

SECUENCIA DEL TURNO DE LAS REGLAS DELUXE

Quita todos los contadores de penumbra
Realiza cualquier acción "Al principio de cada uno de tus turnos..."

1. Fase de Comunidad

Realiza acciones de **comunidad**
Mueve tu comunidad al sitio siguiente

2. Fase de Sombra – *Una fase para cada jugador de Sombra*

Realiza acciones de **sombra**

3. Fase de Maniobra

Realiza acciones de **maniobra**

4. Fase de Arquería

Realiza acciones de **arquería**
Se llevan a cabo los disparos de arquería

5. Fase de Asignación

Realiza acciones de **asignación**
Asigna defensores

6. Fase de Escaramuza – *Una fase para cada escaramuza*

Realiza acciones de **escaramuza**
Resuelve esa escaramuza

7. Fase de Reagrupación

Realiza acciones de **reagrupación**
Los jugadores de Sombra reconcilian sus manos
El jugador de Gentes Libres elige si se mueve al sitio siguiente (*vuelve a la fase de Sombra*) — o si reconcilia su mano y los jugadores de Sombra descartan todos sus siervos en juego

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

JUEGO DE CARTAS
COLECCIONABLES

LAS DOS TORRES™

LIBRO DE REGLAS *DELUXE*

TABLA DE CONTENIDOS LIBRO DE REGLAS *DELUXE*

Prefacio	1
Libro de Reglas Deluxe	2
Libro de Reglas de Iniciación	2
Introducción	3
Créditos	3
Conceptos Importantes	3
Tipos de Cartas	3
Cultura	6
Vitalidad	6
Preparando una partida	7
Construyendo tu Mazo	7
¿Quién va primero?	8
Jugando una partida	11
Secuencia del Turno	11
Otras Reglas Importantes	17
Acciones	17
Aliados	20
Singularidad	21
Cartas Activas	21
El Anillo Único	21
Errata	24
Reglas nuevas para <i>Las Dos Torres</i>	26
Mazo de Aventura	26
Camino de Aventura	26
Palabras Clave	27
Control de Sitios	28
Contadores Culturales	29
¿Dónde está Gollum?	30
Información de Coleccionista	30
Lista de Cartas para Coleccionistas <i>Las Dos Torres</i> ...	31
Contactar con Decipher y SD	36
Índice	37

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ **JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES** ***LAS DOS TORRES™*** **LIBRO DE REGLAS *DELUXE***

Si ya has jugado antes a este juego...

Este **libro de reglas *Deluxe*** tiene todas las reglas nuevas que estás buscando para la colección básica *Las Dos Torres* (ver página 27). Consigue un libro de reglas de iniciación y tendrás todas las reglas.

El **libro de reglas de iniciación** describe un juego simplificado para jugadores nuevos. Incluye reglas que ya conoces si eres un jugador experimentado. El libro de reglas de iniciación es un buen libro de reglas para iniciar a un amigo.

Si nunca has jugado a un juego de cartas coleccionables...

La mejor manera de aprender es con un amigo que ya sepa como jugar. Si tus amigos todavía no juegan, hemos diseñado el **libro de reglas de iniciación** y sus 60 cartas fijas precisamente para jugadores nuevos como tú. Tiene más ejemplos y explicaciones de las reglas básicas para ayudar a los jugadores nuevos a los JCCs.

Si has jugado a otro juego de cartas coleccionables...

Juega una partida o dos solamente con el **libro de reglas de iniciación** y sus 60 cartas fijas, como si fueras nuevo en los JCCs. Lee entonces este **libro de reglas *Deluxe*** y añade algunos sobres de expansión para descubrir toda la estrategia y profundidad del juego completo.

LIBRO DE REGLAS DELUXE

Si ya has jugado antes a *El Señor de los Anillos* JCC, deberías estar familiarizado con la mayoría de los conceptos adicionales incluidos en este libro de reglas.

Estos incluyen: *aliados, artefactos, reglas de construcción de mazos, apostando para jugar primero, la Regla de 4, la Regla de 9, acciones de maniobra, acciones de arquería, acciones de asignación, acciones de reagrupación, y transferir.*

De todos modos, hay reglas nuevas que se introducen en *Las Dos Torres* que sólo puedes encontrar en este libro de reglas. Estas incluyen cambios en *el mazo de aventura, el camino de aventura*, y nuevas reglas para *el control de sitios*.

LIBRO DE REGLAS DE INICIACIÓN

Las 60 cartas en la parte fija de tu mazo de iniciación están diseñadas para funcionar con ese libro de reglas, pero las tres cartas raras en tu mazo de iniciación (y las cartas en los sobres de expansión) puede ser que tengan texto de juego no explicado en el libro de reglas de iniciación.

Si esta es tu primera experiencia con los juegos de cartas coleccionables, deja a un lado tus cartas raras y sobres de expansión. Las cartas raras tienen una “R” en su información para coleccionistas en la esquina inferior derecha.

El libro de reglas de iniciación explica como jugar una partida entre dos o más personas que tengan un mazo de iniciación de *Las Dos Torres*. Otros mazos de iniciación de *El Señor de los Anillos* JCC puede ser que contengan cartas con texto de juego no explicado en este libro de reglas.

INTRODUCCIÓN

Este libro de reglas Deluxe usa el mismo formato que el libro de reglas de iniciación. Asumimos que estás familiarizado con las reglas contenidas en este.

El grupo de reglas explicadas en el libro de reglas de iniciación y el libro de reglas Deluxe reemplaza y substituye a todos los libros de reglas anteriores (incluyendo el libro de reglas expandido). Estos dos libros son todo lo que necesitas para tener las reglas de ESDLA JCC.

Los jugadores expertos que estén interesados en las nuevas reglas de *Las Dos Torres* deberían dirigirse a la pagina 26.

CRÉDITOS

Diseño: Joe Alread, Chuck Kallenbach, Tom Lischke, Mike Reynolds. **Director del Proyecto:** Tim Ellington. **Dirección de Arte:** Dan Burns. **Diseño Gráfico:** Joe Boulden, Jeff Hellerman, Leslie Burns, Rob Burns, Ed Gartin. **Desarrollo:** Brian Kallenbach, Geoff Snider. **Production:** Ross Campbell, Mike Carosi, Sandy Wible. **Edición en Español:** Jordi Fons, César Sánchez. **De New Line Cinema:** John Mayo, Mark Ordesky, Glen Sharah. **De Tolkien Enterprises:** Laurie Battle. **Agradecimientos Especiales:** Brad Defruiter, Evan Lorentz, nuestros muchos *playtesters* — y, como siempre, Warren Holland.

CONCEPTOS IMPORTANTES

TIPOS DE CARTAS

Dos tipos de carta mencionados en el libro de reglas de iniciación son descritos en las dos páginas siguientes: Aliado y Artefacto.

ALIADO



Todos los personajes usan la misma plantilla básica. Un aliado es un personaje que ayuda a tus compañeros desde lejos pero que no se mueve con ellos. (Cada aliado tiene un hogar, donde ese aliado puede luchar junto a tus compañeros).

Algunas cartas permiten a tu aliado venir en ayuda de tu comunidad en un sitio que no es su hogar.

Los aliados de expansiones previas no tienen hogar en el camino de aventura de *Las Dos Torres*. Los sitios del camino de aventura de *Las Dos Torres* vienen indicados por un símbolo de una torre (como 3 o 4).

ARTEFACTO



Un **artefacto** es una arma única, o una armadura, o cualquier otro tipo de objeto especial usado por un personaje.

Las varas de mago, los Palantíri, las armas del Balrog, la cota de Mithril de Bilbo, los fragmentos de Narsil y los anillos Élficos (pero no El Anillo Único) están representados por cartas artefacto.

Los artefactos se juegan y son usados casi como las posesiones, aunque sean un tipo de carta diferente. Los artefactos no se ven afectados por cartas que afectan a posesiones.

CULTURA

Tres culturas nuevas aparecen en la colección básica de *Las Dos Torres*: **Rohan** (los hombres y las mujeres de los Rohirrim), **Dunland** (hombres salvajes llamados los Dunlendinos) y los **Asaltadores** (hombres malvados llamados Sureños y Orientales).

Símbolos y nombres de las culturas

Cartas de Gentes Libres

	Enanos
	Elfos
	Gandalf
	Gondor
	Rohan
	Comarca

Cartas de Sombra

	Dunlendinos
	Isengard
	Moria
	Asaltadores
	Espectros del Anillo
	Sauron

VITALIDAD

Curación

Los aliados no pueden ser curados cuando al principio de tu turno estés en un santuario; las heridas curadas en un santuario sólo pueden ser de compañeros.

Muerto

Cuando una carta que proporciona un bono a la vitalidad de su portador es descartada, ese portador resulta muerto inmediatamente si el número de heridas es igual o superior a su vitalidad.

Esforzar

Si el coste de una acción requiere que un personaje se esfuerce X veces, ese personaje debe tener vitalidad X+1 o más vitalidad restante o la acción no se puede llevar a cabo.

A veces puedes hacer que un personaje se esfuerce poniendo una herida en esa carta para indicar que el personaje lleva a cabo una acción que agota su vitalidad.

PREPARANDO LA PARTIDA CONSTRUYENDO TU MAZO

Cada jugador necesita al menos 71 cartas para jugar:

- Frodo, llevando El Anillo Único (2 cartas),
- un mazo de robar de al menos 60 cartas, y
- un mazo de aventura de 9 cartas.

Portador del Anillo

Debes empezar la partida con una copia de Frodo (cualquier versión) llevando El Anillo Único (de nuevo, cualquier versión). Estas dos cartas no son parte de tu mazo de robar (no cuentan en tu total de cartas de Gentes Libres).

Mazo de Robar

Tu mazo de robar debe tener al menos 60 cartas y debe tener un mismo número de cartas de Sombra que cartas de Gentes Libres, mezcladas. No puedes tener ninguna copia de El Anillo Único ni ningún sitio en tu mazo de robar.

Puedes tener hasta cuatro copias de cada título de carta (ignorando los subtítulos) en tu mazo de robar.

Puedes tener cuatro copias de Aragorn, Rey en el Exilio en tu mazo de robar, o puedes tener dos copias de esa carta y dos copias de Aragorn, Montaraz del Norte. No puedes tener cuatro copias de cada una de estas cartas, ya que tienen el mismo título (aunque su subtítulo es diferente).

Excepción: Ya que una copia de Frodo siempre forma parte de tu comunidad inicial, sólo puedes tener tres copias de Frodo en tu mazo de robar.

Cuando robas la última carta de tu mazo de robar, no pierdes la partida. Continúa con las cartas que tengas en la mano y en juego. **No mezcles tu pila de descartes para hacer un nuevo**

mazo de robar. (Sólo haces esto cuando estés jugando con el mazo de iniciación y las Reglas de Iniciación).

Mazo de Aventura

Tu mazo de aventura tiene nueve cartas de sitio diferentes, una por cada uno de los números de sitio.

No puedes mezclar sitios de diferentes *bloques* en el mismo mazo de aventura. Los sitios en tu mazo deben ser o bien del bloque *Comunidad* (colecciones 1, 2 y 3) o del bloque *Torres* (colecciones 4, 5 y 6).

Ya que todas las cartas de los mazos de aventura se combinan para crear un camino de aventura compartido, todos los jugadores en una misma partida deben usar sitios del mismo bloque.

¿QUIÉN JUEGA PRIMERO?

En el Libro de Reglas de Iniciación, los jugadores determinan aleatoriamente quien juega primero. De todos modos, en las Reglas Deluxe, los jugadores apuestan cargas para determinar esto.

Los jugadores apuestan en secreto por el derecho de elegir quien juega primero en la partida. La apuesta se hace con contadores negros, que se convertirán en **cargas** en tu Portador del Anillo.

No apuestes demasiado alto, o tu Portador del Anillo empezará con demasiadas cargas y estará cerca de corromperse. (Si Frodo acumula 10 cargas, pierdes la partida.)

Si apuestas un número de cargas igual a la resistencia de tu Portador del Anillo, tu Portador del Anillo se corrompe antes de empezar la partida (antes de que el primer jugador juegue el sitio 1) y pierdes la partida.

Cada jugador toma en secreto el número de cargas en su mano (puedes apostar cero). Cuando todos los jugadores están preparados, se revelan las apuestas simultáneamente. La apuesta más alta gana el derecho a elegir cuando juega en el orden del turno. Se permite cualquier elección.

A continuación, el segundo apostador más elevado elige de entre las posiciones restantes, y así sucesivamente. Recuerda la apuesta de cada jugador, ya que estos contadores se convertirán el cargas en su copia de Frodo.

Si hay algún empate, los jugadores empatados resuelven aleatoriamente quien elige primero de entre ellos.

Tom, Chuck, Tim y Mike están jugando, y las apuestas iniciales son Tom 3, Chuck 4, Tim 3 y Mike 1. Chuck gana el derecho a elegir, y elige jugar primero (colocando 4 cargas sobre Frodo).

Tom y Tim están empatados, así que tiran una moneda, y Tom gana el desempate. Elige jugar segundo (colocando 3 cargas sobre Frodo). Tim elige jugar cuarto (3 cargas), dejando la tercera posición para Mike (1 carga).

El primer jugador toma asiento, y los demás se sientan en el orden de las agujas del reloj de acuerdo con la posición que hayan elegido.

Pon tu mazo de aventura (boca abajo) y Frodo (boca arriba) en la mesa. Coloca El Anillo Único sobre él (de manera que su título sea visible) y pon las cargas que hayas apostado sobre Frodo.

El primer jugador pone su copia del sitio 1 (de su mazo de aventura) en la mesa para empezar el camino de aventura. Cada jugador coloca su marcador en ese sitio.

Comunidad Inicial

En el Libro de Reglas de Iniciación, los jugadores eligen sus comunidades iniciales dependiendo de que mazo de iniciación tengan. Sin embargo, en las Reglas Deluxe, los jugadores personalizan sus comunidades iniciales.

Tu comunidad empieza con Frodo llevando El Anillo Único. Puedes jugar otros compañeros (ni aliados, posesiones, artefactos o condiciones) de tu mazo de robar (en cualquier orden), siempre que el coste de penumbra total de tus compañeros iniciales sea 4 o menos.

No añades contadores de penumbra al jugar tu comunidad inicial. El texto de juego de los sitios no está activo cuando se juegan las comunidades iniciales.

Puedes usar el texto de juego “Cuando juegas” en un compañero inicial. Puedes avistar un compañero como requisito para jugar otro compañero inicial.

Si Legolas está en tu comunidad inicial, puedes avistarlo para jugar otro compañero Elfo que tenga en su texto de juego “Para jugarlo, avista un Elfo.” Uno de los compañeros en tu comunidad inicial debe ser jugable sin tener que avistar otros compañeros.

Elige y revela las comunidades iniciales en el orden de juego. (En partidas de torneos, puedes cambiar tu comunidad inicial de una partida a la siguiente.)

JUGANDO UNA PARTIDA

Cada jugador, en el orden de las agujas del reloj alrededor de la mesa, juega un turno de acuerdo con la siguiente secuencia de turno:

1. Fase de Comunidad
2. Fase de Sombra
3. Fase de Maniobra
4. Fase de Arquería
5. Fase de Asignación
6. Fase de Escaramuza
7. Fase de Reagrupación

Cuando un jugador termina su turno, el siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj (a su izquierda) juega un turno y así sucesivamente.

A pesar de que el orden del turno rota hacia la izquierda, ten en cuenta que otros procedimientos en el juego en realidad rotan a la derecha (en sentido contrario a las agujas del reloj).

I. FASE DE COMUNIDAD

A pesar de que las reglas sólo permiten robar cartas durante la fase de reagrupación, los efectos de algunas cartas te permiten robar cartas también durante la fase de comunidad. La siguiente regla limita este efecto de robar cartas.

La Regla de 4: No puedes robar (ni tomar en tu mano) más de 4 cartas durante tu fase de comunidad.

Esto se aplica a cartas tomadas en tu mano de cualquier modo. No se aplica a cartas robadas “al principio de cada uno de tus turnos”. Un efecto que te obligara a exceder este límite se lleva a cabo hasta donde sea posible y el resto se ignora.

Jugando compañeros

La Regla de 9: No puedes tener más de nueve compañeros en total en juego y en tu pila de muertos en cualquier momento. (Cada copia de un compañero no-único en juego o en tu pila de muertos cuenta como un compañero por separado).

Si tienes a •Merry (un compañero único) y dos copias de Guardián Enano (un compañero no-único) en tu pila de muertos, no puedes tener más de 6 compañeros en tu comunidad.

Jugando aliados

Los aliados son personajes que no cuentan como miembros de tu comunidad. Juégalos en una fila detrás de tu comunidad llamada el **área de apoyo**. Un aliado puede ser jugado en cualquiera de tus fases de comunidad (no tienes por que esperar a que tu comunidad esté en el hogar de ese aliado). No hay límite en el número de aliados que puedes tener en juego.

Jugando artefactos

Juega artefactos de Gentes Libres exactamente igual que si jugaras posesiones de Gentes Libres.

2. FASE(S) DE SOMBRA

Jugando cartas de Sombra

Juega artefactos de Sombra exactamente igual que si jugaras posesiones de Sombra.

Puedes usar (y esforzar) el personaje de otro jugador para pagar el coste de tu habilidad especial o carta de Sombra.

Los jugadores de Sombra pueden conversar y planear entre ellos. Pueden nombrar cartas en su mano, pero no pueden enseñarse entre ellos esas cartas. Pueden hacer tratos, pero dichos tratos no son vinculantes.

3. FASE DE MANIOBRA

En el Libro de Reglas de Iniciación no habían acciones de maniobra. De todos modos, en las Reglas Deluxe, se añade la fase de maniobra justo antes de la de arquería y otorga a ambos jugadores la oportunidad de llevar a cabo acciones de maniobra.

Durante la fase de maniobras, tu y tus oponentes podéis llevar a cabo acciones de maniobra (habilidades especiales en cartas en juego con “**Maniobra:**” y eventos con dicha palabra clave).

Realizar acciones de maniobra

Los jugadores pueden realizar acciones de maniobra siguiendo el procedimiento de acción.

PROCEDIMIENTO DE ACCIÓN

Como el jugador de Gentes Libres, tienes la primera oportunidad de llevar a cabo una acción, y luego el jugador a tu derecha tiene la oportunidad, y así sucesivamente en el sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la mesa. Si un jugador no quiere realizar una acción, puede pasar simplemente. Pasar no impide que un jugador realice una acción más tarde en la misma fase.

Cuando todos los jugadores pasan consecutivamente, procede a la siguiente fase.

4. FASE DE ARQUERÍA

En el Libro de Reglas de Iniciación no habían acciones de arquería. De todos modos, en las Reglas Deluxe, la fase de arquería otorga la oportunidad a cada jugador de llevar a cabo acciones de arquería.

Durante la fase de arquería, tu y tus oponentes podéis llevar a cabo acciones de arquería (habilidades especiales en cartas con “**Arquería:**” y eventos con dicha palabra clave) y llevaréis a cabo disparos de arquería.

Realizar acciones de arquería

Los jugadores pueden realizar acciones de arquería usando el procedimiento de acción descrito en la fase de maniobra. Cuando todos los jugadores pasan consecutivamente, procede a los disparos de arquería.

Disparos de arquería

Puedes contar los aliados arqueros en el total de arquería de la comunidad si la comunidad está en su hogar, o si una carta les ha permitido participar en los disparos de arquería.

5. FASE DE ASIGNACIÓN

En el Libro de Reglas de Iniciación no habían acciones de asignación. De todos modos, en las Reglas Deluxe, la fase de asignación otorga la oportunidad a cada jugador de llevar a cabo acciones de asignación.

Durante la fase de asignación, tu y tus oponentes podéis llevar a cabo acciones de asignación (habilidades especiales en cartas con “**Asignación:**” y eventos con dicha palabra clave).

Entonces puedes asignar compañeros a defender contra los siervos atacantes. Todas las acciones de asignación deben ser completadas antes de proceder a asignar defensores.

Cuando la fase de asignación esté completada, cada compañero que esté siendo atacado conducirá una fase de escaramuza por separado.

Realizar acciones de asignación

Los jugadores pueden realizar acciones de asignación usando el procedimiento de acción descrito en la fase de maniobra.

Muchas acciones de asignación asignan un siervo a un compañero. Todas estas acciones son “uno a uno”; no puedes asignar un personaje a otro a no ser que los dos estén sin asignar.

Cuando todos los jugadores pasan consecutivamente, procede a asignar defensores.

Asignar defensores

Cuando la comunidad está en el hogar de un aliado (o si el efecto de una carta ha permitido a un aliado participar en escaramuzas), ese aliado puede ser asignado a una escaramuza de la misma manera que un compañero.

6. FASE(S) DE ESCARAMUZA

Resolver esa escaramuza

Siempre que hayan dos o más siervos en un bando de una escaramuza, las fuerzas de esos siervos se suman para dar un solo total.

Si una escaramuza es cancelada, termina inmediatamente sin ganador ni perdedor.

Si todos los personajes de un bando son retirados de una escaramuza *antes* de que dicha escaramuza empiece, esa escaramuza no tiene lugar.

Si todos los personajes de un bando son retirados *durante* una escaramuza antes de que se haya totalizado la fuerza, la escaramuza se resuelve y el otro bando gana.

Cuando se este resolviendo una escaramuza, un bando con un total de fuerza superior a cero abrumará un bando con un total de fuerza igual a cero. Si la fuerza de ambos bandos es cero, el bando de Sombra gana la escaramuza (pero no abruma).

FIERO

Fase de asignación (fiero)

En las Reglas Deluxe, la fase de asignación fiera también otorga a los jugadores oportunidades de llevar a cabo acciones de asignación.

Durante la fase de asignación fiera, ignora cualquier efecto que tenga como resultado asignar a un siervo que no sea fiero.

Un siervo debe ser fiero al principio de la fase de asignación fiera para participar en una escaramuza fiera.

Un aliado que haya sido capaz de participar en una escaramuza normal (porque la comunidad se encuentra en el hogar de ese aliado o como el resultado del efecto de una carta) también es capaz de ser asignado a una escaramuza fiera.

Fase(s) de escaramuza (fiero)

Una vez que un siervo ha sido asignado en la fase de escaramuzas fieras, la escaramuza fiera de ese siervo debe resolverse, incluso si ese siervo deja de ser fiero por cualquier motivo.

7. FASE DE REAGRUPACIÓN

En el Libro de Reglas de Iniciación no habían acciones de reagrupación. De todos modos, en las Reglas Deluxe, la fase de reagrupación otorga la oportunidad a cada jugador de llevar a cabo acciones de reagrupación.

Durante la fase de reagrupación, tu y tus oponentes podéis llevar a cabo acciones de reagrupación (habilidades especiales en cartas con “**Reagrupación:**” y eventos con dicha palabra clave). Después cada jugador de Sombra reconcilia su mano.

Realizar acciones de reagrupación

Los jugadores pueden realizar acciones de reagrupación usando el procedimiento de acción descrito en la fase de maniobra.

Cuando todos los jugadores pasan consecutivamente, procede a reconciliar las manos de los jugadores de Sombra.

16 *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Juego de Cartas Coleccionables*

Límite de movimiento

Si el límite de movimiento es modificado en un turno, esa modificación tiene efecto durante todo el turno, incluso si las condiciones para dicha modificación cambian.

OTRAS REGLAS IMPORTANTES

ACCIONES

Casi todo lo que sucede durante una partida es algún tipo de acción. Los jugadores realizan acciones para jugar cartas, usar habilidades especiales, mover sus comunidades, reconciliar, y así sucesivamente.

Obligatoria u opcional

Cada acción es o bien obligatoria o bien opcional. Una acción opcional se define como: un evento, una habilidad especial o una acción que usa la palabra “puedes”. El resto de acciones son obligatorias.

Si dos o más acciones obligatorias ocurren a la vez (por ejemplo, más de una acción de “al principio de cada uno de tus turnos”), el jugador de Gentes Libres decide en que orden ocurren.

Acciones de respuesta

Después de que todas las acciones obligatorias a un disparador en concreto se han resuelto, los jugadores pueden realizar acciones de respuesta respondiendo a ese mismo disparador usando el procedimiento de acción.

Respuesta es una palabra de tiempo que significa que puedes jugar un evento (o usar una habilidad especial) cuando la situación descrita en su texto de juego suceda.

Puedes responder más de una vez a la misma situación.

A veces una acción de respuesta interrumpe otra acción para cancelarla antes de que se resuelva. Cuando esto sucede, esa

LAS DOS TORRES Libro de Reglas Deluxe

17

otra acción no tiene efecto, pero sus costes y requisitos han de pagarse.

Requisitos

Comprueba todos los requisitos para realizar una acción (tal como jugar una carta) antes de pagar sus costes. Algunas cartas requieren que mires cuantos contadores hay en el fondo de penumbra, por ejemplo.

Acciones de fase

Las acciones de fase incluyen utilizar habilidades especiales y jugar cartas de evento. (Excepción: las habilidades especiales de respuesta y los eventos de respuesta no son acciones de fase).

Si una acción de fase puede ser jugada en múltiples fases (por ejemplo, “Maniobra o Escaramuza:”), su tipo de acción es aquella fase en la que se juega dicha acción.

Costes y efectos

Un coste o un efecto puede ser añadir o quitar contadores de penumbra, esforzar un personaje, descartar una carta, o muchas otras posibilidades. Los costes de una acción están descritos antes de la palabra “para” (así pues la acción tiene una forma de “paga X para hacer Y”, siendo X el coste e Y el efecto).

Costes

Si una carta o una habilidad especial tiene un coste, debes pagar ese coste o no puedes usar esa carta o esa habilidad especial.

Cada vez que pagas un coste, sólo puedes pagar dicho coste para cumplir los requisitos de una sola carta.

Si una acción es prevenida, sus efectos se ignoran pero sus costes y requisitos deben ser pagados.

Efectos

Si el efecto de una carta o de una habilidad especial te obliga a realizar una acción y no puedes llevarla a cabo, debes realizar todo lo que puedas, e ignorar el resto.

Si el efecto de un evento te obliga a descartar 2 cartas de tu mano y sólo tienes 1, descarta esa carta e ignora el resto.

Si el efecto de una carta o de una habilidad especial te obliga a elegir entre dos acciones diferentes, debes elegir aquella que puedas realizar completamente (si es posible).

Si cumples todos los requisitos y pagas todos los costes de una carta, puedes jugarla incluso si esa carta no tiene ningún efecto.

Excepción: Si realizas una acción que tiene jugar una carta de tu mano o de tu pila de descartes como parte de su efecto, debes jugar esa carta.

Esta excepción se aplica a todos los tipos de acción (jugar cartas de evento, habilidades especiales, texto de juego “cuando juegas”, etc.) y a todas las formas diferentes en las que puedes jugar una carta (excepto jugar una carta directamente de tu mazo de robar).

La procedencia de un efecto es la carta en la que tal efecto está impreso. Aunque una carta como un evento pueda requerir que un siervo se esfuerce para pagar su coste, la fuente de ese efecto es la carta de evento y no el siervo.

Algunas cartas tienen efectos múltiples que responden al mismo tipo de disparador. Cuentan algo en juego, y cuanto más haya de esa cosa, más efectos tienen.

El texto de juego de Uglúk tiene este aspecto:

Mientras puedas avistar 2 rastreadores , Uglúk es fuerza +3.

Mientras puedas avistar 3 rastreadores , Uglúk es daño +1.

No tienes que avistar 5 rastreadores para ganar ambos beneficios. Tres rastreadores son suficientes para satisfacer el primer requisito (si tienes 3, puedes avistar 2) y el último requisito (avistar 3).

ALIADOS

Los aliados no son compañeros y no viajan con la comunidad a lo largo del camino de aventura. Las cartas de aliados tienen un número de hogar indicado justo después del tipo de carta, en la misma línea (tal y como **ALIADO • HOGAR 3** • **HOMBRE**).

Cada aliado en tu área de apoyo se considera que está en su sitio hogar.

Los aliados no participan normalmente en disparos de arquería y escaramuzas. Las habilidades especiales en los aliados (tales como acciones de arquería o acciones de escaramuza) pueden ser usadas normalmente.

De todos modos, cuando la comunidad está en el hogar de tu aliado, ese aliado participa en disparos de arquería y escaramuzas.

Esto no significa que tal aliado deba recibir una herida de arquería o que sea asignado por el jugador de Gentes Libres a defender en una escaramuza, pero ese personaje puede ser elegido para hacer tales cosas si el jugador de Gentes Libres así lo decide.

El jugador de Sombra puede asignar un siervo no asignado a un aliado cuando la comunidad está en el sitio hogar de dicho aliado.

Los efectos de algunas cartas también permiten a los aliados luchar de este modo, incluso cuando la comunidad no está en el hogar de ese aliado. Cuando un aliado participa en disparos de arquería y escaramuzas, se considera que ese aliado está en el mismo sitio que la comunidad.

SINGULARIDAD

Cartas únicas

Dos cartas representan la misma cosa si tienen el mismo título (incluso si sus subtítulos o información de coleccionista son diferentes) o tienen la misma información de coleccionista (incluso aunque sus títulos o subtítulos sean diferentes). Dos cartas pueden tener el mismo título aunque estén en idiomas diferentes.

CARTAS ACTIVAS

Ocasionalmente en una partida multijugador, dos copias de la misma condición de Sombra pueden estar en juego a la vez.

Sólo la primera copia de una condición de Sombra única (o las 4 primeras copias de una condición de Sombra no-única) más cercana a la derecha del jugador de Gentes Libres tiene efecto en un momento dado. Todas las demás copias también están activas, pero su texto de juego se ignora.

EL ANILLO ÚNICO

El Anillo Único es una carta especial que no es ni una carta de Gentes Libres ni una carta de Sombra. No tiene coste de penumbra, y su tipo de carta es “El Anillo Único”.

Hay tres versiones de El Anillo Único: El Anillo Soberano, El Daño de Isildur y la Respuesta a Todos los Acertijos. El Libro de Reglas de Iniciación explica como funciona El Anillo Soberano, ya que esa es la versión que aparece en los mazos de iniciación. Más abajo se explican las diferencias.

¿Cuándo se puede poner el Anillo?

El Daño de Isildur también tiene una respuesta que se usa para ponerse el Anillo, pero el Portador del Anillo puede hacerlo en cualquier momento en el que vaya a recibir una herida, no sólo durante la fase de escaramuza.

La Respuesta a Todos los Acertijos tiene una habilidad especial de escaramuza (no una respuesta) que se usa para ponerse el Anillo.

¿Qué pasa mientras lleva el Anillo puesto?

Mientras tu Portador del Anillo lleve puesto El Daño de Isildur, cada vez que vaya a recibir una herida (en cualquier fase), añade una carga en lugar de eso.

Mientras tu Portador del Anillo lleve puesto la Respuesta a Todos los Acertijos, él recibe un bono de +2 a fuerza y añade una carga en lugar de una herida (sólo durante la fase de escaramuza).

¿Cómo se quita el Anillo?

Si tu Portador del Anillo se pone el Anillo (cualquier versión) durante la fase de reagrupación, se lo quita al final de esa fase de reagrupación.

MISCELÁNEA

Descartar

Las pilas de descartes siempre están boca arriba, y las cartas se descartan de una en una para que todos los jugadores puedan ver que cartas están siendo descartadas.

Puedes mirar tu propia pila de descartes en cualquier momento, pero no puedes mirar la pila de descartes de tus oponentes.

Cuando una carta deja el juego por cualquier razón, cualquier carta jugada en esa carta (o llevada o apilada en esa carta) es descartada.

Jugando cartas de tu mazo de robar o pila de descartes

El orden en tu pila de descartes es irrelevante, y puedes poner la carta que quieras en la parte superior después de jugar una carta de allí.

No hay penalización si no encuentras (o decides no jugar) una carta que estés buscando en tu mazo de robar.

Mirar / Revelar

Cuando un efecto indica que un jugador debería mirar una carta, esa carta es mostrada sólo a ese jugador.

Cuando un efecto indica que se revele una carta, esa carta es mostrada a todos los jugadores.

Modificadores

Cuando todos los modificadores son aplicados a un número (como fuerza, vitalidad, coste de penumbra o total de arquería), si su resultado final es menor de cero, ese número es cero.

Moviendo cartas entre mazos y pilas

Siempre que muevas una carta de una pila a otra (como mezclar una carta de tu pila de descartes en tu mazo de robar), debes revelar esa carta a todos los jugadores para que puedan verificar que se movió la carta correcta.

Apilar

Apilar una carta no es jugar una carta. Las cartas apiladas son colocadas boca arriba y pueden ser miradas por cualquier jugador en cualquier momento. Las cartas apiladas no están en juego. No pueden ser avistadas.

No cuentan para singularidad. Una carta única apilada puede estar en juego en cualquier otro lugar. Múltiples copias de la misma carta única pueden estar apiladas juntas.

Transferir Artefactos y Posesiones

Puedes transferir un artefacto o una posesión entre tus personajes de Gentes Libres durante la fase de comunidad pagando de nuevo el coste de penumbra de ese artefacto o posesión. (Los siervos no pueden transferir artefactos ni posesiones.)

Los dos personajes implicados en la transferencia deben estar en el mismo sitio. (Recuerda que un aliado siempre está en su sitio hogar durante la fase de comunidad.)

Un artefacto o una posesión sólo puede ser transferido a un personaje que sea capaz de llevarlo (como se indica en la frase “el portador debe ser” en su texto). No puedes descartar voluntariamente una posesión o un artefacto que lleve tu personaje.

Transferir una carta no es jugar una carta, aunque debas pagar su coste de penumbra. El texto de juego “Cuando juegas” no se lleva a cabo cuando transfieres una carta.

ERRATA

El texto de juego de las siguientes cartas ha cambiado desde que fueron impresas por primera vez. Cuando Decipher imprima estas cartas en alguna colección futura, su texto será corregido. Hasta entonces, estas cartas deben ser jugadas tal y como se indica:

LIBRO DE MAZARBUL 0 P 7

Cuento. El portador debe ser un Enano.

Al principio de cada fase de comunidad cuando la comunidad esté en el sitio 4 o superior, puedes robar una carta por cada compañero Enano.

GIMLI, ENANO DE EREBOR 1 U 12

Daño +1.

Comunidad: Si el fondo de penumbra tiene menos de 2 contadores de penumbra, añade ● para colocar una carta de tu mano bajo tu mazo de robar.

OJOS QUE VEN LEJOS 1 C 43

Esta condición Élfica es única (•Ojos Que Ven Lejos).

DON DE LOS BOTES 1 U 46

Para jugarla, esfuerza un aliado Elfo. Se juega en tu área de apoyo. Cuando la comunidad se mueve de un río durante la fase de comunidad, el límite de movimiento para este turno es +1.

EL ESPEJO DE GALADRIEL 1 R 55

Se juega en tu área de apoyo. Cada aliado Elfo cuyo hogar sea el sitio 6 es fuerza +1.

Maniobra: Si un oponente tiene al menos 7 cartas en la mano, esfuerza a Galadriel para mirar 2 de estas cartas al azar. Descarta una y reemplaza la otra.

LA VERSATILIDAD DE UN MONTARAZ 1 U 113

Maniobra: Esfuerza un Montaraz en un río o en un bosque para exhaustar un siervo.

EL MAPA DE THRÓR 1 R 318

Se juega en tu área de apoyo.

Comunidad o Reagrupación: Esfuerza 2 Hobbits y descarta El Mapa de Thrór para jugar el siguiente sitio de la comunidad (reemplazando el del oponente si es necesario).

LIBRO DE MAZARBUL 3 R 1

Ver **Libro de Mazarbul, 0P7**

DEBEMOS IR CON CAUTELA 3 C 48

Respuesta: Si la comunidad se mueve durante la fase de reagrupación, esfuerza un compañero * dos veces para hacer que el coste de penumbra de cada siervo sea +1 hasta la siguiente fase de reagrupación.

REGLAS NUEVAS PARA LAS DOS TORRES

FORMATOS

Cada partida tiene ahora uno de los siguientes formatos:

- Bloque Torres (cartas sólo de las colecciones 4, 5 y 6),
- Bloque Comunidad (cartas sólo de las colecciones 1, 2 y 3), o
- Abierto (se permiten todas las cartas, excepto los sitios del bloque Comunidad).

MAZO DE AVENTURA

Los sitios proporcionados en la colección básica *Las Dos Torres* tienen los números de sitio identificados con el símbolo de la torre ♠. El mazo de sitios de *Las Dos Torres* está numerado de 1♠ a 9♠, al igual que el mazo de sitios de *La Comunidad del Anillo* está numerado de 1 a 9.

Esta es una alternativa a los sitios de las primeras tres colecciones, no una extensión a dichos sitios. El juego siempre tendrá sólo 9 sitios en el mazo de aventura. No puedes mezclar sitios de diferentes bloques en el mismo mazo de aventura.

Camino de Aventura

Los sitios de la colección *Las Dos Torres* tienen un identificador de sitio: el símbolo de la torre (♠). Los sitios del bloque Comunidad no tienen tal símbolo, y por lo tanto tienen un identificador en blanco.

Gran Salón tiene un número de sitio de 6 y un identificador de sitio de ♠ (bloque Torres). Valle del Dimrill también tiene un número de sitio de 6 y no tiene identificador (lo que significa que pertenece al bloque Comunidad).

Siervos

Para jugar siervos, usa sólo el número de sitio, no el identificador de sitio.

Un Orco de Moria está vagando en el sitio 3 (bloque Comunidad) y en el sitio 3♠ (bloque Torres).

26 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Juego de Cartas Coleccionables

Aliados

Para los sitios de los aliados, usa el identificador de sitio. Un aliado del bloque Comunidad no tiene sitio hogar en el bloque Torres.

El sitio hogar de Elrond es el 3, no el 3♠.

Texto de juego

Cuando el número de un sitio es mencionado específicamente en un texto de juego, ese número usa el identificador de sitio.

Sigilo Hobbit (Escaramuza: En los sitios del 1 al 5, cancela una escaramuza en la que participe un Hobbit. En cualquier otro sitio, da a un hobbit fuerza +2) no puede cancelar una escaramuza en el bloque Torres. De todos modos, esta carta añade un bono de fuerza en cualquier sitio de Dos Torres.

PALABRAS CLAVE

Palabras clave no-implícitas

Las nuevas palabras clave no-implícitas son campo de batalla, Oriental, Ent, máquina, Sureño, valiente y aldeano.

Palabras clave implícitas

Las nuevas palabras clave implícitas son emboscar, Vinculado al Anillo, no-vinculado y sin prisa.

Emboscar. Cuando el jugador de Gentes Libres asigna uno de sus personajes a una escaramuza contra un siervo con la palabra clave **emboscar** ●, el jugador de Sombra propietario de ese siervo puede añadir ●.


Si tu Sureño con emboscar ● es asignado por el jugador de Gentes Libres, puedes añadir dos contadores al fondo de penumbra.

Vinculado al Anillo y no-vinculado. Sólo los compañeros pueden ser no-vinculados o Vinculados al Anillo (ni los aliados ni los siervos). Cualquier compañero sin la palabra clave Vinculado al Anillo es un compañero no-vinculado.

Excepción: Todas las versiones de Frodo y Sam son Vinculado al Anillo.

LAS DOS TORRES Libro de Reglas Deluxe

27

Sin prisa es una palabra clave implícita que se puede encontrar en los Ents que significa, “Este aliado sólo puede participar en disparos de arquería y escaramuzas cuando está en su sitio hogar o cuando una carta  se lo permite”.

CONTROL DE SITIOS




Los jugadores de Sombra pueden ahora tomar el control de los sitios en el camino de aventura y el jugador de Gentes Libres puede liberar sitios controlados. Varios efectos de algunas cartas hacen referencia también a estos sitios controlados.

Control

Los jugadores de Sombra ahora pueden usar los efectos de algunas cartas para tomar el control de los sitios. Un jugador de Sombra sólo puede tomar el control de un sitio en el camino de aventura por el que ya hayan pasado todos los jugadores. Se considera que ya se ha pasado un sitio cuando todos los marcadores de los jugadores se encuentran en sitios con un número de sitio mayor.

Cuando todos los marcadores de los jugadores están en el sitio 2  o superior, puedes tomar el control del sitio 1 .

Cuando un jugador de Sombra toma el control de un sitio, el sitio en el camino de aventura con el número de sitio más bajo debe ser seleccionado.

Un oponente controla el sitio 1  y todos los marcadores de los jugadores están en el sitio 4  o superior, así pues debes tomar el control del sitio 2 .

Cuando tomas el control de un sitio, coloca ese sitio en tu área de apoyo, a lo largo. Muchos efectos de cartas de la colección básica *Las Dos Torres* dependen del número de sitios que controles.

Un sitio que controles siempre está activo, y su texto de juego funciona tal y como lo haría en el camino de aventura. Un sitio el cual tomas bajo tu control durante el turno de otro jugador todavía está activo durante tu turno.



28 *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Juego de Cartas Coleccionables*

Liberar

Un jugador de Gentes Libres puede tener el efecto de una carta que le permita liberar un sitio. Sólo se puede liberar un sitio que esté controlado por otro jugador (en el área de apoyo de otro jugador). No puedes liberar un sitio en el camino de aventura, un sitio en cualquier mazo de aventura o un sitio que tu controles.

Cuando liberas un sitio, colócalo de vuelta en el camino de aventura. Todas las cartas en ese sitio se descartan. Debes liberar primero el sitio con el número de sitio más alto controlado por uno de tus oponentes, independientemente de quien controle ese sitio. (Si tu controlas el sitio con el número de sitio más alto, debes liberar el siguiente sitio más alto controlado por un oponente).

CONTADORES DE CULTURA

Algunas condiciones en la colección *Las Dos Torres* te dicen “coloca un contador  en esta carta” (o “un contador ”, etc.) Puedes usar cualquier contador que sea conveniente. No tienen porque ser de un color determinado. Puedes usar los mismos contadores que estás usando para las heridas o las cargas, ya que estos contadores no se colocan sobre una carta de personaje.

SUBTÍTULOS

Algunas posesiones, artefactos y condiciones tienen subtítulos. Funcionan de la misma manera que funcionan los subtítulos en las cartas de personaje.

Las cartas La Vara de Gandalf, Bastón de Andar y La Vara de Gandalf (sin subtítulo) representan la misma cosa.

MONTURA

Algunas cartas usan el término “montura” en su texto de juego, que significa, “llevando una posesión con la categoría de montura”.

LAS DOS TORRES Libro de Reglas Deluxe

29

¿DÓNDE ESTA GOLLUM?

Como la colección básica *Las Dos Torres* se publica antes que el estreno de la película en la que está basada, no podemos descubrir ciertos elementos de la historia.

Encontrarás a Gollum y muchos más personajes y escenas de la película en las dos primeras expansiones del 2003: *La Batalla del Abismo de Helm* en marzo y *Los Ents de Fangorn* en julio.

INFORMACION PARA COLECCIONISTAS

La colección básica *Las Dos Torres* de *El Señor de los Anillos* JCC se presenta en *mazos de iniciación* de 63 cartas (hay dos diferentes), *mazos Deluxe* de 74 cartas, y *sobres de expansión* de 11 cartas.

Cada sobre de expansión de 11 cartas contiene 1 carta rara y un surtido de 10 cartas comunes e infrecuentes.

Sesenta de las cartas en tu mazo de iniciación o tu mazo Deluxe son *fijas*, ya que siempre tienes las mismas en cada tipo de mazo. Tres de las cartas de cada mazo son cartas raras insertadas al azar. El mazo Deluxe de 74 cartas también incluye un sobre de expansión de 11 cartas.

Una colección completa de *Las Dos Torres* tiene 365 cartas: 121 raras, 121 infrecuentes y 121 comunes; más dos cartas premium que sólo se encuentran en los mazos de iniciación.

En la esquina inferior derecha de cada carta, verás un código como “4 R 12”. El primer número es el número de la colección, siendo el 4 el correspondiente a *Las Dos Torres*.

La letra es el código de rareza, siendo la **R** una *rara*, la **U** una *infrecuente*, la **C** una *común* y la **P** una *premium*. Al final está el número de esa carta en la colección.

LAS DOS TORRES™

El Anillo Único

- 1 R El Anillo Único, Respuesta a Todos Los Acertijos
- 2 C El Anillo Único, El Anillo Soberano

Dunlendinos



- 3 C Rabia
- 4 C Banda De Hombres Salvajes
- 5 C Quemad Cada Pueblo
- 6 R Amenazando Constantemente
- 7 C Furia Oscura
- 8 U Muerte Para Los Cabeza-De-Paja
- 9 U Incendiario Dunlendingo
- 10 C Bandolero Dunlendingo
- 11 U Saqueador Dunlendingo
- 12 C Dunlendingo Loco
- 13 U Dunlendingo Saqueador
- 14 C Desvalijador Dunlendingo
- 15 C Devastador Dunlendingo
- 16 C Ladrón Dunlendingo
- 17 C Salvaje Dunlendingo
- 18 C Guerrero Dunlendingo
- 19 R Pieles
- 20 R Jefe De La Colina
- 21 C Banda De Montañeses
- 22 R Horda De Montañeses
- 23 R Turba De Montañeses
- 24 U Populacho Montañés
- 25 C Tribu De Montañeses
- 26 C Hacha De Hierro
- 27 U Viviendo De Las Piedras
- 28 U Sin Defensa
- 29 R Sin Refugio
- 30 R No Hay Huida

LISTA DE CARTAS

- 31 U Sobre El Isen
- 32 R Aniquilar A Los Derrotados
- 33 R Saruman, Incitador Del Populacho
- 34 U Pueblo Secreto
- 35 R El Despertar De La Destrucción
- 36 U Garrote De Guerra
- 37 C Grito De Guerra De Las Tierras Pardas
- 38 U Hombre Salvaje Dunlendingo
- 39 R Incursión De Hombres Salvajes
- 40 R Wulf, Caudillo Dunlendingo

Enanos



- 41 R Hacha De Erebor
- 42 C La Mejor Compañía
- 43 U Ven Aquí Muchacho
- 44 C La Hospitalidad De Mi Castillo
- 45 R Visión Enana
- 46 R El Corazón Siempre Se Me Anima
- 47 U De La Armería
- 48 R Gimli, Portador del Rizo
- 49 C Gimli, Invitado Espontáneo
- 50 C Aquí Hay Buena Roca
- 51 C Khazâd Ai-mênu
- 52 R Mi Hacha Tiene Una Muesca
- 53 U Tan Rápido Como Sea Posible
- 54 R Descanso En La Noche Oscura
- 55 R Hacha Incansable
- 56 C Buscar A Lo Largo Y A Lo Ancho
- 57 U Recio Y Fuerte

Elfos



- 58 R Alianza Reforjada
- 59 U Hoja Y Flecha
- 60 U Hojas Desenvainadas

- 61 R Compañía De Arqueros
- 62 U Arco Élfico
- 63 U Broche Élfico
- 64 C Espada Élfica
- 65 R Erethón, Lugarteniente de Naith
- 66 U Emplumado
- 67 C Fereveldir, Hijo de Thandronen
- 68 C Ferevellon, Hijo de Thandronen
- 69 R Cuenta Final
- 70 C Acero Reluciente
- 71 C Haldir, Emisario de los Galadrim
- 72 R Campo De Matanza
- 73 R Legolas, Cazador Intrépido
- 74 C Legolas, Camarada Élfico
- 75 R Lembas
- 76 C Guardián De Lórien
- 77 U Lórien Es Bienvenido
- 78 C Espadachín De Lórien
- 79 R Noche Sin Fin
- 80 U Ordulus, Joven Guerrero
- 81 U Pengedhel, Guerrero de Naith
- 82 U Fuerza De Las Armas
- 83 C Fuego De Apoyo
- 84 R Muro De Espadas
- 85 C Thandronen, Protector Veterano
- 86 U Thónnas, Capitán de Naith
- 87 C Valor

Gandalf



- 88 U Contemplad Al Jinete Blanco
- 89 R Gandalf, Capagrís
- 90 C Gandalf, El Mago Blanco
- 91 R La Vara De Gandalf, Bastón de Andar
- 92 R Crecido De Repente
- 93 C Ten Paciencia
- 94 R Escúchame
- 95 R En Túneles Oscuros
- 96 U Guardate Tu Lengua Bífida

- 97 C Mucho Tiempo Caí
- 98 C ¡Mithrandir, Mithrandir!
- 99 U Tronido
- 100 R Sombragrís
- 101 U Tocones Y Zarzas
- 102 C La Tarea No Fue Cumplida
- 103 R Bárbol, Nacido de la Tierra
- 104 C Bárbol, El Ser Viviente más viejo
- 105 C Bajo La Tierra Viviente
- 106 R Bienhallados
- 107 R Ventanas En Un Muro De Piedra
- 108 U Verdaderamente Hechicería

Gondor



- 109 C Aragorn, Heredero de Elendil
- 110 U Las Flechas Llenan El Aire
- 111 R Boromir, Hermano Mío
- 112 C Los Guanteletes De Boromir
- 113 C Malditos Sean
- 114 U Damrod, Montaraz de Ithilien
- 115 C Defendámosla y Confíemos
- 116 R Faramir, Capitán de Gondor
- 117 C Faramir, Hijo de Denethor
- 118 R El Arco De Faramir
- 119 R La Capa De Faramir
- 120 R Estando Vedado
- 121 R Bosques De Ithilien
- 122 C Montaraz Gondoriano
- 123 U Difícil Elección
- 124 R Ayuda En La Necesidad Y En La Duda
- 125 R Henneth Annûn
- 126 U Trampa De Ithilien
- 127 U Mablung, Soldado de Gondor
- 128 C Nueva Misión
- 129 C Explorador
- 130 C Montaraz De Ithilien
- 131 C Arco De Montaraz
- 132 U La Espada del Montaraz,

Hoja de Aragorn

- 133 R Ruinas De Osgiliath
- 134 C Espada De Gondor
- 135 C Guerra y Valor

Isengard



- 136 U Patrulla Avanzada Uruk
- 137 C Ataque En El Abismo De Helm
- 138 U Banda De Arqueros Uruk
- 139 R Desterrado
- 140 R Más Allá de Toda Esperanza
- 141 C Tras Montañas Oscuras
- 142 C Espada De Hoja Ancha
- 143 U Devuelto Con Vida
- 144 R Quema Del Folde Oeste
- 145 C Nube De Flechas
- 146 R Bajad
- 147 U Fuego De Cobertura
- 148 U Hasta El Último Niño
- 149 R Rechazado
- 150 R Ballesteros De Élite
- 151 C Ferocidad
- 152 U Dad La Vuelta
- 153 C Gríma, Hijo de Galmód
- 154 R Gríma, Lengua de Serpiente
- 155 U Siguiendo Sus Pasos
- 156 C Matadlos Ahora
- 157 R Sanguijuela
- 158 R Lugarteniente De Orthanc
- 159 U Muchos Acertijos
- 160 R Mauhúr, Líder de Patrulla
- 161 U Los Hombres Caerán
- 162 R Un Nuevo Poder Se Alza
- 163 R No Hay Alba Para Los Hombres
- 164 R Campeón De Orthanc
- 165 C Guerrero De Orthanc
- 166 R El Palantír De Orthanc, La Séptima Piedra Vidente
- 167 R Saqueo De Rohan

- 168 R Carrera A Través De La Marca
- 169 R Comandante De Arqueros
- 170 U Filas Sin Número
- 171 R Descansad Mientras Podáis
- 172 R Rohan Es Mío
- 173 R Saruman, Traidor Negro
- 174 R La Vara De Saruman, Instrumento de Mago
- 175 C Aún Así Vienen
- 176 R Uglúk, Servidor de Saruman
- 177 R La Espada De Uglúk
- 178 C Unferth, El Guardaespaldas de Grima
- 179 R Banda De Asalto Uruk
- 180 C Asediador Uruk
- 181 C Perseguidor Uruk
- 182 U Tropa De Ballesteros Uruk
- 183 C Balletero Uruk
- 184 C Defensor Uruk
- 185 C Fanático Uruk
- 186 R Seguidor Uruk
- 187 C Soldado De A Pie Uruk
- 188 U Cazador Uruk
- 189 C Corredor De Llanura Uruk
- 190 C Uruk Perseguidor
- 191 C Retaguardia Uruk
- 192 C Regular Uruk
- 193 C Corredor Uruk
- 194 U Buscador Uruk
- 195 C Escudriñador Uruk
- 196 C Lanza Uruk
- 197 C Acechador Uruk
- 198 C Agitador Uruk
- 199 R Infantería Uruk
- 200 R Vanguardia Uruk
- 201 U Veterano Uruk
- 202 U Banda De Uruk-hai
- 203 R Horda De Uruk-hai
- 204 C Merodeador Uruk-hai

- ❑ 205 U Turba Uruk-hai
- ❑ 206 C Patrulla De Uruk-hai
- ❑ 207 C Partida De Asalto Uruk-hai
- ❑ 208 U Venganza
- ❑ 209 R Lluvia De Disparos
- ❑ 210 C Somos Los Luchadores Uruk-hai
- ❑ 211 R Armas De Isengard
- ❑ 212 C Cansado
- ❑ 213 R ¿Qué Has Descubierto?
- ❑ 214 R ¿Dónde La Habrá Dejado Gríma?
- ❑ 215 R Herido

Asaltadores



- ❑ 216 U Flecha Del Sur
- ❑ 217 U Lanceros Del Desierto
- ❑ 218 R Legión Del Desierto
- ❑ 219 R Señor Del Desierto
- ❑ 220 U Soldado Del Desierto
- ❑ 221 C Lancero Del Desierto
- ❑ 222 C Guerrero Del Desierto
- ❑ 223 R Descubierto
- ❑ 224 C Hachero Oriental
- ❑ 225 R Capitan Oriental
- ❑ 226 C Guardia Oriental
- ❑ 227 C Infantería Oriental
- ❑ 228 C Lugarteniente Oriental
- ❑ 229 R Hostigador Oriental
- ❑ 230 U Soldado Oriental
- ❑ 231 R Emyn Muil Oriental
- ❑ 232 U Arquero De Élite
- ❑ 233 U Sin Miedo
- ❑ 234 U Ataque Por El Flanco
- ❑ 235 C Acudir A La Llamada
- ❑ 236 U Aullido De Harad
- ❑ 237 R Tierras Salvajes De Ithilien
- ❑ 238 R Hombres De Harad
- ❑ 239 C Hombres De Rhûn
- ❑ 240 R Nuevo Terror
- ❑ 241 C En Marcha

- ❑ 242 U Asaltadores Del Este
- ❑ 243 R Disparo Rápido
- ❑ 244 R Regimiento De Haradrim
- ❑ 245 R Arquero Sureño
- ❑ 246 R Asesino Sureño
- ❑ 247 R Arco Sureño
- ❑ 248 C Sureño Arquero
- ❑ 249 U Comandante Sureño
- ❑ 250 U Explorador Sureño
- ❑ 251 R Luchador Sureño
- ❑ 252 C Avanzado Sureño
- ❑ 253 U Centinela Sureño
- ❑ 254 C Soldado Sureño
- ❑ 255 C Lanza Sureña
- ❑ 256 R Tropa Sureña
- ❑ 257 R Veteranos Sureños
- ❑ 258 C Vagabundo Sureño
- ❑ 259 R Visión De La Lejanía
- ❑ 260 C Golpe Gírotorio
- ❑ 261 R Ira De Harad

Roban



- ❑ 262 R Aldor, Soldado de Edoras
- ❑ 263 U Brego
- ❑ 264 U Ceorl, Jinete Cansado
- ❑ 265 C Jinete De Élite
- ❑ 266 C Éomer,
Hijo de Hermana de Théoden
- ❑ 267 R Éomer,
Tercer Mariscal de La Marca
- ❑ 268 U La Lanza De Éomer
- ❑ 269 R Éothain, Explorador de la Marca
- ❑ 270 C Éowyn, Dama de Rohan
- ❑ 271 R Éowyn,
Hija de Hermana de Théoden
- ❑ 272 R La Espada De Éowyn
- ❑ 273 C Luchar Por Los Campesinos
- ❑ 274 R Pies De Fuego
- ❑ 275 U ¡Adelante Eorlingas!

- ❑ 276 U Fortaleza Nunca Derrotada
- ❑ 277 C Guma, Granjero de las Llanuras
- ❑ 278 C Cota Pesada
- ❑ 279 R ¡Helm! ¡Helm!
- ❑ 280 U Herugrim
- ❑ 281 C Hlafwine, Campesino del Pueblo
- ❑ 282 U Una Carga Honorable
- ❑ 283 C Caballo De Rohan
- ❑ 284 R La Cota De Mallas Del Rey
- ❑ 285 U Léod, Pastor del Folde Oeste
- ❑ 286 C Jinete De Rohan
- ❑ 287 C Montura De Jinete
- ❑ 288 C Lanza De Jinete
- ❑ 289 R Simbelmynë
- ❑ 290 R Suministros De La Marca
- ❑ 291 C Espada De Rohan
- ❑ 292 C Théoden, Hijo de Thengel
- ❑ 293 R Valles De La Marca
- ❑ 294 R Almacén De Armas
- ❑ 295 U Weland, Herrero de La Marca
- ❑ 296 U Bien Almacenado
- ❑ 297 C Trabajo Para La Espada

Comarca



- ❑ 298 C Guiso De Conejo
- ❑ 299 R Riscos De Emyn Muil
- ❑ 300 R Huida
- ❑ 301 R Frodo, Mediano Cortés
- ❑ 302 C Frodo, Viajero Cansado
- ❑ 303 R La Capa De Frodo
- ❑ 304 R Montad Y Marchaos
- ❑ 305 U Buen Trabajo
- ❑ 306 C Espada Hobbit
- ❑ 307 R Enfadado E Impaciente
- ❑ 308 C Golpeado En La Cabeza
- ❑ 309 U Luz Brillando Débilmente
- ❑ 310 C Merry, Guía Experimentado
- ❑ 311 R Merry, Hobbit Inagotable
- ❑ 312 U Ocupate De Tus Asuntos

- ❑ 313 R Pippin, Simplemente una Molestia
- ❑ 314 C Pippin, Pillo de Pies Lanudos
- ❑ 315 R Sam, El Jardinero de Frodo
- ❑ 316 C Sam, Samsagaz el Valiente
- ❑ 317 R La Mochila De Sam
- ❑ 318 U Teníamos Siete
- ❑ 319 C Cortó Sus Ataduras
- ❑ 320 U Almacén
- ❑ 321 C Suave Y Rápidamente
- ❑ 322 C Desentumecido Un Poco

Sitios

- ❑ 323 U Muro Este De Rohan
- ❑ 324 U Lomas De Estemnet
- ❑ 325 U Barrancos De Estemnet
- ❑ 326 U País De Los Caballos
- ❑ 327 U La Marca De Los Jinetes
- ❑ 328 U Llanuras De Rohan
- ❑ 329 U Emyn Muil Occidental
- ❑ 330 U El Valle Emboscado
- ❑ 331 U Folde Este
- ❑ 332 U Bosque De Fangorn
- ❑ 333 U Llanuras Del Campamento Rohan
- ❑ 334 U Pueblo Rohirrim
- ❑ 335 U Campamento Uruk
- ❑ 336 U Mesetas De Rohan
- ❑ 337 U Túmulos De Edoras
- ❑ 338 U Castillo Dorado
- ❑ 339 U Establos
- ❑ 340 U Calles De Edoras
- ❑ 341 U Salón Del Trono
- ❑ 342 U Llanuras De Oestemnet
- ❑ 343 U Ered Nimrais
- ❑ 344 U Colinas De Oestemnet
- ❑ 345 U Montañas Blancas
- ❑ 346 U Rocas Blancas
- ❑ 347 U Abismo De Helm
- ❑ 348 U Muro Del Bajo
- ❑ 349 U La Puerta De Helm

- ❑ 350 U Patio De Cuernavilla
- ❑ 351 U Parapeto De Cuernavilla
- ❑ 352 U Cuevas De Aglarond
- ❑ 353 U Gran Salón
- ❑ 354 U Armería De Cuernavilla
- ❑ 355 U Entrada De La Caverna
- ❑ 356 U Camino Elevado De Cuernavilla
- ❑ 357 U Los Aposentos Del Rey
- ❑ 358 U Anillo De Isengard

- ❑ 359 U Valle Del Mago
- ❑ 360 U Fortaleza De Orthanc
- ❑ 361 U Balconada De Orthanc
- ❑ 362 U Biblioteca De Orthanc
- ❑ 363 U Cámara Del Palantír

Premium

- ❑ 364 P Aragorn, Pies Alados
- ❑ 365 P Théoden, Señor de la Marca

CONTACTANDO CON DECIPHER Y SD

- páginas web: decipher.com y portalmix.com/anillos
- e-mail paa preguntas sobre reglas: elrond@decipher.com y lotr@sddistribuciones.com
- e-mail de atención al cliente: lotr@sddistribuciones.com y ccgcustomerservice@decipher.com
- e-mail del club de fans: help@lotrfanclub.com
- teléfono: +1.757.623.3600
- dirección: Decipher, P.O. Box (Apartado de correos) 56, Norfolk, VA, USA 23501
SD Distribuciones, C/Tánger 76, 08018
Barcelona, España



Visit: www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions, Inc. El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo, y así como sus personajes y lugares, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia a New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. Decipher Inc. Usuario autorizado. TM, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Todos los derechos reservados. Printed in Belgium. Traductor: Jordi Fons

ÍNDICE

Acciones	17	Fase de Sombra	12
Acciones de fase	18	Fiero	16
Acciones de respuesta	17	Formatos	26
Aliados	4, 12, 20	Gollum	30
Apilar	23	Información para coleccionistas	30
Apostando	8	Jugando una partida	11
Área de apoyo	12	Liberar	29
Artefactos	5, 12	Libro de Reglas de Iniciación .	2
Camino de aventura	26	Libro de Reglas Deluxe	2
Cartas activas	21	Límite de movimiento	17
Cartas de Sombra	12	Límites de cartas	7
Compañeros	12	Lista de cartas	31
Comunidad inicial	10	Mazo de aventura	8, 26
Construyendo tu mazo	7	Mazo de robar	7
Contadores de cultura	29	Mirar/revelar	23
Control de sitios	28	Modificadores	23
Costes	18	Montura	29
Créditos	3	Moviendo cartas	23
Cultura	6	Muerto	6
Curación	6	Palabras clave	27
Descartar	22	Portador del Anillo	7
Efectos	19	Preparando una partida	7
El Anillo Único	21	Procedimiento de acción . . .	13
Emboscar	27	¿Quién va primero?	8
Errata	24	Regla de 4	11
Esforzar	6	Regla de 9	12
Fase de arquería	13	Secuencia del turno	11
Fase de asignación	14	Sin prisa	28
Fase de comunidad	11	Singularidad	21
Fase de escaramuza	15	Subtítulos	29
Fase de maniobra	13	Tipos de cartas	3
Fase de reagrupación	16	Transferir	23