

El
SEÑOR
de los
ANILLOS™

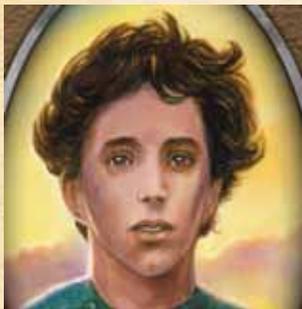


REGLAMENTO



DEVIR

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ COMPONENTES



El Señor de los Anillos, la famosa novela de J.R.R. Tolkien, cuenta una historia de desarrollo personal y enfrentamiento entre el Bien y el Mal. Sauron, el Señor Oscuro, crea un poderoso anillo mágico con el que poder controlar la Tierra Media y la Comarca, hogar de la pequeña gente de pies peludos conocidos como Hobbits. Cuando los Hobbits se hacen con el

Anillo, algunos de ellos (Frodo, Sam, Pippin y Merry) se embarcan en un épico viaje, lleno de peligrosos desafíos.

A ellos se unen representantes de los Pueblos Libres de la Tierra Media: Aragorn, rey legítimo de Gondor, Gandalf el mago, Legolas el elfo, Gimli el enano y Boromir, el hijo del actual gobernante de Gondor. Juntos forman la Comunidad del Anillo, cuya misión es destruir dicho objeto. Para conseguirlo, han de llevarlo hasta Mordor, el reino de Sauron, y lanzarlo al volcán en la cima del Monte del Destino. Pero Sauron envía a sus fuerzas oscuras contra la Comunidad para recuperar el control del Anillo y conseguir el poder absoluto; todo esto es el gran escenario para numerosas aventuras.

En este juego, te conviertes en un miembro de la Comunidad del Anillo, y controlas a uno de sus personajes. Ésta es tu oportunidad de demostrar tu valía y salvar la Tierra Media. El objetivo común de los jugadores es destruir el Anillo y reunir la mayor cantidad posible de runas de Gandalf. Éstas simbolizan la contribución de cada jugador para combatir a las fuerzas oscuras, y pueden convocar la ayuda del mago Gandalf. Sin cooperación, el éxito es imposible. No existe un ganador individual: el grupo obtiene puntos en conjunto.

OBJETIVO DEL JUEGO

Hasta cinco jugadores se convierten en parte de la Comunidad, que debe viajar hasta Mordor y destruir el Anillo, antes de que Sauron les alcance, elimine al Portador del Anillo y reclame su Anillo.

Tu ejemplar de *El Señor de los Anillos* contiene lo siguiente:

- Este Reglamento
- 1 Tablero Principal
- 2 Tableros de Conflicto Reversibles
- 60 Cartas de Búsqueda
- 35 Cartas Legendarias, que incluyen:
 - 12 Cartas de Rivendel
 - 2 Cartas de Moria
 - 12 Cartas de Lothlórien
 - 4 Cartas del Abismo de Helm
 - 2 Cartas del Antro de Ella-Laraña
 - 3 Cartas de Mordor
- 5 Cartas de Gandalf
- 23 Fichas de Historia
- 5 Cartas de Hobbit
- 5 Indicadores de Hobbit
- 1 Indicador de Sauron
- 6 Peanas de Plástico
- 5 Indicadores de Actividad
- 1 Indicador de Evento
- 11 Fichas de Vida, que incluyen:
 - 3 Fichas de Vida de Corazón
 - 3 Fichas de Vida de Sol
 - 5 Fichas de Vida de Anillo
- 26 Fichas de Runa Plateada de Gandalf (en los valores 1, 2 y 3)
- 6 Fichas de Runa Dorada de Gandalf (dos de cada en los valores 1, 2 y 3)
- 1 Ficha de Anillo
- 1 Dado de Amenaza

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

Esta sección describe los componentes de *El Señor de los Anillos*.

TABLERO PRINCIPAL



Este Tablero de Juego contiene el camino que la Comunidad recorrerá en su búsqueda para la destrucción del Anillo. También contiene el Marcador de Corrupción, que indica lo cerca que está Sauron de localizar a los Hobbits.

TABLEROS DE CONFLICTO REVERSIBLES



Estos Tableros de Juego representan algunos de los conflictos más importantes que han sucedido en la Tierra Media. Se resuelven a medida que la Comunidad avanza por el Tablero Principal.

CARTAS DE BÚSQUEDA



Estas cartas representan los recursos que permiten a la Comunidad llegar hasta las tierras de Mordor. Estas cartas pueden ser marrones o grises.

CARTAS LEGENDARIAS



Estas cartas representan objetos mágicos y aliados que la Comunidad puede conseguir durante su peligrosa búsqueda. Algunas de estas cartas son marrones, algunas son grises, y algunas de estas cartas, indicadas con un fondo verde, poseen habilidades extraordinarias, y son llamadas cartas de Historia Legendaria (ver “Cartas de Historia Legendaria” en la página 18).

CARTAS DE GANDALF



Si la Comunidad consigue suficientes runas, estas cartas se pueden usar para llamar a Gandalf y que éste ayude a la Comunidad con su poder mágico.

FICHAS DE HISTORIA



Estas fichas se revelan durante los diferentes conflictos y tanto pueden ayudar a la Comunidad a llegar al final del conflicto como interponer obstáculos en su camino hacia la victoria.

CARTAS E INDICADORES DE HOBBIT



Cartas de Hobbit



Indicadores de Hobbit

El Hobbit de cada jugador está representado por un indicador, y su carta correspondiente detalla la habilidad especial innata del Hobbit.

INDICADOR DE SAURON



Como una amenaza constante en el camino de la corrupción, este indicador representa al Señor Oscuro Sauron en su búsqueda para reclamar el Anillo.

INDICADORES DE ACTIVIDAD



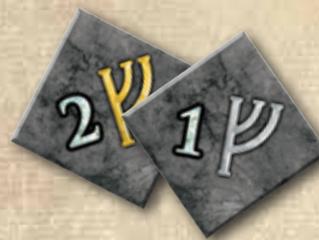
Estos indicadores muestran el progreso de la Comunidad en el Tablero Principal y en los Tableros de Conflicto.

INDICADOR DE EVENTO



Este reloj de arena muestra el paso del tiempo, e indica el Evento que ocurre en el Tablero de Conflicto actual. Los jugadores deben mantenerlo vigilado, porque puede traer la ruina a la Comunidad si no se andan con cuidado.

FICHAS DE RUNA



Las runas plateadas de Gandalf indican el éxito que la Comunidad tiene en su búsqueda. Las runas doradas de Gandalf son recompensas que la Comunidad gana al completar los Tableros de Conflicto.

FICHAS DE VIDA



Los tres tipos de fichas de Vida evitan que los Hobbits sucumban a la corrupción.

FICHA DE ANILLO



Éste es el Anillo Único, una carga constante para el Portador del Anillo. Cuando se pone el Anillo, el Portador del Anillo puede escabullirse sin que nadie note su presencia a través de los diferentes conflictos, pero lo hace con el riesgo de atraer al Ojo de Sauron.

DADO DE AMENAZA



Los jugadores deberán lanzar a menudo este dado, que les puede hacer avanzar en el camino de la corrupción, atraer a Sauron aún más cerca de la Comunidad y arrebatarles objetos y aliados.



DESCRIPCIÓN DEL TABLERO PRINCIPAL

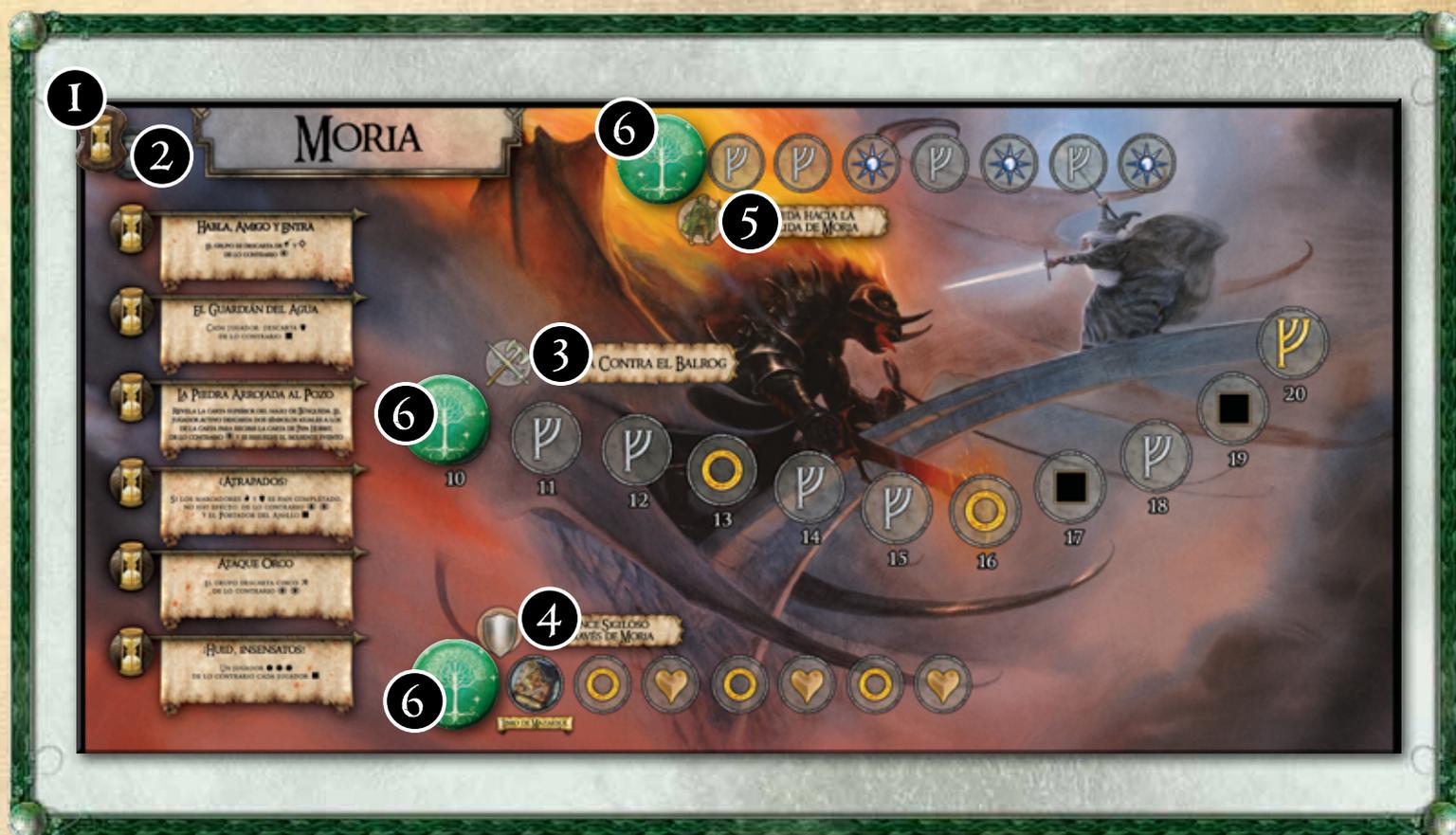
LOCALIZACIONES CLAVE

El indicador de Actividad representa el movimiento de la Comunidad mientras recorren la Tierra Media. Durante la partida, el indicador avanzará hasta varias localizaciones clave: de Bolsón Cerrado ❶ a Rivendel ❷, luego a Moria ❸, Lothlórien ❹, el Abismo de Helm ❺, el Antro de Ella-Laraña ❻, y por último hasta el páramo que es Mordor ❼. Algunas de estas localizaciones son Refugios Seguros, mientras que otras son Conflictos (ver “Refugios Seguros” y “Conflictos” en las páginas 8–9), y cada una tiene acciones específicas que los jugadores deben resolver antes de que la Comunidad pueda dirigirse a la siguiente localización. El indicador de Actividad siempre permanece en el Tablero Principal, y sólo se mueve cuando se han resuelto todas las acciones de una localización determinada.

MARCADOR DE CORRUPCIÓN ❸

Los indicadores de Hobbit ❹ empiezan la partida en la casilla “0” (cero) del Marcador de Corrupción y avanzan por él para indicar el nivel actual de corrupción de cada Hobbit. Cuanto más a la izquierda esté un Hobbit, más puro se ha mantenido su espíritu. Cuanto más a la derecha esté un Hobbit, más se habrá adentrado en la senda de la oscuridad.

El indicador de Sauron ❿ empieza la partida en la casilla “12 (o en la casilla “15” si se está jugando con la “Variante de Juego Introdutoria”, ver página 19). A medida que Sauron se acerque a la Comunidad en su búsqueda del Anillo, irá eliminando a cualquier Hobbit que encuentre en su avance por este marcador.



DESCRIPCIÓN DEL TABLERO DE CONFLICTO

Hay cuatro Tableros de Conflicto diferentes en el juego: Moria, el Abismo de Helm, el Antro de Ella-Laraña y Mordor. Aunque cada Conflicto es diferente, todos ellos comparten elementos similares.

Al principio de un nuevo Tablero de Conflicto, el indicador de Evento ❶ empieza encima del Marcador de Evento ❷. Durante el Conflicto, algunas fichas de Historia provocarán que el indicador de Evento avance descendiendo por el Marcador de Evento. Cada vez que el indicador de Evento entre en una nueva casilla del marcador, los jugadores deben resolver el evento indicado en esa casilla.

Cada Tablero de Conflicto también tiene los siguientes Marcadores de Actividad:



Combate ❸



Amistad



Sigilo ❹



Viaje ❺

6

Cada Conflicto incluye un Marcador de Actividad principal, que se encuentra en el centro del tablero y tiene números indicados debajo de cada casilla. Completar el Marcador de Actividad principal es el elemento clave de un Conflicto (ver página 12). Los indicadores de Actividad ❸ se utilizan para medir el progreso de la Comunidad en cada Marcador de Actividad.

ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Antes de jugar la primera partida de *El Señor de los Anillos*, hay que retirar con cuidado todas las fichas e indicadores de las plantillas troqueladas. A continuación, hay que insertar cada uno de los cinco indicadores de Hobbit y el indicador de Sauron en sus peanas de plástico.



PREPARATIVOS

1. Despliega el Tablero Principal sobre la mesa y coloca a Sauron en la casilla “12” del Marcador de Corrupción (si es la primera vez que jugáis, es mejor colocar a Sauron en la casilla “15”, ver “Variantes de Juego” en la página 19). El Tablero Principal permanece sobre la mesa y se usa durante toda la partida.
2. Coloca un indicador de Actividad en la casilla de “Bolsón Cerrado” en el Tablero Principal.
3. Coloca el Tablero de Conflicto de Moria justo debajo del Tablero Principal.
4. Coloca el indicador de Evento en la casilla que está a la izquierda del título del Conflicto (encima del Marcador de Evento) en el Tablero de Conflicto de Moria.
5. En el Tablero de Conflicto de Moria, coloca un indicador de Actividad en la primera casilla de cada uno de los Marcadores de Actividad: Viaje, Sigilo y Combate. Habrá un marcador de Actividad que no se usará hasta que empiece el Conflicto de Mordor, cuando la partida esté a punto de finalizar.
6. Toma las seis runas doradas de Gandalf, mézclalas y colócalas boca abajo al lado de los Tableros.
7. Coloca el resto de runas, el dado de Amenaza, y las fichas de Vida de Corazón, Sol y Anillo boca arriba al lado de los Tableros.
8. Mezcla las fichas de Historia cuadradas y colócalas en una pila boca abajo cerca del Tablero de Conflicto de Moria. Ésta es la pila de Historia.
9. Mezcla las cartas de Búsqueda y colócalas boca abajo en un mazo al lado del Tablero Principal. Éste es el mazo de Búsqueda.
10. Ordena las cartas Legendarias para que coincidan con sus localizaciones correspondientes en el Tablero Principal, en este orden: Rivendel, Moria, Lothlórien, el Abismo de Helm, el Antro de Ella-Laraña y, por último, Mordor. El número de cartas varía de una localización a otra. Ponlas en pilas boca arriba encima de las localizaciones del Tablero Principal.
11. Coloca las cinco cartas de Gandalf boca arriba, una al lado de otra, cerca de los Tableros, para que todos los jugadores las puedan ver.



12. Reparte boca abajo las cartas de Hobbit, una a cada jugador, dependiendo del número de jugadores:

2 jugadores	Frodo y Sam
3 jugadores	Frodo, Sam y Pippin
4 jugadores	Frodo, Sam, Pippin y Merry
5 jugadores	Frodo, Sam, Pippin, Merry y Gordo

Cada jugador coloca su carta de Hobbit boca arriba delante de él. Las cartas de Hobbit que no se usan se devuelven a la caja.

13. Cada jugador toma el indicador de Hobbit correspondiente a su carta de Hobbit y lo coloca en la casilla “0” (cero) del Marcador de Corrupción. Devuelve a la caja los indicadores Hobbit que no se van a usar.
14. Frodo empieza siendo el Portador del Anillo. El jugador que juegue con Frodo toma la ficha del Anillo y la coloca enfrente de él.
15. Siempre empieza la partida Frodo. A continuación, el turno sigue en el sentido de las agujas del reloj.

CONSEJOS PARA LA COMUNIDAD

Como miembros de la Comunidad, los jugadores deberían discutir y coordinar todas sus acciones. Deberían tener vigilados todos los riesgos posibles (principalmente en el Marcador de Evento) y hablar sobre las cartas que tienen en la mano, y en particular sobre las cartas de Historia Legendaria. Esta coordinación tiene una importancia vital para que el viaje tenga éxito. Hay que aceptar que los jugadores contribuirán en momentos diferentes y de formas diferentes durante la partida y que deberán hacer lo que sea necesario para evitar que Sauron alcance al Portador del Anillo en el Marcador de Corrupción.

Hay sólo dos cosas que **no** se pueden hacer:

1. Los jugadores no pueden mostrar las cartas que tienen en la mano, aunque pueden hablar libremente sobre ellas con el resto de jugadores.
2. Los jugadores no pueden intercambiar cartas ni fichas entre ellos, a menos que una carta lo indique específicamente.

EMPIEZA EL VIAJE

Durante la partida, los Hobbits recorren la Tierra Media, partiendo de Bolsón Cerrado y acabando su recorrido en la tierra oscura de Mordor. La posición del indicador de Actividad en el Tablero Principal representa el progreso de los Hobbits en su viaje.

Al principio de la partida, el indicador de Actividad está colocado en la casilla de “Bolsón Cerrado” en el tablero principal. Esta localización es un Refugio Seguro. Después de que los jugadores hayan hecho todas las acciones relacionadas con la casilla (indicadas encima de ella), mueven el indicador de Actividad a la siguiente localización.



Las localizaciones Bolsón Cerrado ❶, Rivendel ❷ y Lothlórien ❸ son Refugios Seguros.

REFUGIOS SEGUROS

Tres localizaciones del Tablero Principal son **Refugios Seguros**: Bolsón Cerrado, Rivendel y Lothlórien. Cuando el indicador de Actividad está en una de estas localizaciones, los jugadores deben hacer todas las acciones indicadas encima de la casilla de la localización en el Tablero Principal, en orden de izquierda a derecha.

Cuando se resuelven las acciones de un Refugio Seguro, el Portador del Anillo actúa como jugador activo.

Después de haber resuelto todas las acciones del Refugio Seguro, se mueve el indicador de Actividad a la siguiente localización en el Tablero Principal.

Ejemplo: Es el principio de la partida y el indicador de Actividad está en la casilla de “Bolsón Cerrado” en el Tablero Principal. Esta casilla indica tres acciones, que los jugadores resuelven en orden, empezando por el jugador que controla a Frodo (porque Frodo siempre empieza la partida como el Portador del Anillo). En primer lugar, los jugadores hacen la acción de “Gandalf” robando cada uno seis cartas del mazo de Búsqueda.

A continuación, el jugador que controla al Portador del Anillo (que en esta acción sería Frodo) puede elegir entre hacer o no la acción de “Preparativos”, que le permitiría revelar cuatro cartas de Búsqueda más del mazo de Búsqueda, y repartirlas entre los jugadores a cambio de tirar el dado de Amenaza. Después de una rápida consulta con el resto de jugadores, el jugador de Frodo decide que no merece la pena el riesgo, así que los jugadores se saltan esta acción. Esta acción se puede saltar, porque contiene la palabra “puede”. Cuando esta palabra aparece, los jugadores pueden decidir resolver la acción, o pueden decidir saltarse la acción.

Por último, la acción de “Aparece el Nazgûl” debe ser resuelta por uno de los jugadores que descarte dos cartas de Sigilo con un solo escudo en cada lado, o una carta de Sigilo con dos escudos en cada lado, colocando las cartas boca arriba en la pila de descartes al lado del mazo de Búsqueda. En su lugar se pueden descartar comodines (estrellas). Si ningún jugador puede o quiere entregar las cartas requeridas, Sauron avanza una casilla hacia los Hobbits en el Marcador de Corrupción.

CONFLICTOS



Cuatro localizaciones del Tablero Principal son **Conflictos**: Moria ❶, el Abismo de Helm ❷, el Antro de Ella-Laraña ❸ y Mordor ❹. Cada una de estas localizaciones tiene su Tablero de Conflicto correspondiente. Cuando el indicador de Actividad está en una de estas localizaciones, los jugadores trasladan su atención al Tablero de Conflicto apropiado.

PREPARATIVOS PARA UN NUEVO CONFLICTO

Cuando empieza un nuevo Conflicto, coloca el Tablero de Conflicto correspondiente debajo del Tablero Principal. Éste reemplazará



a cualquier Tablero de Conflicto previo. Ten en cuenta que los Preparativos de la página 7 se refieren al primer conflicto, “Moria”.

Cada Tablero de Conflicto tiene Marcadores de Actividad para algunos o todos de los cuatro tipos de actividades que se indican a continuación:



Combate



Amistad



Sigilo



Viaje



Indicador de Actividad

Coloca un indicador de Actividad en la primera casilla de cada Marcador de Actividad.

Cada Conflicto tiene también un Marcador de Evento. Coloca el indicador de Evento en la primera casilla del Marcador de Evento.



Indicador de Evento

Mezcla las fichas de Historia para crear una única pila boca abajo y coloca esta pila cerca del Tablero de Conflicto. Es importante tener en cuenta que todas las Fichas de Historia se mezclan en una nueva pila al principio de cada Conflicto.



Fichas de Historia

Toma las cartas Legendarias correspondientes al Tablero de Conflicto, y colócalas boca arriba sobre la mesa a la vista de todos los jugadores.

Por ejemplo, las cartas del Antro de Ella-Laraña se pondrían boca arriba sobre la mesa a la vista de todos los jugadores cuando la Comunidad llegue al Antro de Ella-Laraña.



Carta Legendaria

A continuación, los jugadores irán jugando turnos (empezando por el Portador del Anillo), hasta que el Conflicto haya terminado (ver “Fin de un Conflicto” en la página 12), o hasta que la Comunidad haya perdido la partida.



SECUENCIA DEL TURNO DURANTE LOS CONFLICTOS

Durante un Conflicto, los jugadores juegan por turnos, empezando por el Portador del Anillo y continuando en el sentido de las agujas del reloj. Esta sección describe las acciones que se deben hacer durante el turno de un jugador. El jugador que está jugando su turno es el “jugador activo”. Durante su turno, el jugador activo hace las siguientes fases en orden:

1. REVELAR FICHAS DE HISTORIA

El jugador activo empieza su turno revelando la ficha de Historia superior de la pila y colocándola boca arriba delante de todos los jugadores. Cada ficha de Historia tiene uno o más iconos que se resuelven inmediatamente (ver “Fichas de Historia” en la página 14). Una vez se ha resuelto una ficha de Historia, se coloca boca arriba en una pila de descartes, al lado de la pila de Historia. Los jugadores **nunca** pueden mirar estas fichas.



Dorso de las Fichas de Historia

El jugador activo continúa revelando fichas de Historia y resolviendo sus instrucciones hasta que aparezca una ficha que muestre un símbolo de Actividad (Combate, Sigilo, Amistad o Viaje), o hasta que el Conflicto termine, ya sea porque el indicador de Evento haya llegado hasta el final del Marcador de Evento, o porque el indicador de Actividad haya llegado hasta el final del Marcador de Actividad principal. Cuando se revela un símbolo de Actividad, se avanza el indicador de Actividad correspondiente una casilla y se consigue la recompensa mostrada (ficha de Runa, ficha de Vida, icono de Lanzar el Dado o la carta cuya imagen aparece ilustrada en la casilla). Para más detalles, ver “Marcadores de Actividad” en las páginas 15 y 16.

Las fichas de Historia que tengan un símbolo de Actividad que no aparezca en el tablero actúan como comodines. En este caso, el jugador activo puede avanzar uno cualquiera de los indicadores de Actividad, ver “Fichas de Historia y Eventos” en la página 14.

2. JUGAR CARTAS

Cuando se revela una ficha de Historia que hace avanzar un indicador en un Marcador de Actividad, se acaba la fase de Revelar Fichas de Historia y el jugador activo puede jugar hasta dos cartas de Búsqueda o Legendarias de su mano, **como máximo una marrón y una gris**. Por cada símbolo de Actividad que aparezca en un lado de la carta (Amistad, Viaje, Sigilo y/o Combate) **avanza el indicador correspondiente a la siguiente casilla de Actividad y la resuelve**. Si un

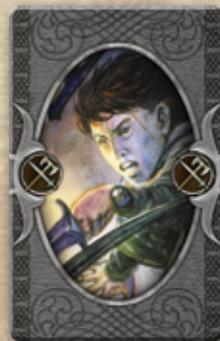
indicador de Actividad avanza varias casillas en un único movimiento, el jugador activo recibe los efectos de **todas las casillas** por las que pase el indicador de Actividad, para bien o para mal. Cada carta se debe resolver antes de que se pueda jugar la siguiente carta. Para más detalles, ver “Marcadores de Actividad” en las páginas 15 y 16. Cuando la carta haya sido resuelta, se coloca boca arriba en la pila de descartes, al lado del mazo de Búsqueda.

Nota: Jugar cartas de Historia Legendaria o descartar cartas para pagar por un efecto no cuenta para el límite de dos cartas durante el turno de un jugador.

Ejemplo: El Portador del Anillo juega la carta marrón de “Gimli”, que tiene dos símbolos de Combate en cada lado, así que avanza el indicador de Actividad en el Marcador de Actividad de Combate dos casillas: las dos son casillas de Runas Plateadas de Gandalf. Por tanto, el Portador del Anillo recibe dos fichas de Runas Plateadas de Gandalf.



A continuación, juega una carta gris de Búsqueda con un solo símbolo de Combate en cada lado, y avanza el indicador de Actividad en el Marcador de Actividad de Combate una casilla, recibiendo así una ficha de Vida de Anillo.



Algunas cartas tienen símbolos de estrella, y se pueden usar como comodines. Estas cartas se pueden jugar como cualquier símbolo de Actividad (Combate, Amistad, Sigilo o Viaje). Cuando se juega una carta con más de un símbolo de estrella, todas las estrellas se deben aplicar al mismo Marcador de Actividad.



Por ejemplo, no es posible jugar una carta con dos símbolos de estrella y avanzar el indicador en el Marcador de Actividad de Sigilo y en el Marcador de Actividad de Viaje.

Nota: Cuando se descarta una carta con dos símbolos de estrella para pagar por un efecto, éstas puedan representar dos símbolos cualesquiera, incluso dos diferentes, pero cada carta sólo puede afectar a un Marcador de Actividad cuando se juega desde la mano del jugador.

Las cartas que tengan un símbolo que no aparezca en el Conflicto no tienen ningún efecto en ese Conflicto en particular. De forma similar, las cartas con el símbolo de un Marcador de Actividad que ya tenga un indicador en su última casilla no tienen ningún efecto.

OPCIÓN DE DESCANSO

El jugador activo puede decidir no jugar ninguna carta durante la fase de Jugar Cartas. En este caso, puede elegir entre robar dos cartas de Búsqueda del mazo, o mover el indicador de su Hobbit una casilla a la izquierda en el Marcador de Corrupción. Esta elección ofrece a cada jugador una valiosa decisión táctica: o bien rellenar su mano o alejar su Hobbit de Sauron.

Nota: Cuando se haya agotado el mazo de Búsqueda, se retiran las cartas Legendarias y de Gandalf que se hayan usado de la pila de descartes, y se devuelven a la caja del juego. No se usarán en lo que queda de partida. Las cartas de Búsqueda restantes se vuelven a mezclar y con ellas se forma un nuevo mazo de Búsqueda.

3. CONCLUIR EL TURNO

El turno se concluye colocando las fichas de Historia reveladas y cualesquiera cartas que se hayan jugado en sus respectivas pilas de descarte. Sólo se debería poder ver la ficha o la carta superior y ningún jugador puede consultar el contenido de estas pilas en ningún momento.

Se puede encontrar una descripción detallada de las fichas de Historia, el Marcador de Evento, los Marcadores de Actividad y las cartas en las páginas 14 a 18.

EL PODER DEL ANILLO

Una vez durante cada conflicto, el Portador del Anillo se puede poner el Anillo, ya sea después de que el jugador activo revele una ficha de Historia o después de la resolución de una ficha o una carta por parte del jugador activo. Esto permite al jugador avanzar un indicador de Actividad según se indica a continuación:



1. La ficha del Anillo se coloca en el indicador Hobbit del Portador del Anillo en el Tablero Principal.
2. El Portador del Anillo tira entonces el dado de Amenaza y sufre cualquier consecuencia negativa que le pueda ocurrir (ver “El Dado de Amenaza” en la página 16).
3. El Portador del Anillo avanza el indicador de Actividad de un Marcador de Actividad cualquiera un número de casillas de acuerdo a la fórmula siguiente:

Cuatro casillas menos el número de símbolos en el dado de Amenaza

Por ejemplo, si el resultado del dado de Amenaza es una cara blanca, el Portador del Anillo avanzaría un indicador de Actividad a su elección cuatro casillas; lo avanzaría tres casillas si en el dado de Amenaza sale el Ojo de Sauron, o una casilla si en el dado de Amenaza salen tres círculos.



El número de casillas que el Portador del Anillo mueve un indicador de Actividad de esta forma no se ve influenciado por cartas Hobbit o cartas de Historia Legendaria que limiten la corrupción (ver páginas 17 y 18).

Las casillas por las que se mueve o en las que se acaba el movimiento de esta forma **no** se ejecutan, porque el Anillo hace invisible al Hobbit. El avance del indicador se puede detener prematuramente **sólo** si llega al final del Marcador de Actividad.

Después, el jugador activo continúa con su turno. El Portador del Anillo mantendrá el Anillo puesto en su indicador hasta el final de ese conflicto en particular, y el Portador del Anillo jugará los turnos siguientes de la forma habitual.

Nota: El Portador del Anillo puede ponerse el Anillo y hacer todas las acciones anteriores incluso cuando no es su turno.

CONSEJO PARA LA COMUNIDAD

La Comunidad puede usar el Anillo para evitar las casillas difíciles de un Marcador de Actividad. Después de revelar una ficha de Historia, el Portador del Anillo puede ponerse el Anillo y tirar el dado de Amenaza en un intento de alcanzar el final del Marcador de Actividad principal y terminar el Conflicto antes de que se resuelva la ficha de Historia (ver más adelante).

FIN DE UN CONFLICTO

Un Conflicto se completa cuando el indicador de Actividad en el Marcador de Actividad principal llega a la última casilla, o cuando se ha resuelto la última casilla de Evento en el Marcador de Evento.

Cuando se llega hasta la última casilla en el Marcador de Actividad principal y se han resuelto todas las casillas, entonces el jugador activo finaliza su turno como se describe en el apartado “3. Concluir el Turno” (ver página 11).

Al final de Moria, el Abismo de Helm y el Antro de Ella-Laraña, sucede lo siguiente (Mordor es diferente, ver página 13):

1. SUCUMBIR A LA OSCURIDAD



Ficha de Vida de Corazón



Ficha de Vida de Sol



Ficha de Vida de Anillo

Cada jugador ahora debe tener una de cada una de las tres fichas de Vida, como prueba de que su corazón está en el lugar correcto (ficha de Vida de Corazón), de que la oscuridad no lo está atrapando (ficha de Vida de Sol) y de que está resistiendo la influencia corruptora del Anillo (Ficha de Vida de Anillo). Por cada ficha que no tenga de estas tres, debe mover su Hobbit una casilla a la derecha en el Marcador de Corrupción. Las fichas de Vida adicionales no tienen efecto, así que tener dos fichas de Vida de Sol no ayudará a un Hobbit más que tener una única Ficha de Vida de Sol.

2. DETERMINAR QUIÉN ES EL PORTADOR DEL ANILLO

El jugador que tenga más fichas de Vida de Anillo se convierte en el nuevo Portador del Anillo. En caso de empate, el Anillo será para el jugador que esté sentado más cerca por la izquierda al actual Portador del Anillo. Si el actual Portador del Anillo tiene la mayor cantidad de fichas de Vida de Anillo, mantendrá la posesión del Anillo.

Una vez se haya determinado el Portador del Anillo, se devuelven todas las fichas de Corazón, Sol y Anillo a sus pilas al lado del Tablero Principal. El nuevo Portador del Anillo roba dos cartas de Búsqueda del mazo y coloca el Anillo al lado de su carta de Hobbit.

Consejo: Hay que asegurarse de que los jugadores consiguen suficientes fichas de Vida y planificar por anticipado quién debería convertirse en el nuevo Portador del Anillo. También hay que procurar completar el Marcador de Actividad principal para finalizar el Conflicto antes de que la Comunidad se vea abrumada por los graves Eventos que ocurren en la última parte del Marcador de Evento.

Nota: El jugador con este Hobbit roba dos cartas del mazo de Búsqueda durante esta fase.



EL VIAJE CONTINÚA

Después de que los jugadores resuelvan con éxito el primer Tablero de Conflicto, Moria, la Comunidad llega ahora a un nuevo Refugio Seguro, Lothlórien. Avanza el indicador de Actividad en el Tablero Principal para indicarlo. Distribuye las cartas Legendarias de Lothlórien entre los jugadores.



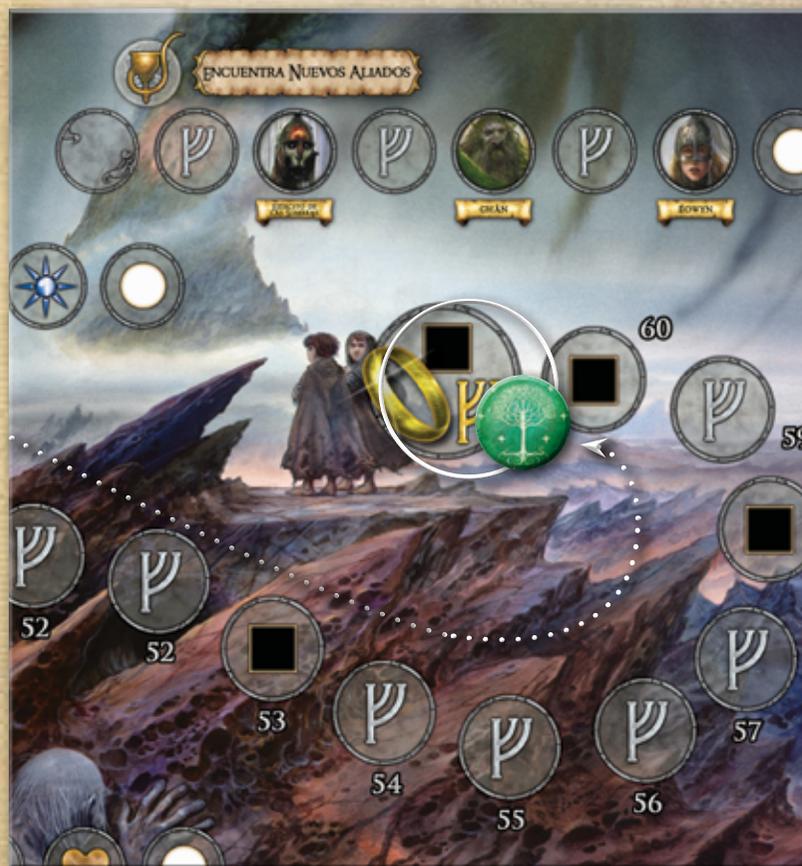
Después de Lothlórien, la Comunidad se dirige al siguiente Tablero de Conflicto, el Abismo de Helm. Después del Abismo de Helm viene el Antro de Ella-Laraña. Cuando la Comunidad haya derrotado a la monstruosa Ella-Laraña, aún tendrán que enfrentarse a un desafío aún más difícil. Ahora deberán cruzar las ardientes tierras de Mordor para destruir el Anillo. Sin embargo, Sauron ha reunido aquí toda su fuerza y no escatimará esfuerzos para encontrar el Anillo. Ver “Conflictos” en la página 9 para más información sobre los preparativos y la forma de resolver cada uno de estos Conflictos. Al final del Tablero de Conflicto de Mordor, la Comunidad tiene la oportunidad de ganar la partida.

FIN DE JUEGO

La partida concluye cuando:

- El Portador del Anillo es eliminado de la partida.
- Se resuelve el Evento “¡El Anillo es mío!” en Mordor (ver página 17).
- La Comunidad destruye el Anillo, como se explica a continuación.

Para destruir con éxito el Anillo, el Portador del Anillo debe llegar hasta el final del Marcador de Actividad principal en el Tablero de Conflicto de Mordor. La última casilla muestra el símbolo del dado de Amenaza. Si los efectos de la tirada del dado de Amenaza no eliminan al Portador del Anillo del juego, el Conflicto termina y la ficha de Anillo se coloca en el Anillo dibujado en el Tablero de Conflicto de Mordor. Una vez esto sucede, se considera que ninguno de los jugadores es ya el Portador del Anillo, y la Comunidad puede ahora intentar destruir el anillo.



A continuación, el jugador activo continúa su turno. El jugador activo tira el dado de Amenaza (ésta es una tirada diferente e independiente de la tirada del dado de Amenaza que se hace al llegar al final del marcador) para determinar si destruye el Anillo.

Tirar el dado de Amenaza para destruir el Anillo resultará en uno de los efectos siguientes:

- Si el jugador activo no es eliminado como consecuencia de la tirada del dado de Amenaza, entonces el Anillo ha sido destruido con éxito y el jugador activo recibe una de las runas doradas que están boca abajo. Este resultado significa el éxito para la Comunidad y el final de la partida.
- Si el jugador activo es eliminado de la partida como consecuencia de la tirada del dado de Amenaza, entonces el dado de Amenaza se pasa en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador, que ahora se convierte en el jugador activo y tira el dado de Amenaza y así sucesivamente, hasta que el Anillo sea destruido o hasta que todos los jugadores hayan sido eliminados de la partida.

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, se puntúa de acuerdo a lo cerca que haya estado la Comunidad de destruir el Anillo. Estos puntos indican lo bien que lo han hecho los jugadores en comparación con partidas anteriores.

Si el Anillo es destruido, la Comunidad ha tenido éxito. Los jugadores (incluyendo los que hayan sido eliminados de la partida) consiguen 60 puntos más los valores combinados de las fichas de Runa de Gandalf que hayan conseguido como Comunidad y que no hayan gastado (por ejemplo, si la Comunidad tiene una suma combinada de 25 en sus runas, habrían conseguido $60+25=85$ puntos).



Si la Comunidad ha llegado hasta el Monte del Destino, pero todos los jugadores han sido eliminados antes de que pudieran destruir el Anillo, consiguen 60 puntos, porque el indicador en el Marcador de Actividad principal en Mordor está en el 60, pero el valor total de las runas no se suma.

Si el Portador del Anillo es eliminado de la partida antes de llegar a la casilla final de Mordor, la partida termina inmediatamente. En este caso, los jugadores consiguen una puntuación igual al valor en puntos de la casilla actual del indicador de Actividad en el Marcador de Actividad principal, y las runas que no hayan gastado no se cuentan (por ejemplo, si el indicador en el Marcador de Actividad principal en Mordor estuviera en la casilla 52, los jugadores conseguirían 52 puntos).



OTRAS REGLAS

En las páginas siguientes se detallan reglas adicionales que se aplican durante la partida.

EL MARCADOR DE CORRUPCIÓN



En el Tablero Principal, Sauron empieza en el lado derecho del Marcador de Corrupción e intenta conseguir el control del Anillo avanzando en dirección a los Hobbits. Los Hobbits empiezan en el lado izquierdo del Marcador de Corrupción, pero son atraídos cada vez más hacia la oscuridad. Los Hobbits se pueden mover en ambas direcciones en el Marcador de Corrupción, mientras que Sauron siempre se mueve hacia la izquierda o permanece en su casilla actual. Si el indicador de un Hobbit entra en la misma casilla que Sauron, o sobrepasa a Sauron, este Hobbit es eliminado de la partida (ver “Eliminación de la Partida” en la página 16).

FICHAS DE HISTORIA Y EVENTOS

Al principio del turno de cada jugador, el jugador activo revela una o más fichas de Historia hasta que una ficha mueva uno de los indicadores de Actividad.

Cuando un jugador revele una ficha de Historia que moverá un indicador en un Marcador de Actividad, deja de revelar fichas y hace las siguientes acciones:

Avanza el indicador de Actividad en el Marcador de Actividad correspondiente hasta la siguiente casilla y hace la acción de esa casilla (ver “Marcadores de Actividad” en la página siguiente). Si en el Tablero no existe ese Marcador de Actividad, o si el indicador de Actividad ya está en la última casilla de Actividad de ese marcador, el jugador activo debe avanzar el indicador de Actividad en otro Marcador de Actividad a su elección una única casilla.

Ejemplo: Se revela una ficha de Historia que muestra una pipa (el símbolo de Amistad). El indicador en el Marcador de Actividad de Amistad se avanza una casilla, y el jugador resuelve la casilla en la que cae.



Dorso de las Fichas de Historia



Cuando un jugador revela una ficha de Historia que no hace avanzar ningún indicador de Actividad, las siguientes son las acciones que se deben resolver:

La Influencia del Anillo

El Portador del Anillo debe mover su indicador de Hobbit una casilla hacia Sauron en el Marcador de Corrupción. El jugador activo debe revelar a continuación otra ficha de Historia.



La Voluntad de Sauron

Un jugador se debe ofrecer voluntario para avanzar su Hobbit dos casillas hacia Sauron en el Marcador de Corrupción, o de lo contrario Sauron avanzará una casilla hacia los Hobbits. El jugador activo debe revelar a continuación otra ficha de Historia.



El Paso del Tiempo

Mueve el indicador de Evento a la siguiente casilla de Evento en el Tablero de Conflicto actual y resuelve el Evento indicado. Cuando se concluya ese Evento, el jugador activo debe revelar otra ficha de Historia.



Sin Opciones

Si la Comunidad descarta tres cartas en total entre ellos, no hay ningún efecto. Si no, el siguiente Evento tiene lugar, como se indica en El Paso del Tiempo. En cualquier caso, el jugador activo debe revelar otra ficha de Historia.



Perdiendo Terreno

Si la Comunidad descarta una carta, una ficha de Vida cualquiera y una única runa en total entre ellos, no hay ningún efecto. En caso contrario, el siguiente Evento tiene lugar, como se indica en El Paso del Tiempo. En cualquier caso, el jugador activo debe revelar otra ficha de Historia.



EVENTOS

Cuando se revela una ficha de Historia de El Paso del Tiempo, el indicador de Evento avanza hasta la siguiente casilla de Evento en el Tablero de Conflicto actual, y ese Evento se resuelve. El Conflicto estará completado cuando el indicador de Evento llegue al final del marcador de Evento (o cuando el indicador de Evento llegue al final del Marcador de Actividad principal, ver página 16).



Los símbolos ● ⊕ ■ tienen el mismo efecto que el descrito en la sección “El Dado de Amenaza” (ver página 16). El símbolo ○ significa que el jugador activo puede mover su Hobbit una casilla hacia la izquierda en el Marcador de Corrupción, si esto es posible.

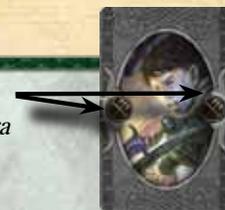
Algunos Eventos requieren que un jugador revele la carta superior del mazo de Búsqueda, y que a continuación descarte una o más cartas de su mano que compartan un símbolo con la carta revelada. Si se revela una carta comodín (estrella), el jugador sólo puede descartar cartas comodín (estrella) de su mano.

Cuando un jugador se encuentra con el texto “Cada jugador:”, todos los jugadores deben seguir las instrucciones y las consecuencias por separado. Empieza el jugador activo, y los otros jugadores le siguen, en el sentido de las agujas del reloj. Una vez el jugador ha iniciado el Evento “Cada jugador:”, debe ser llevado a cabo por todos los jugadores.

Si se dan instrucciones para que el “grupo” actúe (por ejemplo, para descartar cartas), queda al criterio de todos los jugadores la decisión de quién o quiénes entre ellos contribuirá para cumplir las instrucciones.

Ejemplo: El jugador activo revela una ficha de Historia de El Paso del Tiempo. El indicador de Evento avanza a la siguiente casilla de Evento en Tablero de Conflicto actual. El primer Evento en Moria obliga al grupo como un todo a descartar una carta con al menos un símbolo de Amistad y una carta con al menos un símbolo de estrella. Si el grupo no consigue hacer esto, Sauron avanzará una casilla hacia los Hobbits en el Marcador de Corrupción. A continuación, el jugador activo revela otra ficha de Historia.

Ejemplo: Si un Evento obliga al grupo a jugar un ✕, cualquier jugador podría jugar la carta que se muestra a la derecha. Como tiene un único ✕ en cada lado, cuenta como un único ✕.



Si un Evento requiere que el grupo juegue tres ✕, el grupo podría jugar las tres cartas con un único ✕ que se muestran a la izquierda. Alternativamente, podría jugar una carta con un único ✕ y la carta Legendaria de Gimli, como se muestra a la derecha. Como Gimli tiene dos ✕ en cada lado, su carta cuenta como dos ✕ cuando se juega o descarta.



MARCADORES DE ACTIVIDAD



Los Marcadores de Actividad de los Conflictos individuales indican los desafíos a los que la Comunidad se enfrenta durante el viaje. Los indicadores de Actividad que se colocan al principio de cada Marcador de Actividad (ver página 9) se avanzan al revelar fichas de Evento con símbolos de Actividad, como se describe en “Fichas de Actividad”, y también al jugar cartas.

Si una carta jugada muestra más de un símbolo, el indicador de Actividad correspondiente avanza una casilla por cada símbolo, excepto si se ha llegado al final del Marcador de Actividad. Se debe llevar a cabo el efecto de cada casilla sobre la que pase o caiga un indicador de Actividad.

Uno de los marcadores de Actividad es el marcador de Actividad principal. Este marcador tiene directamente debajo de él números que se utilizan para la puntuación, y una forma de completar el Conflicto es cuando el indicador de Actividad llega al final de este marcador.

Las casillas de Actividad en los Tableros de Conflicto tienen varios efectos. Las imágenes que se muestran a continuación tienen los efectos siguientes:



RUNA PLATEADA DE GANDALF: El jugador activo recibe una runa con el valor "1" y la coloca boca arriba frente a él. Las runas con valores mayores se pueden utilizar para sustituir el número correspondiente de runas de valores menores.



RUNA DORADA DE GANDALF: El jugador activo toma al azar una de las runas especiales que se han colocado boca abajo al principio de la partida, y la coloca boca arriba frente a él.



FICHA DE VIDA: El jugador activo recibe una de las fichas de Vida correspondientes. Esta ficha se mantiene frente a su carta de Hobbit hasta el final del Conflicto.



CARTA LEGENDARIA: El jugador activo recibe la carta Legendaria representada. Esta carta se añade a su mano e incluso se puede utilizar en el mismo turno, si es aplicable.



PUREZA: Mueve el Hobbit del jugador activo una casilla a la izquierda en el Marcador de Corrupción, si es posible.



DADO DE AMENAZA: El jugador activo lanza el dado de Amenaza. Si una casilla incluye la indicación de lanzar el dado de Amenaza, no hay que lanzarlo hasta que el jugador haya terminado de llevar a cabo el resto de indicaciones de la casilla (tales como tomar runas, o fichas de Vida). El dado de Amenaza se debe lanzar antes de que el jugador pueda jugar otra carta.

EL DADO DE AMENAZA

Durante la partida, cuando aparezca este símbolo,  (ya sea en Eventos o en Actividades), se debe lanzar el dado de Amenaza. Los resultados posibles al lanzar el dado se indican a continuación:



Sauron avanza una casilla hacia los Hobbits en el Marcador de Corrupción.



El jugador activo mueve su Hobbit una cantidad de casillas igual al número de símbolos mostrados (uno, dos o tres) hacia Sauron en el Marcador de Corrupción.



El jugador activo debe descartar dos cartas de su mano.



No sucede nada.

ELIMINACIÓN DEL JUEGO

Si el indicador de Hobbit del jugador activo se encuentra con Sauron (es decir, si está en la misma casilla o la sobrepasa en el Marcador de Corrupción), las fuerzas oscuras han atrapado al Hobbit, e inmediatamente es eliminado del juego.



Adicionalmente, si en cualquier momento un jugador no tiene suficientes cartas o runas para pagar un coste, debe descartar todo lo que tenga y es eliminado inmediatamente del juego.

Si un jugador es eliminado del juego, todas sus cartas y sus fichas de Vida se descartan, pero mantiene sus runas para la puntuación final (no se pueden usar para nada excepto para la puntuación). Ya no podrá hacer más acciones. No puede continuar su turno y debe finalizarlo inmediatamente. Siempre que él no fuera el Portador del Anillo, la partida continúa para los otros jugadores, y él puede seguir participando como consejero.

Nota: Si un jugador es eliminado del juego después de revelar una ficha de Historia, la ficha se debe resolver a pesar de ello, pero el jugador no revelará ninguna posible ficha siguiente. De forma similar, si un jugador es eliminado durante un evento de “Cada jugador:”, el Evento aún debe ser resuelto por los jugadores restantes.

EL OJO DE SAURON



El Ojo Rojo de Sauron, como se muestra en la casilla de Evento de “¡El Anillo es Mío” del Tablero de Conflicto de Mordor, provoca que la partida termine inmediatamente. Una vez encontrado, el Ojo Rojo de Sauron no puede ser evitado.

CARTAS DE HOBBIT

Las cartas de Hobbit indican qué Hobbit es cada jugador y proporcionan a cada jugador habilidades especiales que tiene a su disposición durante la partida. Las cartas de Hobbit se mantienen a la vista boca arriba delante de todos los jugadores, y son cartas que no cuentan como parte de la mano.

Todas las habilidades se indican a continuación:



Frodo puede usar cualquier carta de Búsqueda marrón como comodines (estrellas).



La lealtad de Sam le protege de los peores resultados del Dado de Amenaza. Si el resultado del dado de Amenaza obliga a Sam a moverse hacia la derecha en el Marcador de Corrupción, siempre moverá sólo una casilla en dirección a Sauron en el Marcador de Corrupción. Si el dado de Amenaza obliga a Sam a descartar cartas, sólo descartará una carta en lugar de dos.



Pippin puede jugar dos cartas del mismo color durante su turno (ver “Jugar Cartas” en la página 10). Esto le permite evitar la limitación de poder jugar sólo una carta marrón y otra gris.



Merry necesita una ficha de Vida menos al final de cada Conflicto (ver “Fin de un Conflicto” en la página 12). Con una ficha de Vida, Merry avanzaría una casilla hacia Sauron en el Marcador de Corrupción. Sin ninguna ficha de Vida, Merry avanzaría dos casillas hacia Sauron en el Marcador de Corrupción.



Gordo puede robar dos cartas de Búsqueda adicionales del mazo después de que cada Conflicto sea completado.

CARTAS DE GANDALF

En cualquier momento durante la partida, a menos que se indique lo contrario, cualquier jugador puede reclamar la ayuda de Gandalf descartando runas por un valor total de “5”. A continuación, el jugador activo decide qué carta de Gandalf quiere usar y cómo aplicarla. Las cartas de Gandalf nunca forman parte de la mano de un jugador: se aplican inmediatamente y se descartan a continuación. Las cartas de Gandalf se pueden usar después de revelar una ficha de Historia, pero antes de resolverla. Cada carta de Gandalf **sólo se puede usar una vez** y a continuación debe ser descartada. Todas las cartas de Gandalf se describen a continuación:



CURACIÓN

El jugador activo elige a un jugador (incluso a sí mismo). El jugador elegido mueve su indicador de Hobbit hasta dos casillas a la izquierda en el Marcador de Corrupción.

PERSEVERANCIA

El jugador activo elige a un jugador (incluso a sí mismo). El jugador elegido roba cuatro cartas de Búsqueda del mazo.

ORIENTACIÓN

El jugador activo puede usar esta carta como si acabase de jugar o descartar una carta con dos símbolos de estrella (comodines).

PREVISIÓN

El jugador activo puede mirar las tres fichas de Historia superiores y las puede ordenar como quiera antes de volverlas a colocar en lo alto de la pila.

MAGIA

Después de mover el indicador de Evento a la siguiente casilla de Evento, se ignora el Evento. Si éste era el Evento final de un Conflicto, aún así el Conflicto finaliza. Sin embargo, esta carta no evita que la última casilla de Evento en Mordor provoque que se pierda la partida.

CARTAS DE HISTORIA LEGENDARIA

Estas cartas Legendarias especiales de color verde tienen un texto de habilidad en lugar de símbolos de Actividad y pueden ser jugadas desde la mano de un jugador en cualquier momento, a menos que se indique lo contrario. Las cartas de Historia no cuentan para el límite de las dos cartas que se pueden jugar durante un turno. El jugador que juegue la carta de Historia decide cómo se aplica:



MIRUVOR: Permite a cualquier jugador pasar una carta a otro jugador.



CINTURÓN DE GALADRIEL: Juega esta carta sobre cualquier jugador que tenga que hacer una tirada del dado de Amenaza, **antes** de que se lance el dado de Amenaza. Ese jugador ya no tiene que lanzar el dado de Amenaza. Esta carta se **puede** usar en el Monte del Destino pero no se puede usar cuando un Hobbit se pone el Anillo.



COTA DE MALLA DE MITHRIL: Cualquier jugador puede ignorar los resultados de una tirada del dado de Amenaza (juega esta carta sobre cualquier jugador **después** de que haya lanzado el dado de Amenaza). Esta carta se **puede** usar en el Monte del Destino. Cuando un Hobbit se pone el Anillo, esta carta no tiene influencia sobre la cantidad de casillas que avanza el indicador de Actividad.



ATHELAS: Si a algún jugador le falta una o más fichas de Vida, el jugador no sufre ninguna consecuencia negativa (juega esta carta sobre cualquier jugador al final de un Conflicto o en uno de los Eventos correspondientes en Mordor).



BASTÓN DE GANDALF: Ignora todos los efectos de las fichas de Historia de Sin Opciones y Perdiendo Terreno. La Comunidad no necesita descartar ninguno de los objetos indicados, y el indicador de Evento no se avanza a la siguiente casilla de Evento. Esta carta no se puede aplicar a la ficha de Historia de El Paso del Tiempo.



REDOMA DE GALADRIEL: Juega esta carta sobre el jugador activo cuando vaya a revelar la siguiente ficha de Historia. Ya no tendrá que revelar más fichas de Historia, pero continuará su turno de la forma habitual con la fase de Jugar Cartas. Esta carta se puede jugar para evitar que un jugador revele ninguna ficha de Historia durante su turno.



FLESSAR: Un jugador cualquiera puede mover su indicador de Hobbit una casilla hacia la izquierda en el Marcador de Corrupción, si es posible.



EMBAS: Un jugador cualquiera puede descartar tantas cartas como quiera y a continuación robar cartas del mazo de Búsqueda hasta que tenga una mano de seis cartas.

Hay una carta Legendaria más con un efecto especial:



GOLLUM: Esta carta es un comodín triple (estrella) que se puede usar cuando se descartan símbolos, o para avanzar tres casillas en un Marcador de Actividad. En ambos casos, el jugador que la haya jugado tiene que lanzar el dado de Amenaza inmediatamente después. Nota: Si se descarta esta carta para cualquier otro efecto que no sea los tres símbolos de estrella, entonces no se lanza el dado de Amenaza.

VARIANTES DE JUEGO

Estas variantes de juego opcionales se incluyen para proporcionar una experiencia de juego diferente dependiendo de lo experimentado que sea el grupo.

JUEGO INTRODUCTORIO

Cuando se juega por primera vez, coloca a Sauron en la casilla “15” del Marcador de Corrupción. Cuando la Comunidad haya completado con éxito el juego introductorio, jugad las siguientes partidas de dificultad estándar con Sauron empezando en la casilla “12”.



JUEGO EXPERTO

Si la Comunidad consigue destruir el Anillo en el juego estándar, se puede pasar al juego experto, en el cual Sauron empieza en la casilla “10”. Esta variante llevará a los jugadores al límite, y muy pocos probarán ser capaces de salvar la Tierra Media con este nivel de dificultad.



PASAR EL ANILLO

Si el actual Portador del Anillo es eliminado del juego por cualquier otra razón que no sea ocupar o sobrepasar la casilla de Sauron en el Marcador de Corrupción (ver “Eliminación del Juego” en la página 16), el jugador de su izquierda se convierte en el nuevo Portador del Anillo, y la partida continúa.



MISMA CANTIDAD DE TURNOS

Para equilibrar la cantidad de turnos que cada jugador hace, la Comunidad puede decidir ignorar la regla de que el Portador del Anillo empieza cada conflicto y en su lugar pueden continuar jugando en el sentido de las agujas del reloj. Se utiliza entonces una ficha para indicar el jugador activo.

JUEGO COMPETITIVO

A medida que vayan adquiriendo experiencia, los jugadores pueden estar de acuerdo en añadir un elemento competitivo al juego. En este caso, todas las runas se mantienen boca abajo y no se muestra su valor a los otros jugadores. Si el Anillo se destruye con éxito, cada jugador consigue 60 puntos más una bonificación igual a la suma de todas las runas que haya reunido durante la partida, independientemente de que haya sido o no eliminado de la partida. La Comunidad ha tenido éxito, y el jugador con la mayor puntuación será el protagonista de las canciones de los trovadores por siempre jamás. Este jugador en solitario será considerado como el ganador.

En el juego competitivo hay una regla adicional. Si el Portador del Anillo tiene tres o más fichas de Anillo cuando su Hobbit se encuentre con Sauron en el Marcador de Corrupción, entonces el Anillo se apodera de él y se une a Sauron. Es el ganador y él en solitario consigue tantos puntos como el valor en puntos de la casilla actual del indicador en el Marcador de Actividad principal, mientras que el resto de jugadores consiguen cero puntos.

Recuerda que el espíritu de El Señor de los Anillos es la cooperación de la luz en la lucha contra las fuerzas de la oscuridad. Incluso el juego competitivo necesita un alto grado de cooperación por parte de la Comunidad para tener éxito. Si el Anillo no es destruido, la Comunidad ha fallado en su tarea, la runas no cuentan y todos los jugadores tendrán la misma cantidad de puntos según indique la posición del indicador en el Marcador de Actividad principal. Cuando más alta sea la puntuación, mejor, pero no habrá ningún ganador.

SINOPSIS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El Señor de los Anillos *narra un relato épico del enfrentamiento entre el Bien y el Mal. La historia comienza en la casa de Frodo Bolsón, situada en un lugar de la Comarca llamado Bolsón Cerrado. Frodo es un hobbit, una pequeña criatura de pies peludos y gran apetito que no se siente demasiado inclinada por la aventura. Frodo tiene ahora en su poder un anillo de oro que su tío Bilbo “encontró” después de que su anterior dueño, una criatura llamada Gollum, lo perdiera. Esto sucedió hace tiempo, durante el transcurso de un largo viaje, narrado por J.R.R. Tolkien en El Hobbit.*

BOLSÓN CERRADO

Gandalf, un mago, habla a Frodo acerca de los mágicos Anillos de los Elfos, y le cuenta que el suyo es “un anillo para gobernarlos a todos”. El Señor Oscuro Sauron lo forjó tiempo ha y lo creía destruido, pero ahora ha presentido su reaparición y anda tras él, pues desea que llegue hasta sus manos en Mordor. Si lo consiguiera, Sauron gobernaría sobre toda la Tierra Media. Frodo debe llevar el Anillo hacia el este, hasta Rivendel, donde puede decidirse el destino del objeto. Sauron ha enviado a sus nueve Jinetes Negros, los Nazgûl, en busca del Anillo. Hace poco ha oído hablar del nombre “Bolsón”, y ha dirigido a sus Nazgûl hacia la Comarca. Frodo debe partir rápidamente y en secreto, acompañado por Sam (su jardinero) y otros dos amigos hobbits (Merry y Pippin). Un quinto hobbit, llamado Gordo Bolger, se queda atrás para borrar el rastro del grupo.

Los hobbits llegan hasta la villa de Bree, donde hacen noche en la posada El Poney Pisador. Frodo entretiene a los lugareños con una canción, pero se pone el Anillo sin darse cuenta y desaparece al instante, causando bastante agitación. Trancos, un montaraz, confiesa ser Aragorn, legítimo rey de Gondor, y les ofrece ayuda. Mientras tanto, Merry ha avistado a los Jinetes Negros en la aldea, y los hobbits coinciden en que no es seguro dormir en su habitación. Sabia decisión, ya que, esa misma noche, su dormitorio es atacado y sus camas, acuchilladas. Los hobbits abandonan Bree y se dirigen hacia la Cima de los Vientos, donde esperan encontrarse con Gandalf. Descubren que éste se ha marchado, pero los Nazgûl les tienden una emboscada. Frodo se siente impulsado a ponerse el Anillo, pero eso sólo lo vuelve más visible a ojos de sus enemigos. Uno de ellos logra alcanzarlo con su maligna cuchilla, y Frodo resulta herido de gravedad. Aragorn logra rechazar a los Nazgûl con fuego y el grupo consigue escapar, pero la herida de Frodo empeora y aumenta la necesidad de llevarlo rápidamente a un lugar seguro. Mientras avanza para cruzar el vado y entrar en Rivendel, el grupo es perseguido por los nueve Nazgûl. Justo cuando Frodo va a ser capturado, el río crece y arrastra a los Jinetes Negros corriente abajo.

RIVENDEL

Frodo despierta en Rivendel, en la Casa de Elrond. Allí se reúne con su tío Bildo, que le regala su espada encantada, de nombre Dardo, y una cota de mallas, hecha de mithril, de valor inestimable. La espada rota de Aragorn vuelve a ser forjada y rebautizada como Andúril. Se celebra una reunión del Concilio para debatir acerca del destino del Anillo y, tras mucho discutir, todos coinciden en que ha de ser destruido arrojándolo a las Grietas del Destino, un volcán de Mordor. Frodo se ofrece voluntario, aunque a regañadientes, para ser el Portador del Anillo, diciendo: “Yo llevaré el Anillo, aunque no sé cómo”. Elrond elige a sus compañeros de viaje. Junto a los hobbits y a Gandalf habrá representantes de los Pueblos Libres: Legolas por los elfos, Gimli por los enanos y Aragorn y Boromir por los hombres. Así se crea la Comunidad del Anillo, formada por un total de nueve individuos frente a los nueve Nazgûl del Señor Oscuro, y da comienzo su peligroso viaje hacia Mordor.

MORIA

La única forma de atravesar las montañas es cruzar las Minas de Moria, una red de cavernas y túneles excavados originalmente por los enanos. Cuando llega a la entrada, situada junto a un lago de aguas en calma, la Comunidad descubre unas puertas cerradas mágicamente por los enanos. En ellas está escrita la frase: “Habla, amigo... y entra”. La Comunidad no logra resolver el acertijo hasta que, de repente, Gandalf se levanta de un salto diciendo la palabra élfica correspondiente a “amigo”. Cuando las puertas se están abriendo, el sinuoso tentáculo del Guardián del Agua agarra a Frodo, pero Sam logra acuchillarlo y todos atraviesan la entrada. Nada más hacerlo, las puertas se cierran tras ellos, bloqueando la salida. Gandalf ilumina el camino con su bastón a través de las oscuras y sinuosas cavernas, con su espada Glamdring desenvainada y lista.

Mientras la Comunidad descansa durante su primera noche en Moria, Pippin impulsivamente deja caer una piedra en un pozo. Entonces, desde la lejanía llega un golpeteo, parecido a una señal. El grupo pasa la siguiente noche en la Cámara de los Registros donde encuentra y lee el Libro de Mazarbul, que narra el modo en que los enanos que vivieron y trabajaron en Moria fueron atrapados y asesinados. A continuación “¡bum, bum!”; el sonido de los tambores comienza a surgir de las profundidades. La Comunidad se encuentra atrapada y los orcos atacan, echando abajo las puertas, por lo que el grupo cubre la retirada y se apresura a huir. En su carrera llegan hasta un abismo, cruzado por un único puente estrecho, perseguidos por un balrog: una terrible criatura de fuego y sombra. Gandalf ordena a los demás que crucen el puente, pero, a mitad de camino, se vuelve a plantar cara al balrog diciendo: “¡No puedes pasar!”, mientras la enorme criatura envuelta en llamas avanza. A continuación, el mago eleva su bastón y golpea con él el

puente, rompiéndolo y cayendo a las profundidades junto a su enemigo: “¡Huid, insensatos!” son las últimas palabras de Gandalf.

LOTHLÓRIEN

Lamentando la muerte de Gandalf, la Comunidad llega a Lothlórien, hogar de la reina élfica Galadriel. Allí logran recuperarse, y Galadriel les ofrece multitud de regalos preciosos, incluyendo una redoma mágica que regala a Frodo; a continuación, pone a prueba sus corazones para juzgar si merecen portar el Anillo. A regañadientes, la Comunidad se marcha para continuar su viaje en barca a lo largo del río Anduin. Mientras viajan, son seguidos por Gollum, que se siente atraído por el poder del Anillo.

Tras desembarcar en las Cataratas de Rauros, la comunidad discute acerca de qué camino tomar. Frodo decide continuar hacia Mordor, pero Boromir desea utilizar el Anillo contra Sauron, en lugar de destruirlo. Abrumado por su deseo de obtenerlo, intenta arrebátárselo a Frodo, que se lo pone y se da a la fuga. Acompañado sólo de Sam, y seguido por Gollum, Frodo continúa su viaje hacia Mordor.

Los orcos del mago malvado Saruman atacan a Merry y Pippin. Boromir muere al intentar salvarlos y los hobbits son capturados. Aragorn, Gimli y Legolas persiguen al grupo de orcos, esperando rescatar a sus amigos. Los Jinetes de Rohan, liderados por Éomer, patrullan la zona y atacan a los orcos, permitiendo que Merry y Pippin huyan al Bosque de Fangorn, donde obtienen la ayuda de unas gigantescas criaturas arbóreas llamadas ents. Juntos, logran echar abajo las murallas de Isengard, la fortaleza de Saruman.

EL ABISMO DE HELM

Aragorn, Gimli y Legolas continúan buscando a los hobbits, y se asombran al encontrar a Gandalf, al que creían muerto, vestido completamente de blanco. Éste les cuenta cómo combatió y derrotó al balrog, y juntos visitan a Théoden, Rey de Rohan, con intención de librarlo de la influencia de su consejero Gríma, también llamado Lengua de Serpiente. Elevando su bastón de mago, Gandalf desenmascara a Lengua de Serpiente, agente de Saruman, y consigue expulsarlo. El agradecido Théoden hace entrega a Gandalf de su legendario caballo Sombragrís. Éomer, su sobrino, ofrece su espada al rey y éste la eleva gritando: “¡De pie ahora, de pie, Caballeros de Théoden! ¡Adelante, Eorlings!” Con el retumbar de los cascos, los Jinetes de Rohan cabalgaron hacia la batalla.

Gandalf les recomienda marchar a defender el Abismo de Helm, fortaleza de Rohan que está bajo el ataque de las fuerzas de Saruman. Él cabalgará hasta Isengard y se encontrará con ellos más adelante. Los Jinetes de Rohan llegan al Abismo de Helm justo antes que las huestes de Isengard. Guarecidos tras las murallas, observan el avance

del enemigo. Descargas de rayos y tormentas de flechas llueven sobre los orcos y hombres salvajes que asedian la fortaleza. Pero el enemigo sigue adelante. Usando árboles a modo de arietes, los orcos atacan las puertas. Éomer y Aragorn logran rechazarlos, pero sufren una emboscada. Blandiendo su hacha, Gimli corre en su ayuda y logra llevarlos de nuevo al interior.

Los orcos atacan una y otra vez, lanzándose contra las murallas, hasta que logran abrir una brecha gracias al fuego de Orthanc (pólvora). Los orcos se precipitan al interior, forzando a los defensores a retroceder hasta la ciudadela. Aragorn advierte a los atacantes que deberían marcharse o ninguno de ellos quedará con vida, pero la hueste se ríe de él, y parece que los orcos van a conquistar el Abismo de Helm. A continuación, un cuerno suena en el interior de la torre. Théoden, Aragorn y los Jinetes cargan hacia la batalla, arrollando a las huestes de Isengard al tiempo que Gandalf llega con refuerzos. El enemigo huye aterrorizado, entrando de lleno en el lugar ocupado por el ejército de árboles que acaba de aparecer en la llanura, para no volver a ser visto jamás.

EL ANTRO DE ELLA-LARAÑA

Mientras tanto, Frodo y Sam, que continúan su largo viaje, capturan a Gollum, atándolo con la cuerda élfica y obligándolo a jurar que servirá al dueño de su “Tessoro” (el Anillo). A continuación lo liberan y le ordenan que les lleve hasta Mordor. Viajando de noche y escondiéndose durante el día, atraviesan en primer lugar la horrible Ciénaga de los Muertos, donde Gollum se ha escondido anteriormente de los orcos. Apenas tienen más alimento que las nutritivas lembas que les regalaban los elfos. Unas extrañas luces intentan apartarlos del camino, y Frodo y Sam ven los rostros de los guerreros muertos mirándolos desde debajo de las oscuras aguas. Advirtiéndoles que le miren sólo a él, Gollum los dirige a través del traicionero lodazal. Mientras avanzan, un Nazgûl pasa volando sobre ellos a lomos de una bestia alada, que rasga la noche con sus chillidos mientras reconoce el terreno, buscando al Portador del Anillo.

En el quinto día llegan a las desoladas extensiones de barro y ceniza. Los repugnantes vapores los asfixian mientras se tambalean agotados en dirección a la cordillera que bloquea su camino. Gollum está desesperado por hacerse con el Anillo, pero se encuentra atado por la promesa de servir a su amo. Llegando a la conclusión de que, en caso de convertirse en el amo, podría obrar a su antojo, Gollum decide llevar a los hobbits por un camino en el que morirán: a través del Paso de Cirith Ungol, ¡guardado de la gigantesca Ella-Laraña!

Mientras cruzan la tierra de Ithilien, Frodo y Sam reciben la ayuda de Faramir, el hermano de Boromir, allí apostado para hostigar a las fuerzas de Sauron. Faramir los lleva hasta su guarida, donde le cuentan su misión. Gollum, que ha estado escondiéndose de los hombres, es

descubierto en el Estanque Vedado. Creyendo que Gollum oculta algo, Faramir recomienda a Frodo que no intente pasar a través de Cirith Ungol, pero el hobbit no tiene elección. Frodo, Sam y Gollum continúan su viaje y, tras dos días de camino, llegan a Minas Morgul, la ciudad de los Nazgûl. Frodo siente que el Anillo le impulsa a ir en dirección a la ciudad, pero Sam tira de él en dirección contraria. Los hobbits escalan la ladera del valle mientras los truenos resuenan y los rayos brillan a su alrededor, pero logran encontrar cobijo antes de que el Señor de los Nazgûl, al frente del gran ejército de Minas Morgul, empiece a sentir al Portador del Anillo. En contra de su voluntad, la mano de Frodo se mueve en dirección al Anillo, pero, en su lugar, toda la redoma que le diera Galabriel. El Señor de los Nazgûl y su ejército continúan su camino. Y lo mismo hacen los hobbits, escalando más y más hasta que, exhaustos, se detienen a pasar la noche en una oscura grieta. Gollum se adelanta sigilosamente para advertir a Ella-Laraña que está a punto de recibir visita.

A la mañana siguiente, Gollum los lleva directamente hasta un oscuro túnel donde quedan atrapados en un callejón sin salida. Frodo eleva la redoma de Galadriel, de la que emana una radiante luz en cuyo brillo aparece Ella-Laraña. Los hobbits asustan a la criatura con la luz de la redoma, pero ésta ataca en cuanto abandonan los túneles. Sam logra rechazar a Gollum, pero después ve a Frodo envuelto en tela de araña, llevado a rastras por la tejedora. Furioso, Sam agarra a Dardo del suelo y ataca a Ella-Laraña. Mientras ésta se cierne sobre él con un último salto, Sam toma la redoma y envía su brillante luz directamente a los ojos de la araña, que huye arrastrándose agónicamente. Creyendo que Frodo ha muerto, Sam decide continuar solo con la búsqueda y toma el Anillo, volviéndose invisible, y los sigue hasta descubrir el cuerpo de Frodo. No obstante, aún sigue vivo; solamente está paralizado por el veneno de Ella-Laraña. Los orcos llevan a Frodo hasta el interior de la torre de Cirith Ungol.

MORDOR

Mientras los orcos pelean entre sí, Sam entra a hurtadillas en la torre y rescata a Frodo, que ha sido despojado de su cota de mallas de mithril y de su capa élfica. Los hobbits se disfrazan de orcos para evitar ser detectados y viajan en dirección al Monte del Destino, seguidos por Gollum.

Mientras tanto, el resto de la Comunidad busca ayuda para luchar contra Sauron. Aragorn, Gimli y Legolas viajan a través de los Senderos de los Muertos para levantar a un ejército de espectros. Gandalf y Pippin viajan hasta Minas Tirith, capital de Gondor, donde el hobbit jura servir a Denethor, Señor de Gondor, y padre de Boromir y Faramir. Consciente de que Minas Tirith está a punto de ser asediada por los ejércitos de Sauron, Denethor envía un mensajero a Théoden, pidiendo

que los Jinetes de Rohan ayuden con toda su fuerza y sin demora a Gondor. Éowyn, hermana de Éomer, viaja con los Jinetes disfrazada de hombre, llevando a Merry en la grupa de su caballo. Théoden necesita actuar con rapidez, pero sin ser descubierto por las fuerzas oscuras. Ghân-buri-Ghàn, un hombre salvaje, guía a los Jinetes por senderos ocultos a través del bosque, evitando los puestos avanzados del enemigo.

Los Jinetes llegan para encontrarse Minas Tirith asaltada por un gran ejército dirigido por el Señor de los Nazgûl. Théoden dirige una carga contra el enemigo, tomándolo por sorpresa. El Señor de los Nazgûl ataca a Théoden, confiando en no poder morir a manos de ningún hombre. Éste baja en picado a lomos de su bestia alada, pero muere a manos de Éowyn, una mujer, ayudada por el hobbit Merry. La Batalla de los Campos de Pelennor tiene lugar en torno a las murallas de Minas Tirith, y todo parece perdido cuando se divisan barcos enemigos yendo río arriba por el Anduin. Mientras Éomer reúne a sus hombres para enfrentarse a su fin, el barco que va en cabeza despliega el estandarte élfico de Arwen, hija de Elrond. Llevando la Estrella de Elendil, Aragorn salta a la orilla acompañado por Gimli y Legolas, dirigiendo los refuerzos de los Pueblos Libres y atacando al enemigo. Y así se consigue la victoria en la batalla, aunque aún ha de ser destruido el Anillo.

Para desviar la atención del Portador del Anillo, Aragorn lidera al ejército de Minas Tirith y desafía a Sauron. Tras varios días de marcha, logran llegar a Morannon, las Puertas de Mordor. Aragorn, Gandalf y los demás Capitanes cabalgan hasta las puertas y lanzan su desafío. Las puertas se abren, y la Boca de Sauron cabalga hasta ellos en calidad de emisario. Éste se ríe del ejército, mostrando la malla de mithril y la capa de Frodo, y amenazando con torturar al hobbit si los aliados no se retiran. Gandalf se niega, agarra los objetos y echa al mensajero de Mordor. A continuación, resuenan los tambores y una gran hueste de orcos sale de las puertas, mientras hombres y trolls descienden de las colinas hasta quedar el ejército aliado rodeado por las fuerzas de la oscuridad.

Mientras tanto, Frodo y Sam se han esforzado por llegar a las estribaciones del Monte del Destino, arrastrándose de un escondrijo a otro con Gollum siguiéndoles los pasos. Mordor se encuentra envuelto por unas perpetuas tinieblas, y el Anillo se convierte en una carga cada vez más pesada. Cuando Frodo se encuentra demasiado débil para continuar, Sam se lo carga a la espalda. A medida que se acercan a la cima, el camino se vuelve más empinado y rocoso, pero Frodo logra llegar a la boca del volcán. Estando en el mismo borde de las Grietas del Destino, Frodo termina rindiéndose al Anillo. Reclamándolo para sí, se lo pone en el dedo y desaparece, alertando a Sauron del paradero del preciado objeto. De repente, Gollum salta sobre él, arrancando de un mordisco el dedo de Frodo y el Anillo con él. Gritando: “¡Mi Tessoro!”, la criatura pierde el equilibrio y cae con el Anillo al corazón

del volcán. La tierra se estremece, vomitando fuego, y el poder de Sauron queda destruido.

La destrucción de los hechizos del Anillo supone la derrota de los ejércitos de Sauron. Gandalf envía a las águilas a rescatar a Sam y Frodo del volcán en erupción y traerlos de vuelta junto a sus compañeros. Juntos, emprenden el largo viaje de regreso a la Comarca, pero durante el camino descubren que aún quedan vestigios de corrupción que han de ser erradicados y destruidos. El propio Saruman es descubierto oculto en Bolsón Cerrado. Gracias a su recién descubierta madurez, Frodo deja libre a su enemigo, que finalmente muere a manos de su viejo consejero, Lengua de Serpiente. Mientras los hobbits intentan reanudar y arreglar sus interrumpidas vidas, Frodo embarca hacia el oeste en compañía de Gandalf, buscando la paz y la serenidad en los Puertos Grises.



CRÉDITOS

Diseño de juego: Reiner Knizia

Ilustraciones: John Howe

Edición: Kevin Wilson, John Goodenough, Mark O'Connor, Patricia Meredith y Sally Karkula

Diseño gráfico: Kevin Childress

Producción: Robert Hyde y JR Godwin

Jefe de producción: Gabe Laulunen

Jefe de diseño de juegos de FFG: Corey Konieczka

Jefe de producción de FFG: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Esta nueva edición está dedicada a la memoria de David Farquhar (1955-2004). David hizo importantes contribuciones al desarrollo temático del juego y a las pruebas de juego, y también escribió la sinopsis. Adicionalmente Reiner Knizia quiere dar las gracias a todos los probadores del juego, especialmente a Iain Adams, Chris Boote, Chris Bowyer, John Christian, Trevor Harding, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Less Murrell e Ivan Towlson.

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto se puede reproducir sin permiso previo. Tierra Media, El Hobbit, El Señor de los Anillos y los personajes, eventos, conceptos y lugares que aparecen en él son marcas registradas de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, y se usan bajo licencia de Sophisticated Games Ltd y sus licenciatarios. Fantasy Flight Games está en el 1975 de West County Road, B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA y su número de teléfono es 651-639-1905. Guarda esta información como referencia. No recomendado para niños menores de 36 meses porque contiene partes pequeñas. Los componentes actuales pueden variar respecto a los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO ESTÁ DESTINADO A SER USADO POR PERSONAS DE 12 AÑOS DE EDAD O MENOS.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL:

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Francisco Franco Garea

Adaptación gráfica: Bascu



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/París 162-164, 3º 1ª
08036 - Barcelona
www.devir.es



El SEÑOR de los ANILLOS



SOBRE EL DISEÑADOR

Reiner Knizia es uno de los diseñadores de juego más prolíficos y con más éxito del mundo. Ha ganado numerosos premios internacionales, incluyendo cinco Premios al Juego Alemán, dos Premios al Juego del Año en Alemania, el Premio al Juego Educativo en Alemania, tres Grand Prix du Jouet en Francia, cuatro Premios al Juego en Austria, el Premio al Juego del Año en España, el Premio al Juego de Suiza, el Premio al Juego de Japón y Cinco Premios al Juego para Niños del Año en Europa.

SOBRE EL ILUSTRADOR

John Howe, nacido en Canadá, es considerado uno de los principales ilustradores del mundo creado por Tolkien. Ha trabajado en todos los aspectos de la industria europea del libro ilustrado, creando dibujos e ilustraciones para libros históricos, fantásticos e infantiles. Fuera de Europa es más conocido por sus contribuciones en una amplia variedad de proyectos relacionados con Tolkien, tales como calendarios, pósters e ilustraciones de sobrecubiertas. Antes de trabajar en este juego de tablero, desarrolló el concepto artístico de la versión cinematográfica de *El Señor de los Anillos* rodada por Peter Jackson, y actualmente está en Nueva Zelanda trabajando en el concepto artístico para *El Hobbit*.

UN ANILLO PARA GOBERNARLOS A TODOS

UN ANILLO PARA ENCONTRARLOS

UN ANILLO PARA ATRAERLOS A TODOS

Y ATARLOS EN LAS TINIEBLAS