Control de Asentamiento de los Pueblos Libres



Indicador de Control de Asentamiento de la Sombra



CAPÍTULO VII: LA POLÍTICA DE LA TIERRA MEDIA

El final de la Tercera Edad fue una época oscura para la Tierra Media. Mientras que las lealtades básicas de los Pueblos Libres estaban claramente definidas, sus opiniones individuales sobre la amenaza que suponía Sauron diferían ampliamente. En *Guerra del anillo* la postura política de las diferentes Naciones se representa mediante la posición de la Nación en el **Marcador Político** que se encuentra en el tablero de juego.

EL MARCADOR POLÍTICO

La posición inicial de salida de una Nación en el Marcador Político (indicada por el icono individual de la Nación en el mismo marcador) representa su actitud diplomática al principio de la guerra. Cuando más lejos esté la Ficha Política de la casilla «En Guerra» del marcador, menos inclinada a participar en el conflicto estará la Nación.

Para que una Nación sea considerada como completamente movilizada y preparada para luchar, su Ficha Política debe estar en la última casilla del marcador, que indica «En Guerra».

Para reflejar aún más su reticencia a entrar en guerra, todas las Naciones de los Pueblos Libres, excepto los Elfos, empiezan la partida en un estado **pasivo** (representado por el lado gris de la Ficha Política de la Nación boca arriba).

Mientras una Nación permanezca pasiva, nunca se puede mover a la última casilla del marcador («En Guerra») y por tanto no puede ser completamente movilizada.

ACTIVAR NACIONES DE LOS PUEBLOS LIBRES

La Ficha Política de una Nación de los Pueblos Libres se gira a su lado activo (con el lado azul claro boca arriba) cuando se produce alguno de los siguientes eventos:

- Un Ejército enemigo entra en una región de esa Nación.
- Un Ejército que contenga unidades de esa Nación es atacado.
- La Comunidad del Anillo se declara en una Ciudad o en un Baluarte de esa Nación.
- Cuando un Compañero (capaz de activar esa Nación) finaliza su movimiento en una de sus Ciudades o Baluartes.

Cada Carta de Compañero tiene un símbolo, en su esquina inferior derecha, que indica qué Nación de los Pueblos Libres es capaz de activar al finalizar su movimiento en una de las Ciudades o Baluartes de la Nación.



Hay que tener en cuenta que Gandalf, Aragorn, Meriadoc Brandigamo y Peregrin Tuk todos ellos tienen el símbolo de «Los Pueblos Libres» en lugar de un símbolo específico de Nación. Estos Personajes son capaces de activar **cualquier** Nación de los Pueblos Libres acabando su movimiento en una de sus Ciudades o Baluartes.

AVANZAR UNA POSICIÓN POLÍTICA

La Ficha Política de una Nación se avanza (moviéndola una casilla en dirección a la casilla de «En Guerra») en el Marcador Político usando un resultado de Alistar del Dado de Acción o jugando ciertas Cartas de Evento.

Adicionalmente, la ficha de una Nación avanza *automáticamente* una casilla cuando se produce alguno de los siguientes eventos:

- Cada vez que un Ejército que contenga unidades de esa Nación sea atacado (cada batalla cuenta como un ataque independientemente de cuántas rondas dure). Además, hay que recordar que cuando la Nación es atacada, la Nación se vuelve activa.
- Cada vez que un Asentamiento de la Nación (Villa, Ciudad o Baluarte) es capturado por el oponente.

Ejemplo: El jugador de la Sombra está atacando un Ejército del Norte en la Ciudad de Valle. Después de la primera ronda de combate, el jugador de los Pueblos Libres decide retirar la única unidad regular del Norte superviviente. El Ejército de la Sombra avanza a la Ciudad que ahora está capturada y coloca

un Indicador de Control en ella. Como resultado, la Nación de El Norte se activa y su Ficha Política avanza dos casillas en el Marcador Político porque un Ejército del Norte ha sido atacado y una Ciudad de El Norte ha sido capturada por la Sombra.

CARTAS DE EVENTO QUE AFECTAN AL MARCADOR POLÍTICO

Todas las cartas que inician un ataque con un Ejército provocarán una reacción política (la activación y/o el avance en el Marcador Político). Las tres Cartas de Evento de «Ent» y la Carta de Evento de «Muertos de El Sagrario» también provocarán una reacción política. Los efectos de estas cartas se consideran como batallas en las cuales el Ejército enemigo no puede contraatacar. Todas las demás cartas que provocan una reacción política tienen el efecto político explícitamente indicado en el texto.

ENTRAR EN GUERRA

Una Nación que no esté «En Guerra» se considera como **no beligerante**.

Una Nación no beligerante tiene varias limitaciones a las capacidades de sus tropas.

Detalladamente, las unidades de Ejército y los Líderes de una Nación no beligerante deben cumplir las siguientes restricciones:

- Pueden mover fuera de sus fronteras Nacionales pero no pueden cruzar las fronteras de otras Naciones (incluyendo las que sean amistosas).
- No pueden atacar a los Ejércitos enemigos (pero pueden defenderse si son atacadas).
- No pueden ser reclutadas usando resultados de Alistar en el Dado de Acción.

Todas las restricciones que se acaban de indicar se aplican incluso si las unidades de una Nación no beligerante están apiladas con unidades de una Nación «En Guerra».

Excepción: Las unidades no beligerantes tienen permitido cruzar la frontera de otra Nación cuando se retiran de una batalla. Si hacen tal cosa, la próxima vez que muevan, deben abandonar esa Nación, excepto si mientras tanto llegan a estar «En Guerra».

Ejemplo: Dos unidades de el Norte en Valle se retiran de una batalla. Incluso aunque el Norte no está «En Guerra», las unidades pueden retirarse a Erebor (que pertenece a la Nación Enana). No podrían haber hecho eso en un movimiento normal, pero este movimiento es posible porque se trata de una retirada del combate.

Cuando la Ficha Política de una Nación llega hasta la última casilla del Marcador Político, esa nación ahora está «En Guerra».

Una Nación «En Guerra» es libre de las limitaciones que limitan a una nación no beligerante. Sus Ejércitos pueden moverse libremente a través de todas las fronteras Nacionales y atacar Ejércitos enemigos, y sus tropas pueden ser reclutadas usando resultados de Alistar en el Dado de Acción.

Como se ha indicado antes, una Nación pasiva de los Pueblos Libres no puede entrar en la casilla «En Guerra», sino que para ello debe ser primero activada.

PERSONAJES EN GUERRA

Los Compañeros, Servidores y Nazgûl pueden mover libremente e involucrarse en batallas independientemente de la posición política de la Nación a la que pertenezcan. En esencia, deberían ser considerados como que ya están «En Guerra».

Ejemplo: Los Nazgûl pueden participar en un ataque incluso aunque Sauron aún no esté «En Guerra».

LAS FICHAS POLÍTICAS

Enanos



Anverso: activo



Reverso: pasivo

Gondor



Anverso: activo



Reverso: pasivo

El Norte



Anverso: activo



Reverso: pasivo

Rohan



Anverso: activo



Reverso: pasivo

Elfos



Isengard

Sauron



H. del Sur y H. del Este



CAPÍTULO VIII: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

En *Guerra del anillo*, Frodo y Sam son inseparables y se representan en conjunto como los **Portadores del Anillo**. Como se explica en *El Señor de los Anillos*, los dos Hobbits son acompañados por varios **Compañeros**, elegidos entre los Pueblos Libres de la Tierra Media.

Estos personajes en conjunto forman la **Comunidad del Anillo**. Mientras que Frodo y Sam están decididos a llegar hasta el Monte del Destino para completar su misión, el resto de Compañeros tienen elección: pueden permanecer con ellos y proteger la Comunidad o, cuando sea el momento, abandonar la Comunidad para ayudar a los Pueblos Libres del Oeste en su lucha contra la Sombra.

FIGURAS Y FICHAS DE LA COMUNIDAD

La Comunidad del Anillo se representa en el juego por varias figuras y fichas.

- La figura de los **Portadores del Anillo** (Frodo y Sam) indica la *última posición conocida* de la Comunidad. Se coloca en la región en la cual la Comunidad se haya declarado o descubierto por última vez (véase página 38). Al principio de la partida se coloca en Rivendel. Cuando las reglas o las Cartas de Evento se refieran a la localización actual de la Comunidad, se determinará por la posición de esta figura, independientemente de la posición de la Ficha de Avance de la Comunidad (véase más adelante).
- La **Ficha de Avance de la Comunidad** indica lo lejos que ha viajado la Comunidad desde su última posición conocida e indica si la Comunidad está **Oculto** o **Descubierta**. Esta ficha se coloca en el **Marcador de Comunidad** del tablero de juego y se mueve una casilla adelante cada vez que la Comunidad avanza.
- Las fichas y figuras de **Compañero** (siete Personajes individuales) representan los héroes de los Pueblos Libres. Inicialmente sus figuras y fichas se colocan en la casilla de **Comunidad del Anillo** del tablero para indicar que todos forman parte de la Comunidad. Cuando un Compañero abandona la Comunidad, su figura se mueve desde la casilla al mapa y su ficha se retira de la casilla de Comunidad.

La Comunidad del Anillo



Figura de los Portadores del Anillo

Ficha del Avance de la Comunidad



Anverso: Oculta



Dorso: Descubierta

Fichas de Compañero



Meriadoc



Peregrin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf el Gris



Trancos

LOS PORTADORES DEL ANILLO

La figura de los Portadores del Anillo muestra a Frodo y Sam juntos, porque en *Guerra del anillo* estos dos Hobbits nunca se pueden separar el uno del otro o abandonar la Comunidad. Por lo tanto, la posición de los Portadores del Anillo siempre es la indicada por esta figura.

CORRUPCIÓN

La carga siempre creciente de llevar el Anillo Único hasta su destrucción se representa mediante la **Corrupción** de los Portadores del Anillo, una puntuación numérica que empieza en cero puntos pero que puede aumentar hasta 12.

Si se llega a los 12 puntos de Corrupción, se asume inmediatamente que los Portadores del Anillo han fallado en su misión, sucumbiendo al poder del Anillo Único y la partida la gana la Sombra.

El jugador de los Pueblos Libres lleva el control de la Corrupción de los Portadores del Anillo moviendo la **Ficha de Corrupción** por el Marcador de Comunidad del tablero de juego (que también contiene la Ficha de Avance de la Comunidad), colocándolo en la casilla numerada correspondiente.

CARTAS DE PERSONAJE DE COMPAÑERO

Cada Compañero y sus habilidades se describen en su **Carta de Personaje** (véase página 25).

Al principio de la partida, todos los Compañeros están en la Comunidad y sus cartas están apiladas todas juntas formando el **Mazo de Comunidad** (deja a un lado las cartas de Gollum, Aragorn – Heredero de Isildur y Gandalf el Blanco).

El mazo se coloca en la Casilla de Guía de la Comunidad en el tablero de juego. Mientras un Compañero esté en la Comunidad, su carta correspondiente se mantiene en el Mazo de Comunidad.

Cuando un Compañero abandona la Comunidad, su carta se retira del mazo y se coloca sobre la mesa delante del jugador de los Pueblos Libres.

Cada Carta de Personaje contiene la siguiente información sobre el Compañero que representa:

- Su **Nivel**, un valor que se usa durante la Búsqueda del Anillo (véase *Efectos de la Búsqueda*, página 41) y cuando se mueve el Compañero.
- Su icono de **Nación**, que indica qué Naciones es capaz de activar el Compañero.
- Su **Habilidad Especial**, que sólo tiene efecto cuando él es el Guía de la Comunidad (véase más adelante).
- Su **Habilidad Especial**, que entra en efecto después de que haya abandonado la Comunidad.
- Su **Valor de Liderazgo**, que se usa en batalla.

EL GUÍA DE LA COMUNIDAD

Uno de los Compañeros de la Comunidad se considera que es el **Guía** del grupo durante su misión.

Al principio de cada partida de *Guerra del anillo* ese Compañero es **Gandalf el Gris**.

El Guía siempre debe ser el Compañero de Nivel más alto de los que aún estén con la Comunidad. En caso de empate de Niveles, el jugador de los Pueblos Libres puede elegir el Guía entre los Compañeros empatados.

Ejemplo: Durante el primer turno de la partida, el jugador de la Comunidad puede sustituir como Guía a Gandalf por Trancos, porque ambos son Compañeros de Nivel 3.

El jugador de los Pueblos Libres puede nombrar a un nuevo Guía al final de cada Fase de Comunidad, o cuando, durante el transcurso de un turno, la composición de la Comunidad cambie (debido a que un Personaje se ha separado o eliminado de la Comunidad).

Incluso cuando se cambia de guía durante la Fase de Comunidad, sin embargo, sólo un Personaje que tenga o comparta el Nivel más alto puede ser designado como el Guía.

La Carta de Personaje del Compañero que actúa como Guía siempre se mantiene en lo alto del Mazo de Comunidad, para que sus habilidades especiales estén a la vista.

Cuando un Compañero actúa como el Guía, sólo se puede utilizar su habilidad especial que esté marcada como «**Guía**» (si tiene alguna). Cualesquiera otras habilidades especiales de la carta no están disponibles, porque sólo se pueden aplicar después de que el Compañero haya abandonado la Comunidad.

Gollum como el Guía

Si todos los Compañeros han abandonado la Comunidad, los Portadores del Anillo están solos y Gollum se convierte en el Guía de la Comunidad. Cuando esto suceda, la Carta de Personaje de Gollum se coloca en la Casilla de Guía de la Comunidad.

EL MARCADOR DE COMUNIDAD

Para llevar el control de los movimientos secretos de los Portadores del Anillo, los jugadores utilizan el **Marcador de Comunidad**.

La figura de los Portadores del Anillo se utiliza sobre el tablero de juego para indicar la última posición conocida de la Comunidad, pero cada vez que la Comunidad mueve lo único que se avanza es la **Ficha de Avance de la Comunidad** en el Marcador de Comunidad.

Cuando más alto sea el número al que se haya llegado en el Marcador de Comunidad, más lejos de su última posición conocida estará la Comunidad.

MOVER LA COMUNIDAD

Durante la fase de Resolución de Acciones, el jugador de los Pueblos Libres puede avanzar la Ficha de Avance de la Comunidad usando un resultado de Personaje en el Dado de Acción o usando ciertas Cartas de Evento.

Cada vez que la Comunidad mueva, la Ficha de Avance de la Comunidad se avanza **una casilla** en el Marcador de Comunidad (manteniendo la Ficha de Avance con el lado *Oculto* hacia arriba).

Después de cada vez que haya avanzado la Ficha de Avance de la Comunidad, el jugador de la Sombra tiene una oportunidad para Buscar la Comunidad en movimiento (véase más adelante). El Señor Oscuro de Mordor espera recuperar su precioso Anillo corrompiendo a los Portadores del Anillo, matando a los Compañeros o, como última alternativa, localizando el paradero de la Comunidad.

Si la Comunidad se mueve más de una vez por turno, la Búsqueda se hace cada vez más peligrosa: **cada vez** que se use un Dado de Acción para mover la Comunidad, ese dado se añade a la Casilla de Búsqueda después de que la Búsqueda haya sido completada (cada dado añadido proporcionará una bonificación a la Tirada de Búsqueda, como se explica en la página 41).

Excepción: Cuando el jugador de los Pueblos Libres mueva la Comunidad usando una Carta de Evento, el Dado de Acción usado para jugar la carta no se añade a la Casilla de Búsqueda.

Cualquier Dado de Acción que el jugador de los Pueblos Libres coloque en la Casilla de Búsqueda se le devuelve al principio del siguiente turno.

LOCALIZAR LA COMUNIDAD

Las casillas numeradas del Marcador de Comunidad representan la distancia (medida en regiones) que ha viajado la Comunidad desde su última posición conocida (la región en la cual está localizada la figura de los Portadores del Anillo).

La posición actual de la Comunidad se determina sólo si sucede una de dos cosas:

- 1) El jugador de los Pueblos Libres decide **declarar** la posición de la Comunidad, *o bien*
- 2) Una Búsqueda del Anillo tiene éxito y **descubre** a la Comunidad.

Ambas circunstancias provocan que la figura de los Portadores del Anillo se mueva a una nueva posición en el tablero de juego y que la Ficha de Avance de la Comunidad «vuelva a cero».

Cuando la figura de los Portadores del Anillo se mueve en el tablero de juego, no puede cruzar una frontera negra (que indica terreno impasable).

Hay que tener en cuenta que si la Ficha de Avance de la Comunidad está en la casilla «0» (cero) del Marcador de Comunidad cuando es declarada o descubierta, la Comunidad debe permanecer en la misma región que antes (es decir, de hecho no se ha movido).

Hay diferencias importantes entre «declarar» y «descubrir» la Comunidad que necesitan de más explicación (véase más adelante).

La Comunidad Declara su Propia Posición

Si la Comunidad está Oculta (la Ficha de Avance tiene la cara Oculta hacia arriba), el jugador de los Pueblos Libres puede declarar su posición durante la Fase de Comunidad.

Esta declaración normalmente se produce porque el jugador de los Pueblos Libres quiere que los Portadores del Anillo se recuperen de la Corrupción en una Ciudad o Baluarte, quiere activar una Nación o quiere usar una Carta de Evento que requiere que los Portadores del Anillo estén en un lugar específico.

Cuando se declara la Comunidad, el jugador de los Pueblos Libres puede mover inmediatamente la figura de los Portadores del Anillo una cantidad de regiones (desde su última posición conocida), igual o inferior al número indicado por la posición de la Ficha de Avance de la Comunidad en el Marcador de Comunidad. (El jugador de los Pueblos Libres puede decidir dejar la figura de los Portadores del Anillo en su posición actual, si así lo desea.)

A continuación, el jugador de los Pueblos Libres coloca la Ficha de Avance de la Comunidad en la casilla «0» (cero) del Marcador de Comunidad. La Ficha de Avance de la Comunidad permanece con el lado Oculto hacia arriba.

Ejemplo: Durante la Fase de Comunidad del cuarto turno de juego, el jugador de los Pueblos Libres decide declarar la posición de la Comunidad. La última posición conocida de la Comunidad, y por tanto la localización de la figura de los Portadores del Anillo, es Rivendel y su Ficha de Avance de la Comunidad está en el «5».

El jugador mueve a los Portadores del Anillo a través de Vados del Bruinen, Acebeda y Valle Sombrío hasta Lórien. La Ficha de Avance de la Comunidad se coloca en la casilla «0» (cero) del Marcador de Comunidad. La Comunidad aún está Oculta, en la seguridad del bosque dorado de Lórien. Si los Portadores del Anillo hubieron sufrido Corrupción, ahora se podrían curar un punto de Corrupción porque la Comunidad está en un Baluarte de los Pueblos Libres.

Nota: La Comunidad puede entrar o salir libremente de un Baluarte asediado.

La Comunidad es Descubierta por una Búsqueda del Anillo

Si la Comunidad está Oculta, el jugador de la Sombra puede descubrir su posición como resultado de una Búsqueda con éxito, o si el jugador de la Sombra juega ciertas Cartas de Evento.

Cuando se descubre la Comunidad, gira la Ficha de Avance de la Comunidad a su lado **Descubierta**, después de lo cual el jugador de los Pueblos Libres debe mover la figura de los Portadores del Anillo (como se ha descrito en la sección anterior), excepto que este movimiento **no puede** finalizar en una región que contenga una Ciudad o un Baluarte controlado por los Pueblos Libres.

IMPORTANTE: Una vez la Comunidad ha sido descubierta, el jugador de los Pueblos Libres no la podrá mover usando un resultado de Personaje en el Dado de Acción hasta que vuelva a estar Oculta.

Además, una Comunidad Descubierta es más vulnerable a ciertas Cartas de Evento de la Sombra destinadas a herir a los Portadores del Anillo o dificultar el avance de la Comunidad.

Ejemplo: Durante el segundo turno de juego una Búsqueda con éxito descubre la posición de la Comunidad. La última posición conocida de la Comunidad era en Rivendel y la Ficha de Avance de la Comunidad está en el «3» en el Marcador de Comunidad.

El jugador de los Pueblos Libres podría mover a los Portadores del Anillo a través de Vados del Bruinen y Acebedo hasta dentro de Moria, pero mover a la región de Moria (con su Baluarte de la Sombra) significaría robar una Loseta de Búsqueda adicional (véase página 39). Así pues, en lugar de ello, el jugador de los Pueblos Libres decide mover a los Portadores del Anillo a través de Vados del Bruinen y Paso Alto hasta Puerta de los Trasgos. La Ficha de Avance de la Comunidad se coloca en la casilla «0» (cero) del Marcador de Comunidad, y se gira a su lado Descubierta. La Comunidad debe estar Oculta antes de que pueda volver a mover.

La Comunidad en Baluartes de la Sombra

Cuando se descubre la Comunidad y su camino se traza desde su última posición conocida, si la Comunidad *se mueve a través, se mueve desde, se mueve a o permanece quieta* en un Baluarte de la Sombra que aún sea controlado por el jugador de la Sombra, entonces se roba inmediatamente una **Loseta de Búsqueda** como si una Búsqueda hubiera tenido éxito.

Sólo se roba una Loseta de Búsqueda si la Comunidad ha sido descubierta por el jugador de la Sombra. Es más, esto se hace además de cualquier otro efecto de una Búsqueda con éxito. Las Losetas de Búsqueda se explican con más detalle en la página 40.

OCULTAR LA COMUNIDAD

El jugador de los Pueblos Libres puede usar un resultado de Personaje de un Dado de Acción durante la fase de Resolución de Acciones (o puede jugar una Carta de Evento adecuada), para girar la Ficha de Avance de la Comunidad que esté Descubierta a su lado Oculto.

Hay que tener en cuenta que usar un resultado de Personaje de un Dado de Acción para ocultar la Comunidad no permite moverla también durante la misma acción (y que el dado usado no se añade a la Casilla de Búsqueda). Para volver a mover a la Comunidad Oculta, el jugador de los Pueblos Libres debe usar otro resultado de Personaje de un Dado de Acción.

Recuerda que para que la Comunidad se pueda mover es necesario que esté Oculta.

CURAR A LOS PORTADORES DEL ANILLO

Los Portadores del Anillo pueden aliviar parte de la carga que supone cargar con el Anillo descansando en un santuario apropiado.

Así pues, si durante la Fase de Comunidad la Comunidad se *declara* en una región que contenga una Ciudad o un Baluarte de los Pueblos Libres que no esté bajo control enemigo, se puede retirar inmediatamente un punto de Corrupción (hasta un mínimo de cero puntos de Corrupción). El jugador de los Pueblos Libres ajusta correspondientemente la posición de la Ficha de Corrupción en el Marcador de Comunidad.

Si la Comunidad permanece en una Ciudad o Baluarte durante varios turnos, en la Fase de Comunidad de cada turno es posible declarar que está en esa región y curar un punto de Corrupción cada vez.

ENTRAR EN MORDOR

Mordor es el reino del Señor Oscuro. Sus montañas son casi imposibles de escalar y sus pasos están bien vigilados. Por lo tanto, algunas de las reglas normales de la Comunidad no se aplican allí.

Más pronto o más tarde, durante el transcurso de la mayoría de las partidas, la Comunidad debería llegar hasta la región de **Morannon** o **Minas Morgul**. Es obligatorio que la Comunidad esté en una de estas dos regiones durante la Fase de Comunidad para empezar la última parte del viaje hasta el Monte del Destino (véase *La Comunidad en Mordor*, página 43).

SEPARAR COMPAÑEROS DE LA COMUNIDAD

Los Compañeros que están en la Casilla de Comunidad siempre se considera que están en la misma región en la que están localizados los Portadores del Anillo.

Sin embargo, durante la fase de Resolución de Acciones, el jugador de los Pueblos Libres puede separar un Compañero (o un grupo de Compañeros) de la Comunidad usando un resultado de Personaje de un Dado de Acción (a menos que la Comunidad esté en el Marcador de Mordor, en la que esto está prohibido, véase página 43).

Cuando un Compañero se separa de la Comunidad, la figura del Compañero separado se mueve de la Casilla de Comunidad al mapa.

El Compañero puede mover una cantidad de regiones igual al número de casilla del Marcador de Comunidad en la que esté la Ficha de Avance de la Comunidad *más* su Nivel de Compañero.

Si el jugador de los Pueblos Libres separa un **grupo** de Compañeros, mueve sus figuras todas juntas a una región a la que pueda llegar mediante el Compañero con el Nivel *más alto* del grupo.

El movimiento de los Compañeros separados sigue las mismas reglas que el movimiento de Personajes, según se detalla en la página 24. Hay que tener en cuenta que si la figura de los Portadores del Anillo está actualmente localizada en una región que contiene un Baluarte bajo asedio que es controlado por los Pueblos Libres, el Compañero (o Compañeros) se separarán dentro del Baluarte y no lo podrán abandonar.

Cuando se separan Compañeros, el jugador de los Pueblos Libres también retira sus Cartas de Personaje del Mazo de Comunidad y sus fichas de Compañero de la Casilla de Comunidad.

Ejemplo: La última posición conocida de la Comunidad es en Rivendel, y la Ficha de Avance de la Comunidad está actualmente en la quinta casilla del Marcador de Comunidad. El jugador de los Pueblos Libres decide separar a Legolas (Nivel 2) y Meriadoc (Nivel 1) como un grupo. Legolas y Meriadoc se pueden mover hasta 7 regiones (5+2) desde Rivendel. El jugador decide moverlos juntos hasta el Reino del Bosque.

Si el Guía de la Comunidad se separa de la Comunidad, uno de los Compañeros de Nivel más alto que permanezcan con las Comunidad se convierte en el nuevo Guía (o Gollum se convierte en el Guía, si todos los Compañeros se han ido).

Una vez un Compañero se separa de la Comunidad, nunca puede volver a unirse a ella.

CAPÍTULO IX: LA BÚSQUEDA DEL ANILLO

Mientras la Comunidad intenta llegar en secreto al Monte del Destino, Sauron está buscando incansablemente a los Portadores del Anillo y sus Compañeros. El Señor Oscuro escucha todos los rumores y envía a sus espías, con la esperanza de reclamar por fin su tesoro largamente perdido. En *Guerra del anillo* estos esfuerzos se representan mediante la **Búsqueda del Anillo**.

LA RESERVA DE BÚSQUEDA

La **Reserva de Búsqueda** es un conjunto de losetas de cartón que representan los efectos de una Búsqueda con éxito. Estas losetas se deberían colocar en un contenedor opaco al principio de la partida (como podría ser una taza o contenedor similar), porque cada vez que la Búsqueda tenga éxito se debe robar una loseta *al azar*.

Si, en cualquier momento, se han usado **todas** las losetas de la Reserva de Búsqueda, se devuelven todas las Losetas Normales (marrón claro) a la reserva, pero no se devuelven a la reserva las losetas Especiales (azul/rojo) o cualquier loseta que haya sido «retirada permanentemente» del juego debido al efecto de una Carta de Evento.

LOSETAS DE BÚSQUEDA NORMALES

La mayoría de las **Losetas de Búsqueda Normales** (que tienen un fondo marrón claro) muestran un valor numérico, que va desde 0 (cero) hasta 3. Este valor representa la efectividad de la Búsqueda con éxito y recibe el nombre de **Daño de Búsqueda**.

LOSETAS DE BÚSQUEDA



El color de fondo indica el tipo de la loseta: marrón claro=normal, azul=Comunidad, rojo=Sombra

- 1 Icono de Descubrir (si está presente)
- 2 Daño de Búsqueda
- 3 Icono de Parada (si está presente)

Algunas Losetas de Búsqueda tienen iconos especiales que se describen a continuación:

- El icono del **Ojo**  representa un valor numérico variable (véase *Determinar el Daño de Búsqueda*, página 41).
- El icono de **Descubrir**  representa a la Comunidad siendo descubierta por Sauron.

LOSETAS DE BÚSQUEDA ESPECIALES

Las Losetas de Búsqueda Especiales (que tienen un fondo azul, para las Losetas de Búsqueda Especiales de la Comunidad, o un fondo rojo, para las Losetas de Búsqueda Especiales de la Sombra) se **dejan a un lado al principio de la partida** y sólo entran en juego mediante el uso de Cartas de Evento.

Cuando estas Cartas de Evento se juegan, la Loseta de Búsqueda Especial en cuestión se deja a un lado hasta que la Comunidad entre en Mordor (véase página 43). Cuando la Comunidad entre en Mordor, todas estas Losetas de Búsqueda se añaden a la Reserva de Búsqueda.

Si la Comunidad ya está en el Marcador de Mordor cuando una Loseta Especial entra en juego, simplemente añádelas inmediatamente a la Reserva de Búsqueda.

Algunas de las Losetas de Búsqueda Especiales muestran un valor negativo o un valor aleatorio, como se describe a continuación:

- Un valor **negativo** (-2 ó -1) significa que no hay Daño de Búsqueda y que en su lugar el número indicado realmente se **resta** de la Corrupción actual de los Portadores del Anillo en el Marcador de Comunidad (hasta un mínimo de cero).
- Un icono de **Dado**  significa que el Daño de Búsqueda es igual a la tirada de un dado (se tira el dado después de que se haya revelado la loseta). Una Loseta de Búsqueda de este tipo se considera como una loseta numerada para todos los efectos de Cartas de Evento.
- Todas las Losetas de Búsqueda Especiales de la Sombra muestran un pequeño icono de **Parada**  en la esquina inferior derecha (véase más adelante).

BUSCAR A LA COMUNIDAD

LA TIRADA DE BÚSQUEDA

Cada vez que el jugador de los Pueblos Libres mueve la Comunidad, el jugador de la Sombra hace una tirada de dados para determinar el efecto de la Búsqueda. El efecto de la Búsqueda se determina como sigue.

En primer lugar, el jugador de la Sombra determina el **Nivel de Búsqueda**. El Nivel de Búsqueda es igual al número total de Dados de Acción de la Sombra en la Casilla de Búsqueda.

Nota: Estos dados los colocó el jugador de la Sombra en la Casilla de Búsqueda durante la Fase de Asignación de Búsqueda, más cualquier dado con un resultado de Ojo que haya obtenido durante la fase de Tirada de Acciones.

A continuación, el jugador de la Sombra hace la **Tirada de Búsqueda** tirando tantos Dados de Combate como el Nivel de Búsqueda. Cada resultado de «6» es un **éxito**.

La cantidad máxima de dados que se pueden tirar en una Tirada de Búsqueda es cinco. Un Nivel de Búsqueda superior a cinco no añade más dados a la tirada.

Modificadores a la Tirada de Búsqueda

Si la Compañía se ha movido más de una vez por turno, la Búsqueda se vuelve más fácil.

Por cada Dado de Acción que el jugador de los Pueblos Libres haya colocado en la Casilla de Búsqueda (se coloca en ella un Dado de Acción de los Pueblos Libres después de cada movimiento de la Comunidad, véase *Mover la Comunidad*, página 37), el jugador de la Sombra añade +1 a cada resultado de la Tirada de Búsqueda.

Si después de esta suma el resultado de un dado es «6» o más, entonces es un **éxito**.

Ejemplo: Cuando la Comunidad se mueve por primera vez durante un turno, el jugador de la Sombra necesita sacar resultados de «6» en sus dados de Búsqueda para tener éxito en la Búsqueda. Sin embargo, si la Comunidad se mueve por segunda vez (después de que el jugador de los Pueblos Libres haya usado un Dado de Acción para el primer movimiento y lo haya colocado en la Casilla de Búsqueda), el jugador de la Sombra necesita sólo sacar en la tirada un «5» o un «6» para tener éxito en la Búsqueda.

Nota: Una tirada de «1» es siempre un fallo, independientemente de cualquier modificador.

Repeticiones de la Tirada de Búsqueda

La presencia de servidores de Sauron o de Baluartes hacen que el movimiento de la Comunidad sea más peligroso.

Si, durante la Búsqueda, los Portadores del Anillo están en una región que contenga uno o más de los siguientes:

- Un Baluarte controlado por el jugador de la Sombra
- Una o más unidades de Ejército de la Sombra
- Uno o más Nazgûl

entonces, el jugador de la Sombra puede, después de la Tirada de Búsqueda, volver a tirar un dado de la Tirada de Búsqueda que no haya tenido éxito por cada una de estas condiciones que se cumpla.

Ejemplo 1: Hay tres unidades de Ejército y dos Nazgûl en la región en la que está la figura de la Comunidad, así que el jugador de la Sombra puede volver a tirar dos dados (uno por la presencia de unidades de Ejército y otro por la presencia de los Nazgûl).

Ejemplo 2: Hay un Nazgûl, cuatro unidades de Ejército y un Baluarte de la Sombra en la región en la que está la figura de la Comunidad, así que el jugador de la Sombra puede volver a tirar tres dados (porque se aplican todas las condiciones indicadas).

Las repeticiones de tirada también reciben la bonificación de +1 por cada dado de los Pueblos Libres que haya en la Casilla de Búsqueda.

EFFECTOS EN LA BÚSQUEDA CUANDO SE DECLARA O DESCUBRE LA COMUNIDAD

Cuando el jugador de los Pueblos Libres **declara** la Comunidad, ciertas habilidades y eventos pueden obligarle a robar una Loseta de Búsqueda. Cuando esto sucede, se ignora cualquier icono de Descubrir de la loseta robada si la Comunidad ya se ha declarado en un Baluarte o Ciudad de los Pueblos Libres.

Cuando la Comunidad es **descubierta**, si el jugador de los Pueblos Libres ha sido obligado a robar varias Losetas de Búsqueda debido a la presencia de un Baluarte de la Sombra, eventos y habilidades, cada efecto de loseta se resuelve por completo antes de aplicar el siguiente efecto de loseta. En primer lugar el jugador resuelve el efecto de la loseta que provocó que la Comunidad fuera descubierta. A continuación resuelve todas las losetas relacionadas con eventos y habilidades. Por último, resuelve la loseta robada debido al Baluarte de la Sombra.

Ejemplo: Una Loseta de Búsqueda descubre a la Comunidad en Moria, y la carta de «Balrog de Moria» está en juego. Se roban tres Losetas de Búsqueda (una por la Búsqueda, otra por el Balrog y otra por el Baluarte de la Sombra). En primer lugar el jugador aplica todos los efectos debidos a la primera Loseta de Búsqueda (la que provocó que la Comunidad fuera descubierta), a continuación se resuelve el efecto de la loseta robada por la carta de Balrog y, por último, se resuelve el efecto de la loseta robada por el Baluarte.

DETERMINAR EL DAÑO DE BÚSQUEDA

Si el jugador de la Sombra obtiene **al menos un éxito** al hacer la Tirada de Búsqueda (incluyendo las repeticiones), la Búsqueda tiene **éxito** y el jugador de la Sombra roba una loseta de la Reserva de Búsqueda.

- Si la loseta es **numerada**, su valor representa el **Daño de Búsqueda** infligido a la Comunidad.
- Si la loseta muestra un **Ojo**, el Daño de Búsqueda es igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la Tirada de Búsqueda (si una loseta de este tipo se roba debido a que la Comunidad abandona o entra en un Baluarte de la Sombra, o debido a una Carta de Evento, se considera que el valor del Ojo es cero).
- Si la loseta tiene un icono de **Descubrir**, la Comunidad es **descubierta** después de resolver cualquier otro efecto.

EFFECTOS DE LA BÚSQUEDA

Para resolver los efectos de una Búsqueda con éxito, sigue los pasos siguientes en orden:

- 1) El jugador de los Pueblos Libres puede usar *una* Carta de Evento de «Juégala sobre la mesa» cuyo efecto sea aplicable para cancelar o reducir el daño de la Búsqueda.
- 2) A continuación, el jugador de los Pueblos Libres puede usar la habilidad especial del Guía. Si, después de estos pasos, el Daño de Búsqueda es uno o más, el jugador de los Pueblos Libres puede decidir entre reducir el Daño

de Búsqueda **sufriendo una baja** (véase más adelante), lo que es perder un Compañero debido a los riesgos encontrados por la Comunidad, o una lucha entre la Comunidad y los servidores de la Sombra.

- 3) Cualquier Daño de Búsqueda restante debe ser tratado mediante el **uso del Anillo** (véase más adelante), aumentando la Corrupción de los Portadores del Anillo.
- 4) Si la Búsqueda descubre a la Comunidad, la Comunidad ahora está descubierta (en ocasiones descubrir la Comunidad puede provocar que se robe una nueva loseta, véase *Efectos en la Búsqueda cuando se Declara o Descubre la Comunidad*).

Nota: Si, en cualquier momento durante la resolución de la Búsqueda, se designa un nuevo Guía (esto sucede, por ejemplo, cuando usas la habilidad de Guía de Meriadoc o de Peregrin, o porque el Guía ha sido eliminado), la habilidad del nuevo Guía se puede usar inmediatamente, si es aplicable.

Sufrir una Baja

Si el jugador de los Pueblos Libres **sufre una baja**, debe eliminar un Compañero.

El jugador de los Pueblos Libres puede decidir entre sufrir como baja al Guía o elegir al azar un Compañero (excluyendo a los Portadores del Anillo, pero incluyendo al Guía) de la Comunidad. Si el jugador de los Pueblos Libres decide sufrir una baja al azar, el jugador de la Sombra roba al azar una ficha de Compañero boca abajo de la Casilla de Comunidad. El Compañero que salga es eliminado del juego.

Si el Daño de Búsqueda es **superior** que el Nivel del Compañero eliminado (incluso aunque se trate del Guía), el daño sobrante aún debe ser sufrido como Corrupción por los Portadores del Anillo (véase más adelante).

Si el Daño de Búsqueda es **inferior** que el Nivel del Compañero, aún así es eliminado (es decir, no es posible tan sólo «herir» a los Compañeros).

Usar el Anillo

Cuando el jugador de los Pueblos Libres usa el Anillo, avanza la Ficha de Corrupción en el Marcador de Comunidad tantas casillas como el Daño de Búsqueda.

Ejemplo: Durante el cuarto turno de juego, los Portadores del Anillo están en la región de Puerta de los Trasgos y el jugador de los Pueblos Libres está moviendo la Ficha de Avance de la Comunidad de la casilla «1» a la casilla «2» en el Marcador de Comunidad.

Hay tres dados de la Sombra en la Casilla de Búsqueda y un dado de los Pueblos Libres, porque es la segunda vez que la Comunidad se ha movido este turno.

El jugador de la Sombra tira tres Dados de Combate: debe sacar al menos un «5» ó «6» para que la Búsqueda tenga éxito. Obtiene «2», «5» y «6»: un total de dos éxitos (el jugador de la Sombra sólo necesitaba un éxito para que la Búsqueda tuviera éxito). A continuación roba una loseta al azar de la Casilla de Búsqueda: una loseta con un «3» y sin icono de Descubrir. Se debe resolver el Daño de Búsqueda.

No hay ninguna carta o habilidad de Personaje para usar, y el jugador de los Pueblos Libres decide sufrir una baja. Trancos está guiando a la Comunidad, y el jugador no quiere que muera, así que en su lugar decide robar un Personaje al azar. Se mezclan todas las Fichas de Compañero y se elige una al azar: sale Gimli. El valiente Enano muere enfrentándose a los servidores de la Sombra. Como el Nivel de Gimli es 2 y el Daño de Búsqueda es 3, queda 1 punto de Daño de Búsqueda que se debe sufrir como Corrupción y por tanto la Corrupción de los Portadores del Anillo aumenta.

Como la loseta no tiene un icono de Descubrir, la Ficha de Avance de la Comunidad continúa con el lado Oculto hacia arriba.

EL ANILLO ÚNICO Y LA MISIÓN AL MONTE DEL DESTINO

Incluso aunque el Señor Oscuro busque desesperadamente el Anillo Único, no puede llegar a imaginar que alguien sería capaz de llevarlo hasta Mordor. Por tanto, no busca el Anillo dentro de las fronteras de sus propios dominios.

En *Guerra del anillo*, desde el momento en que el Anillo Único llega a las fronteras de Mordor, los eventos que se ponen en marcha quedan más allá del control de los jugadores. Ahora, el verdadero conflicto se produce entre la voluntad del Anillo de volver con su Señor y la determinación de los Portadores del Anillo de continuar su misión hasta su amargo final.

LLEVAR EL CONTROL DE LA CORRUPCIÓN



Ficha de Corrupción



La Posición de la Ficha de Corrupción en el Marcador de Comunidad se usa para llevar el control de la Corrupción de los Portadores del Anillo

LA CARGA DEL ANILLO

La lucha física, mental y moral de los Portadores del Anillo se representa mediante la **Corrupción**.

La Corrupción se añade a los Portadores del Anillo cada vez que se usa el Anillo para contrarrestar los efectos de una Búsqueda con éxito, o como resultado de varias Cartas de Evento.

Los Portadores del Anillo pueden reducir la Corrupción descansando en una Ciudad o Baluarte amistoso o mediante el uso de ciertas habilidades especiales o Cartas de Evento.

Cada vez que añade o reduce Corrupción, el jugador de los Pueblos Libres debe ajustar correspondientemente la Ficha de Corrupción en el Marcador de Comunidad.

En el momento en la Ficha de Corrupción llegue a los 12 puntos de Corrupción en el Marcador de Comunidad, el jugador de los Pueblos Libres pierde inmediatamente la partida.

LA COMUNIDAD EN MORDOR

En Mordor, el poder del Señor Oscuro está por doquier, y la carga del Anillo se vuelve más y más pesada a cada paso. El **Marcador de Mordor** es la parte final de la misión para destruir el Anillo Único.

Este marcador está representado por círculos superpuestos en la región de **Gorgoroth** en el mapa. Hay que tener en cuenta que los círculos realmente no se consideran como parte de la región y que la Comunidad no se considera que esté en la región de Gorgoroth ni en cualquier otra región mientras esté en el Marcador de Mordor.

Si la Comunidad está en **Minas Morgul** o en **Morannon** durante la Fase de Comunidad, el jugador de los Pueblos Libres *puede* decidir entrar en Mordor. En este caso, se procede inmediatamente con los pasos siguientes (después de resolver completamente la declaración de la posición de la Comunidad, en caso necesario):

- 1) Coloca la figura de los Portadores del Anillo en la primera casilla del Marcador de Mordor (etiquetada con el número «0» (cero) en élfico). Desde este momento, la Comunidad se considera que está «**En el Marcador de Mordor**». La Ficha de Avance de la Comunidad ya no se avanza en el Marcador de Comunidad, pero se sigue usando para mostrar si la Comunidad está Oculta o Descubierta.
- 2) Crea una nueva Reserva de Búsqueda colocando todas las losetas de Ojo que se hayan robado previamente junto con las losetas restantes de la Reserva de Búsqueda, y añade también cualesquiera Losetas Especiales que se hayan puesto en juego por Cartas de Evento. No vuelvas a poner en la reserva las losetas que hayan sido eliminadas permanentemente del juego.

Reglas Especiales

Se aplican las siguientes reglas especiales mientras la Comunidad esté en el Marcador de Mordor:

- Los Compañeros que estén en la Comunidad no se pueden separar, ya sea como resultado de usar un Dado de Acción o por el efecto de habilidades especiales o Cartas de Evento. Cualquier acción que normalmente hubiera separado a un Compañero en lugar de ello lo retira del juego.

- Cuando el jugador de los Pueblos Libres decida mover la Comunidad durante la fase de Resolución, no se tiran los Dados de Búsqueda. En lugar de ello, se roba automáticamente una loseta de la Reserva de Búsqueda. Los efectos de esta loseta se aplican normalmente como en una Búsqueda con éxito, excepto por lo siguiente:
 - Si la loseta robada tiene un **Ojo**, el Daño de Búsqueda es igual al número de dados que haya en la Casilla de Búsqueda (incluyendo los dados de los Pueblos Libres que se hayan usado antes para mover la Comunidad durante el mismo turno).
 - Normalmente la Comunidad avanza una casilla en el Marcador de Mordor cuando se mueve. Sin embargo, si la loseta tiene un icono de **Parada**, la Comunidad permanece en la misma casilla y no avanza.
- La Comunidad sigue necesitando estar Oculta para poder avanzar en el Marcador de Mordor. Si la Comunidad es Descubierta, el jugador de los Pueblos Libres debe, como habitualmente, usar un resultado de Personaje de un Dado de Acción para volver a ocultar la Comunidad.
- Si, al final de la fase de Resolución de Acciones, el jugador de los Pueblos Libres no ha intentado mover u ocultar la Comunidad en el Marcador de Mordor durante ese turno, se añade automáticamente un punto de Corrupción a los Portadores del Anillo.
- Cuando la Comunidad haya recorrido la totalidad de las cinco casillas del Marcador de Mordor, significa que ha llegado hasta la Grieta del Destino y que el jugador de los Pueblos Libres gana la partida (a menos que los Portadores del Anillo hayan llegado a 12 puntos de Corrupción, véase página 44).

MARCADOR DE MORDOR



- El Marcador de Mordor no se considera parte de la región de Gorgoroth.
- Cuando la comunidad entra en Mordor, la figura de los Portadores del Anillo se coloca en la primera casilla de este marcador.
- Si la Comunidad entra en la Grieta de Destino y los Portadores del Anillo no tienen 12 puntos de Corrupción, el jugador de los Pueblos Libres gana la partida.

CAPÍTULO X: GANAR EL JUEGO

Hay cuatro formas de ganar el juego. Hay dos Condiciones de Victoria que se pueden producir en cualquier momento durante un turno (véase *Condiciones de Victoria basadas en el Anillo*, más adelante), mientras que las otras dos Condiciones de Victoria sólo se aplican durante la fase 5 del turno, la **Comprobación de Victoria** (véase *Condiciones de Victoria Militares*, más adelante).

Si se cumple una cualquiera de estas Condiciones, la partida termina con la victoria para uno de los jugadores.

Hay que tener en cuenta que las Condiciones de Victoria con una numeración más baja tienen preferencia sobre las Condiciones de Victoria con una numeración más alta, en el caso de que dos o más se cumplan en el mismo turno.

CONDICIONES DE VICTORIA BASADAS EN EL ANILLO

El objetivo más importante de Sauron es reclamar el Anillo Único, mientras que el objetivo más importante para los Pueblos Libres es destruir el Anillo.

Por este motivo, si alguno de estos dos eventos se produce en **cualquier momento durante un turno**, la partida termina inmediatamente **sin esperar a la fase de Comprobación de Victoria**.

- 1) **Corrupción de los Portadores del Anillo:** Si los Portadores del Anillo tienen 12 Puntos de Corrupción o más, han fallado en su misión. Sauron recupera el Anillo y el jugador de la Sombra gana el juego.
- 2) **Destruir el Anillo:** Si la figura de los Portadores del Anillo está en la «Grieta del Destino» y los Portadores del Anillo tienen menos de 12 puntos de Corrupción, el Anillo es destruido. Sauron es derrotado por completo y el jugador de los Pueblos Libres gana el juego.

CONDICIONES DE VICTORIA MILITARES

En *El Señor de los Anillos*, si Sauron hubiera tenido éxito en destruir las Naciones de los Pueblos Libres, incluso la destrucción del Anillo podría no haber resultado en una victoria real para los Pueblos Libres.

Al mismo tiempo, si los Pueblos Libres hubieran conseguido desafiar militarmente con éxito a Sauron, el Señor Oscuro hubiera tenido que concentrarse mucho más en la lucha contra los Ejércitos de los Pueblos Libres, y para los Portadores del Anillo hubiera sido mucho más fácil llegar hasta el Monte del Destino.

Por tanto, si al final de un turno de juego cualquiera de las dos siguientes condiciones se aplica, la partida termina con una victoria militar.

PUNTOS DE VICTORIA



Cuando el símbolo † aparece en una Ciudad es un recordatorio de que controlar esa región vale 1 Punto de Victoria para el oponente.



Cuando el símbolo †† aparece en un Baluarte es un recordatorio de que controlar ese Baluarte vale 2 Puntos de Victoria para el oponente.

- 3) **La Sombra Conquista la Tierra Media:** Si el jugador de la Sombra controla Asentamientos de los Pueblos Libres por valor de 10 ó más puntos de victoria, gana el juego.
- 4) **Sauron es Desterrado de la Tierra Media:** Si el jugador de los Pueblos Libres controla Asentamientos de la sombra por valor de 4 ó más puntos de victoria, gana el juego.

Las Condiciones de Victoria Militares se basan en el **control** de Asentamientos.

Para los propósitos de una Victoria Militar, un jugador controla un Asentamiento enemigo si tiene su Ficha de Control de Asentamiento en éste.

Cada Ciudad enemiga que un jugador controle vale 1 Punto de Victoria, mientras que cada Baluarte enemigo que un jugador controle vale 2 Puntos de Victoria.

Los jugadores usan sus Indicadores de Puntos de Victoria y el Marcador de Puntos de Victoria para llevar la cuenta del valor en Puntos de Victoria de sus conquistas.

Indicadores de Puntos de Victoria



Indicador de Puntos de Victoria de los Pueblos Libres



Indicador de Puntos de Victoria de la Sombra

CAPÍTULO XI: REGLAS MULTIJUGADOR

En una partida de tres o cuatro jugadores, cada jugador representa uno de los poderes principales de *El Señor de los Anillos* y controla algunas de las Naciones y ciertos Personajes.

PARTIDA DE CUATRO JUGADORES

En una partida de cuatro jugadores, las responsabilidades de los jugadores se dividen como se indica a continuación:

Pueblos Libres:

- Jugador 1: **Gondor** (también controla los Elfos)
- Jugador 2: **Rohan** (también controla el Norte y los Enanos)

La Sombra:

- Jugador 1: **El Rey Brujo** (la nación de Sauron)
- Jugador 2: **Saruman y los Aliados de Sauron** (Isengard y las Naciones de los Hombres del Sur y los Hombres del Este)

Se aplican todas las reglas del juego normal, con las siguientes excepciones.

Al principio de la partida, el jugador de Gondor y el jugador de el Rey Brujo toman las fichas de «Jugador Líder».

Al principio de cada turno (excepto en el Turno 1), el Jugador Líder de un equipo le pasa la ficha de «Jugador Líder» a su compañero de equipo.

ROBAR EVENTOS

En el Turno 1, cada jugador roba una carta de cada uno de sus respectivos Mazos de Evento.

En los turnos siguientes, cada jugador roba una carta de un Mazo de Evento a su elección.

Después de robar cartas, y de descartar las cartas en exceso, los jugadores del mismo equipo pueden intercambiar una de sus cartas con su compañero de equipo.

Los jugadores no pueden mostrar o hablar sobre las cartas. Sólo le pueden decir al otro si quieren intercambiar una carta o no. Sólo se puede intercambiar una carta si los dos jugadores están de acuerdo.

En una partida de cuatro jugadores, el límite de mano de cada jugador es de cuatro cartas en lugar de seis.

FASE DE COMUNIDAD

El Jugador Líder del equipo de los Pueblos Libres decide si quiere declarar la Comunidad o no y quién es el Guía de la Comunidad.

ASIGNAR BÚSQUEDA Y TIRADA DE ACCIÓN

El jugador líder del equipo de la Sombra decide cuántos Dados de Acción se colocan en la Casilla de Búsqueda.

El Jugador Líder de cada equipo hace la Tirada de Acción.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

El equipo de los Pueblos Libres actúa en primer lugar.

El Jugador no-Líder del equipo de los Pueblos Libres elige un Dado de Acción y lo usa con cualquiera de las Naciones que controla o para cualquier acción relacionada con la Comunidad o cualquier Compañero individual, como puede ser mover u ocultar la Comunidad o mover Compañeros sobre el mapa.

A continuación, el Jugador no-Líder del equipo de la Sombra usa un Dado de Acción, seguido por el Jugador Líder del equipo de los Pueblos Libres, y a continuación el Jugador Líder del equipo de la Sombra.

Las acciones se hacen todas en este orden hasta que ambos equipos hayan usado todos sus Dados de Acción.

Si un jugador decide pasar una acción, aún así puede hacer su siguiente acción después de que el equipo opuesto haya hecho su acción.

LÍMITES A LAS ACCIONES

Cada jugador sólo controla algunas Naciones y sólo puede usar sus Dados de Acción y sus Cartas de Evento para reclutar, mover o luchar con Ejércitos de estas Naciones. Sólo el jugador que controle una Nación puede mover la Ficha Política de esa nación, a menos que se use la habilidad especial de un Personaje.

Más adelante, en *Ejércitos Mixtos*, se encuentran las reglas relativas a regiones que contienen unidades de Naciones controladas por los dos jugadores de un equipo.

RESUMEN

Pueblos Libres

- El jugador de Gondor controla las Naciones de Gondor y de los Elfos.
- El jugador de Rohan controla las Naciones de Rohan, de el Norte y de los Enanos.
- Cualquier jugador puede mover u ocultar la Comunidad.
- Cualquier jugador puede mover o separar Compañeros.
- Los efectos de la Búsqueda de la Comunidad los decide y aplica el Jugador Líder.

Ejércitos de La Sombra

- El jugador del Rey Brujo controla la Nación de Sauron, el Rey Brujo y Boca de Sauron.
- El jugador de Saruman y los Aliados de Sauron controla las Naciones de Isengard y de los Hombres del Sur y Hombres del Este, así como a Saruman.
- Cualquier jugador puede buscar a la Comunidad.
- Cualquier jugador puede mover a los Nazgûl, pero sólo el jugador del Rey Brujo puede reclutar nuevos Nazgûl.
- La cantidad de Dados de Acción asignados a la Casilla de Búsqueda antes de la Tirada de Acción la decide el Jugador Líder.

EJÉRCITOS MIXTOS

Si, después de una acción, las unidades y Líderes controlados por diferentes jugadores están en la misma región, pueden permanecer como Ejércitos separados o pueden convertirse en un **Ejército mixto**.

Si los Ejércitos permanecen separados, cada jugador mantiene el control de sus unidades y Líderes. Si el número total de unidades de los dos Ejércitos supera el límite de apilamiento, los jugadores deben retirar una unidad cada uno, empezando por el Jugador no-líder, hasta que se respete el límite.

Las tropas de los dos jugadores se pueden convertir en un Ejército mixto si ambos jugadores están de acuerdo en ello; sin embargo, si la región es atacada entonces *deben* convertirse en un Ejército mixto.

El jugador que controlará un Ejército mixto será el jugador que controle la mayor cantidad de unidades de Ejército en la región. En caso de empate, el jugador con la mayor cantidad de unidades de Élite será el jugador que lo controlará. Si el empate continúa, el Jugador Líder actual será el jugador que lo controlará.

Sólo el jugador que lo controla puede usar acciones para mover o atacar con el Ejército mixto. Si la cantidad de unidades cambia, el control del Ejército mixto puede tener que ser transferido al otro jugador.

Un jugador puede recuperar el control de sus unidades en un Ejército mixto simplemente usando una acción para mover estas unidades fuera de la región en la que está el Ejército mixto.

Un Ejército mixto sigue estando sujeto a las restricciones políticas (tales como no poder cruzar una frontera) de cualquier Nación no beligerante que forme parte del Ejército mixto.

EVENTOS

Normalmente, un jugador sólo puede usar Cartas de Evento si se aplican a una Nación que controle.

El icono en la esquina inferior derecha de la sección de Evento de una carta indica qué jugador puede usar la carta.

Las cartas que no tienen ningún icono pueden ser usadas por cualquier jugador según sea apropiado.

Iconos de Jugador



Jugador
de Gondor



Jugador
de Rohan



Jugador
del Rey
Brujo



Jugador de
Saruman y
Aliados de
Sauron

UNIDADES DE ÉLITE DE LOS HOMBRES DEL SUR Y HOMBRES DEL ESTE

En una partida multijugador, cuando Saruman está en juego, cada unidad de Élite de los Hombres del Sur y Hombres del Este, así como cada unidad de Élite de Isengard, se considera como un Líder además de como una unidad de Ejército en lo que a todos los propósitos de movimiento y combate se refiere.

PARTIDA DE TRES JUGADORES

La partida de tres jugadores usa las mismas reglas que la partida de cuatro jugadores, excepto que sólo hay un jugador de los Pueblos Libres, que juega normalmente siguiendo las reglas de una partida de dos jugadores, salvo por la siguiente excepción:

- El jugador de los Pueblos Libres no puede usar dos acciones consecutivas en la misma Nación (por ejemplo, no puede usar dos acciones consecutivas para reclutar y mover tropas de Gondor). Puede usar dos acciones consecutivas en Ejércitos mixtos pero no en el mismo Ejército individual (por ejemplo, puede mover un Ejército de Gondor una vez y a continuación un Ejército de Gondor/Rohan, pero no puede actuar dos veces con el mismo Ejército de Gondor/Rohan).

CONDICIONES DE VICTORIA

Cada equipo gana como en una partida de dos jugadores. A continuación se indican los criterios para evaluar la victoria individual dentro de cada equipo:

- Si gana el equipo de la Sombra, se cuentan los Puntos de Victoria de los Baluartes y las Ciudades capturadas por las Naciones de cada jugador de la Sombra y se restan los Puntos de Victoria de los Baluartes y Ciudades que hayan perdido. El jugador con el total mayor es el ganador.
- Si gana el equipo de los Pueblos Libres, el jugador que haya perdido menos Puntos de Victoria por Baluartes y Ciudades conquistadas por la Sombra es el ganador.

SUMARIO

CAPÍTULO I:

INTRODUCCIÓN 3

NÚMERO DE JUGADORES 3

NOTAS DE LA SEGUNDA EDICIÓN . . 3

CAPÍTULO II:

COMPONENTES DEL JUEGO 4

LISTADO DE COMPONENTES 4

PIEZAS DEL JUEGO 8

FIGURAS DE PLÁSTICO 8

Ejércitos 8

Líderes de los Pueblos Libres 8

Nazgûl 8

Personajes 8

EL TABLERO DE JUEGO 9

REGIONES 10

Regiones Libres 10

NACIONES 10

FORTIFICACIONES Y ASENTAMIENTOS . . 10

Fortificaciones 10

Asentamientos 11

MARCADORES Y CASILLAS 11

CAPÍTULO III:

PREPARATIVOS 14

CAPÍTULO IV:

EL TURNO DE JUEGO . . . 18

RESUMEN DEL TURNO 18

LOS DADOS DE ACCIÓN 18

RESERVA DE DADOS DE ACCIÓN 18

ASIGNACIÓN DE BÚSQUEDA Y TIRADA DE ACCIONES 19

USAR LOS DADOS DE ACCIÓN 19

LOS ANILLOS ÉLFICOS 21

CAPÍTULO V:

LAS CARTAS DE EVENTO . 22

MAZOS DE EVENTO 22

ROBAR CARTAS DE EVENTO 22

JUGAR CARTAS DE EVENTO 22

Cartas de Evento que Provocan Bajas 22

CARTAS DE COMBATE 23

CAPÍTULO VI:

EJÉRCITOS Y BATALLAS . 24

PERSONAJES 24

JUGAR PERSONAJES DE LOS PUEBLOS LIBRES 24

JUGAR PERSONAJES DE LA SOMBRA 24

MOVER PERSONAJES 24

Mover Compañeros 24

Mover Nazgûl y Servidores 24

EJÉRCITOS Y APILAMIENTO 26

COMPOSICIÓN DE LOS EJÉRCITOS 26

LÍMITE DE APILAMIENTO 26

CASILLAS DE EJÉRCITO 26

RECLUTAR TROPAS 26

RECLUTAR NUEVAS UNIDADES Y LÍDERES . . 26

RESTRICCIONES AL RECLUTAR 26

USAR UNA CARTA DE EVENTO PARA

RECLUTAR TROPAS 27

MOVIMIENTO DE EJÉRCITOS 27

MOVER UN EJÉRCITO 27

Dividir un Ejército 27

Restricciones al Movimiento 27

USAR UNA CARTA DE EVENTO

PARA MOVER EJÉRCITOS 27

RESOLUCIÓN DE BATALLAS 28

ATACAR CON EJÉRCITOS 28

Dividir un Ejército Atacante 28

Fuerza de Combate y Liderazgo 28

RESOLVER UNA BATALLA 29

Jugar una Carta de Combate 29

Tirar los Dados de la Tirada de Combate . . 29

Tirar los Dados de la Repetición de

Tirada del Líder 30

Modificadores a las Tiradas 30

Retirar Bajas 30

Elegir Cesar el Ataque, o Retirarse 30

Fin de Batalla 30

FORTIFICACIONES, CIUDADES,

BALUARTE Y ASEDIOS 31

ATACAR UNA CIUDAD O

UNA FORTIFICACIÓN 31

ATACAR UN BALUARTE 31

Luchar una Batalla de Campo 31

Retirarse a un Asedio 31

HACER UN ASEDIO 32

Restricciones 32

SALIDA 32

SOCORRER UN ASEDIO 32

REFORZAR UN ASEDIO 32

CAPTURAR UN ASENTAMIENTO . . 32

CAPÍTULO VII:

LA POLÍTICA DE

LA TIERRA MEDIA 34

EL MARCADOR POLÍTICO 34

ACTIVAR NACIONES DE LOS PUEBLOS LIBRES 34

AVANZAR UNA POSICIÓN POLÍTICA 34

CARTAS DE EVENTO QUE AFECTAN AL

MARCADOR POLÍTICO 35

ENTRAR EN GUERRA 35

PERSONAJES EN GUERRA 35

CAPÍTULO VIII:

LA COMUNIDAD

DEL ANILLO 36

FIGURAS Y FICHAS DE

LA COMUNIDAD 36

LOS PORTADORES DEL ANILLOS . . 36

CORRUPCIÓN 36

CARTAS DE PERSONAJE DE

COMPAÑERO 37

EL GUÍA DE LA COMUNIDAD 37

Góllum como el Guía 37

EL MARCADOR DE COMUNIDAD . . 37

MOVER LA COMUNIDAD 37

LOCALIZAR LA COMUNIDAD 38

La Comunidad Declara su Propia Posición . . 38

La Comunidad es Descubierta por

una Búsqueda del Anillo 38

La Comunidad en Baluartes de la Sombra . . 39

OCULTAR LA COMUNIDAD 39

CURAR A LOS PORTADORES DEL ANILLO . . 39

ENTRAR EN MORDOR 39

SEPARAR COMPAÑEROS DE LA

COMUNIDAD 39

CAPÍTULO IX:

LA BÚSQUEDA

DEL ANILLO 40

LA RESERVA DE BÚSQUEDA 40

LOSETAS DE BÚSQUEDA NORMALES 40

LOSETAS DE BÚSQUEDA ESPECIALES 40

BUSCAR A LA COMUNIDAD 40

LA TIRADA DE BÚSQUEDA 40

Modificadores a la Tirada de Búsqueda . . . 41

Repeticiones de la Tirada de Búsqueda . . . 41

DETERMINAR EL DAÑO DE BÚSQUEDA . . . 41

EFFECTOS EN LA BÚSQUEDA CUANDO SE

DECLARA O DESCUBRE LA COMUNIDAD . . . 41

EFFECTOS DE LA BÚSQUEDA 41

Sufrir una Baja 42

Usar el Anillo 42

EL ANILLO ÚNICO Y LA MISIÓN AL

MONTE DEL DESTINO 42

LA CARGA DEL ANILLO 43

LA COMUNIDAD EN MORDOR 43

Reglas Especiales 43

CAPÍTULO X:

GANAR EL JUEGO 44

CONDICIONES DE VICTORIA

BASADAS EN EL ANILLO 44

CONDICIONES DE VICTORIA MILITARES . . . 44

CAPÍTULO XI:

REGLAS MULTIJUGADOR . 45

PARTIDA DE CUATRO JUGADORES . 45

ROBAR EVENTOS 45

FASE DE COMUNIDAD 45

ASIGNAR BÚSQUEDA Y TIRADA DE ACCIÓN . 45

RESOLUCIÓN DE ACCIONES 45

LÍMITES A LAS ACCIONES 45

RESUMEN 45

Pueblos Libres 45

Ejércitos de la Sombra 46

EJÉRCITOS MIXTOS 46

EVENTOS 46

UNIDADES DE ÉLITE DE LOS HOMBRES

DEL SUR Y HOMBRES DEL ESTE 46

PARTIDA DE TRES JUGADORES . . . 46

CONDICIONES DE VICTORIA 46

SUMARIO 47

Un juego de **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI y FRANCESCO NEPITELLO**

GUERRA DEL ANILLO

Basado en la trilogía de El Señor de los Anillos™ de J.R.R. Tolkien

Segunda Edición

Diseño de juego **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI y FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustraciones **JOHN HOWE**

Dirección artística y diseño gráfico **FABIO MAIORANA**

Esculturas **BOB NAISMITH**

Diseño de las esculturas **JOHN HOWE y MATTEO MACCHI**

Fotografía **CHRISTOPH CIANCI**

Producción **ROBERTO DI MEGLIO y FABRIZIO ROLLA**

Edición en español

Producción editorial **XAVI GARRIGA**

Traducción **FRANCISCO FRANCO GAREA**

Adaptación gráfica **ANTONIO CATALÁN y BASCU**

Pruebas y contribuciones al juego: Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daglish, Cazleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli y Renaud Verlaque.

Pruebas de juego de la segunda edición: Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk y Chris Young.

Agradecimientos especiales a Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman y Andrew Poulter por su continua ayuda para mejorar la claridad del reglamento de *Guerra del Anillo* y sus inestimables comentarios, tenidos en cuenta para esta nueva edición..

Un juego creado, publicado y distribuido mundialmente por **ARES GAMES SRL**



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

Edición en español por **DEVIR IBERIA**



Rosselló 184, 6º-1º
08008 Barcelona, España
www.devir.es



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring Boardgame ©2011 Ares Games Srl. ©2011 Sophisticated Games Ltd. Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.