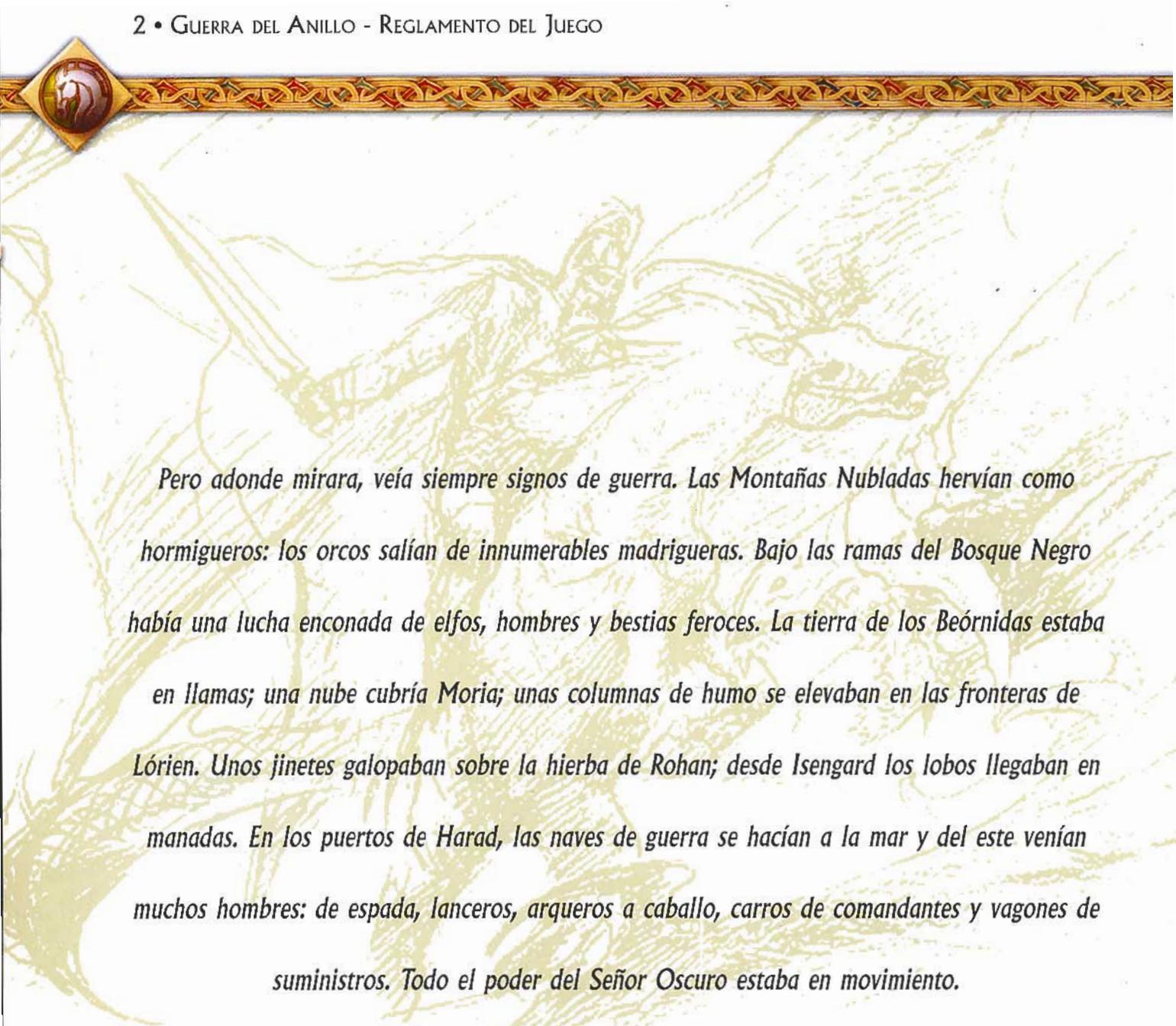
The cover art depicts a dramatic scene from Middle-earth. A massive, dark dragon with a long, scaly tail and large, leathery wings dominates the foreground, its body curving across the frame. In the background, a rider in ornate armor, likely Aragorn, is mounted on a white horse, galloping across a dusty, golden-brown landscape. The rider is holding a sword aloft. The background shows a hazy, mountainous terrain under a cloudy sky. The title 'GUERRA DEL ANILLO' is written in a large, white, serif font, with a golden ring of power integrated into the letter 'O'. Below the title, the text 'basado en "El Señor de los Anillos" de J.R.R. Tolkien' is written in a smaller, white, serif font. At the bottom of the cover, the text 'UN JUEGO DE ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI Y FRANCESCO NEPITELLO' is written in a white, serif font.

GUERRA DEL ANILLO™

basado en "El Señor de los Anillos" de
J.R.R. Tolkien

REGLAMENTO DEL JUEGO

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



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

COMPONENTES DEL JUEGO

- Este reglamento;
- El reglamento simplificado, titulado "Aquí empieza la Guerra del Anillo";
- El tablero, que representa un gran mapa de la Tierra Media (en dos mitades, que se han de unir para jugar);
- La carpeta Ayudas para los jugadores;
- 10 dados rojos de acciones, para la Sombra;
- 6 dados azules de acciones, para los Pueblos Libres;
- 5 dados de combate blancos;
- 204 figuras de plástico que representan a los ejércitos y personajes de la Guerra del Anillo e incluyen:
- 90 figuras rojas, que representan a las unidades del ejército de la Sombra;
- 75 figuras azules, que representan a las unidades del ejército de los Pueblos Libres;
- 20 figuras grises, que representan a los líderes de los Pueblos Libres y 8 más, que encarnan a los Nazgûl;
- 8 figuras plateadas, que representan a los portadores del Anillo (Frodo y Sam) y a sus compañeros; y
- 3 figuras plateadas, que representan a los esbirros de la Sombra.
- 137 fichas de cartón, que incluyen:
- 24 fichas de caza (16 normales y 8 especiales);
- 18 indicadores de control del enclave;

- 1 contador del progreso de la Compañía;
- 1 contador de corrupción;
- 2 testigos de *jugador decisivo* (que se usan en las partidas con 3 ó 4 personas);
- 3 contadores de «anillos de los elfos»;
- 8 contadores de política de las naciones;
- 71 contadores sustitutos de unidades del Ejército de la Sombra/de los Pueblos Libres.
- 7 contadores de compañeros;
- 1 indicador de «Aragorn, heredero de Isildur»; y
- 1 indicador de «Gandalf el Blanco».
- 96 cartas de sucesos (divididas en 4 mazos de 24 cartas cada uno); y
- 14 cartas de personajes (10 personajes de los Pueblos Libres, 3 personajes de la Sombra y Gollum).

Antes de ponerte a jugar por primera vez saca del troquel las fichas de cartón. Te recomendamos que guardes los diversos tipos de figuras y fichas por separado para facilitar el despliegue del juego.

También te sugerimos que te leas primero las reglas "Aquí empieza la Guerra del Anillo" y pruebes una o dos partidas antes de pasar a las reglas completas que hay en este folleto.

Si falta alguno de los componentes antes mencionados, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente: spain@devir.es



1. INTRODUCCIÓN

La Guerra del Anillo es un juego de mesa estratégico en el que pueden participar de dos a cuatro jugadores y que está basado en *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien. Una partida se suele terminar en unas tres horas, pero puede durar más si participan más de dos personas.

Los jugadores se pondrán al frente de los ejércitos que integran las dos facciones enfrentadas, que están enzarzadas en una pugna épica: la fuerza combinada de los **Pueblos Libres** y la hueste oscura de la **Sombra**.

Durante el transcurso de la partida, los ejércitos se encontrarán en el campo de batalla mientras un valiente grupo de compañeros –la Compañía del Anillo– avanza hacia la Tierra Tenebrosa, dominio del Señor Oscuro.

En su misión reside la mayor esperanza de los Pueblos Libres: destruir el Anillo Único. Pero el viaje es largo y peligroso, ya que el Ojo del enemigo está posado sobre cada movimiento que haga la Compañía y tienen poco tiempo: el poderío militar de la Sombra puede aplastar la resistencia de los Pueblos Libres antes de que consigan terminar con el Anillo.

Para evitar –o precipitar– tal terrible destino, los jugadores deberán usar sabiamente sus recursos. La intervención de la Compañía es necesaria para despertar a las naciones de los Pueblos Libres de su inactividad y llevarlas a la guerra, pero a la vez tendrán que permanecer en la Compañía para ayudar a los portadores del Anillo en su misión. En el bando contrario, el Señor Oscuro deberá sopesar sus acciones políticas y militares y la necesidad de descubrir el paradero del Anillo antes de que sea demasiado tarde. ¿Saldrán victoriosos los portadores del Anillo en su misión antes de que la Tierra Media caiga bajo la Sombra?

2. UNA VISTA EN CONJUNTO DEL JUEGO

Si ya has jugado el juego introductorio, una nota como ésta al inicio del capítulo te ayudará a localizar los cambios más importantes que se introducen en las reglas presentes.

En el juego para dos jugadores, uno de ellos estará al mando de los **Pueblos Libres**, mientras que su oponente liderará a los servidores de la Sombra (consulta la página 22 para ver cómo se juega con 3 ó 4 personas). Los Pueblos Libres incluyen las naciones de Gondor, Rohan, los enanos, los elfos y el Norte. Los servidores de la Sombra están compuestos por las naciones de Sauron, Isengard y los hombres del Sur y del Este. Cada nación está delimitada en el mapa con una frontera de color y comprende un cierto número de **ciudades, villas y bastiones** donde cada jugador pone la mayor parte de sus **ejércitos y líderes** –tal y como se indica en el despliegue inicial y en los *Apéndices*– y donde posteriormente podrán reclutar ejércitos adicionales.

A principio de cada partida, la Guerra del Anillo está a punto de estallar, pero los Pueblos Libres aún se muestran reticentes a levantarse en armas contra el Señor Oscuro, ya que sus líderes son contenidos con amenazas, promesas y mediante la obra de emisarios arteros o consejos envenenados. Esto significa que, para poder enlazar a todas sus fuerzas y hacer uso de ellas, las naciones de los Pueblos Libres deberán ser persuadidos a ello mediante presiones políticas, la llegada de los miembros de la Compañía o ser atacadas directamente por Sauron. Esta situación se representa en el **seguimiento político** mediante la posición del indicador de cada nación en éste: cuanto más lejos esté de la última casilla del seguimiento (*En guerra*), menos dispuesta estará a luchar, y viceversa. Todas las naciones de la Sombra también aparecen en el seguimiento político, pero el esfuerzo para poder movilizarlas del todo es muchísimo menor.

Las actividades más importantes que un jugador puede llevar a cabo durante un turno de juego se basan en la tirada de los **dados de acciones**: todas las acciones se corresponden con un icono del dado y la posibilidad de realizar una acción determinada depende de que se dé el resultado correspondiente en la tirada de los dados. Las acciones posibles incluyen avanzar a la Compañía hacia Mordor, mover los ejércitos, enviar a compañeros a activar a las naciones indecisas, reclutar tropas y adelantar

Sumario de las Fichas



Ficha de caza normal



Ficha especial de caza (de la Compañía)



Ficha especial de caza (de la Sombra)



Contador de anillo élfico



Testigo de jugador decisivo
• Pueblos Libres
• Sombra



Contador de compañero y de personaje



Sustituto de unidad del ejército
• Pueblos Libres
• Sombra



Contador de corrupción



Indicador de control del enclave
• Pueblos Libres
• Sombra



Contador de política de la nación
• Pueblos Libres
• Sombra



una nación en el seguimiento político. Los dados de acciones también se pueden usar para robar o jugar las **cartas de sucesos**. Dichas cartas representan episodios específicos de la historia, o acontecimientos que podrían haber ocurrido, cuya peculiar naturaleza es difícil de representar mediante el desarrollo normal del juego. Normalmente, los sucesos recrean hechos peculiares, permiten acciones especiales y pueden alterar inesperadamente el transcurso de una batalla.

La Sombra puede ganar una partida de *La Guerra del Anillo* con una victoria militar si sus ejércitos conquistan una cantidad determinada de ciudades y bastiones de los Pueblos Libres; y estos pueden ganarla si son capaces de superar las defensas de algunas fortalezas del enemigo. Pero la mayor oportunidad de victoria para los Pueblos Libres estriba en la misión de los portadores del Anillo: el jugador que lleva a estos mueve en secreto a la Compañía hacia Mordor mediante el **seguimiento de la Compañía** para destruir el Anillo con la mayor rapidez posible, a la vez que intenta no descuidar las defensas de las naciones de los Pueblos Libres, cuya resistencia es necesaria para que la Compañía tenga éxito. Pese a ello, Sauron sabe que el Anillo se está moviendo y el jugador de la Sombra puede intentar obstaculizar el avance de la Compañía mediante las reglas de la **caza del Anillo**, esperando tener la suerte de que los portadores del Anillo sean corrompidos por el Único antes de llegar a su destino.

EL TABLERO DE JUEGO

LAS REGIONES

El tablero de juego es una vista del oeste de la Tierra Media a finales de la Tercera Edad y se divide en áreas a las que llamaremos **regiones**. Todas las regiones se identifican mediante un nombre, que suele ser el de un lugar destacado de ellas o el de toda una zona geográfica (*Minas Tirith*, *Cardolan*).

Las regiones se usan para regular el movimiento, combate y la ubicación de personajes y ejércitos. Todas las regiones son iguales a efectos de movimiento. Las áreas marítimas no se consideran regiones, y por tanto no se puede ni entrar en ellas ni cruzarlas.

Si la frontera entre dos regiones es completamente montañosa, se considerará que dichas regiones no son adyacentes.

LAS NACIONES

Algunas regiones se identifican como parte de una **nación** mediante los colores de las fronteras:

- **Los Pueblos Libres**
Gondor (azul), Rohan (verde oscuro), el Norte (azul claro), los enanos (marrón) y los elfos (verde claro).
- **La Sombra**
Sauron (rojo), Isengard (amarillo) y los hombres del Sur y del Este (naranja).

Iconos del Mapa



Protección



Villa de los Pueblos Libres



Villa de la Sombra



Ciudad de los Pueblos Libres



Ciudad de la Sombra



Bastión de los Pueblos Libres



Bastión de la Sombra

Ejemplos En El Mapa



Una frontera blanca es la frontera normal entre dos regiones.



Una frontera gruesa negra representa montañas y no puede cruzarse nunca.



Una línea de color que corra paralela a una frontera indica la frontera política de una nación.



Cuando dos naciones son vecinas, hay dos líneas de colores paralelas, separadas entre sí por la frontera blanca.



Las áreas marítimas no se consideran regiones y nunca se pueden cruzar.



Las letras más grandes en el nombre de una región indican que ésta incluye un enclave o protección.



El símbolo † delante del nombre indica que una región vale 1 punto de victoria (porque incluye una ciudad); el símbolo † indica que la región vale 2 puntos de victoria (ya que contiene un bastión).



Ten en cuenta que algunas regiones pertenecen a la misma nación aunque estén muy separadas entre sí. Por ejemplo, el Norte incluye regiones en la parte oriental y occidental del mapa y Sauron controla regiones en Mordor, el Bosque Negro y las Montañas Nubladas.

LOS ENCLAVES Y LAS PROTECCIONES

Una región puede estar vacía, contener una **protección** o uno de los tres tipos diferentes de **enclaves**:

- Ciudad
- Villa
- Bastión

Controlar una región que tenga un enclave le da al jugador una serie de ventajas. A saber:

- Las **ciudades** y las **villas** representan centros urbanos mayores y menores o grupos de aldeas. El control de esos enclaves es muy importante, porque las tropas se pueden reclutar en ellos. Las

ciudades dan una bonificación a las tropas que las defiendan desde dentro y forman parte de los objetivos estratégicos necesarios para conseguir una victoria militar.

- Los **bastiones** representan las fortalezas, sedes de los elfos y capitales más importantes de la Tierra Media. En los bastiones es posible reclutar tropas, los defensores reciben una bonificación muy importante por luchar tras sus murallas y su conquista es el objetivo estratégico más importante para conseguir una victoria militar.

Los bastiones y ciudades proporcionan por igual algunas ventajas adicionales: si se envía a la Compañía o a un miembro de ésta a un bastión o ciudad, se podrá activar la nación correspondiente (e ir a la guerra con ella). Es más, si la Compañía entra en uno de estos lugares, los portadores del Anillo podrán recobrase de la corrupción.

- Por último, una **protección** representa un fuerte, vados en los ríos o algún otro medio natural o artificial de defensa. Las protecciones no son enclaves, pero confieren una ventaja al ejército que defienda la región.

El Tablero



- | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| 1 Cartas (de sucesos) de personajes del jugador de los Pueblos Libres | 2 Cartas (de sucesos) de estrategia del jugador de los Pueblos Libres | 3 Anillos de los elfos (controlados por el jugador de los Pueblos Libres) | 4 Seguimiento de la Compañía | 5 Casilla de la Compañía/casilla del guía de la Compañía | 6 Casillas de bastión |
| 7 Camino de Mordor | 8 Seguimiento político | 9 Casilla de caza | 10 Anillos de los elfos (controlados por el jugador de la Sombra) | 11 Cartas (de sucesos) de personajes del jugador de la Sombra | 12 Cartas (de sucesos) de estrategia del jugador de la Sombra |

LAS ZONAS DE SEGUIMIENTO Y CASILLAS

El tablero de juego también contiene varias casillas y zonas de seguimiento, que se usan durante la partida para llevar la cuenta de diferentes actividades, poner los componentes y demás. Estos espacios incluyen:

- La zona de seguimiento de la **Compañía**, para hacer el seguimiento del progreso de esta y de la corrupción de los portadores del Anillo;
- La casilla de la **caza del Anillo** (también llamada "la casilla de caza"), para poner los dados que el jugador de la Sombra usa para perseguir a la Compañía y llevar la cuenta de las veces que la Compañía se mueve durante un turno;
- La zona de **seguimiento político**, para llevar la cuenta de las naciones de la Tierra Media que están *en guerra*; y
- La casilla del **guía de la Compañía**, para poner la carta del personaje que está guiando a la Compañía;
- La casilla de la **Compañía del Anillo**, para poner las figuras y los contadores de los miembros que forman parte de ésta;
- La casilla de los **anillos de los elfos**, para poner los contadores de éstos;
- Las casillas de **mazo de sucesos**, para poner los cuatro mazos correspondientes (uno de personajes y uno de estrategia para cada jugador); y
- Las casillas de **bastión**, para poner las unidades de los ejércitos involucrados en un asedio.

LAS FIGURAS DE PLÁSTICO

Los ejércitos que luchan por la Tierra Media y los héroes y monstruos que los lideran se representan en el juego mediante figuras de plástico. Todos los individuos relevantes y unidades combatientes que pertenecen a las naciones involucradas en la guerra se representan en el juego mediante un conjunto propio.

LOS EJÉRCITOS

El grueso de las fuerzas armadas de una nación se representa mediante **unidades del ejército**, figuras que se subdividen en **unidades de regulares** o de **élite**, donde las primeras representan una fuerza de combate de guerreros normales y las segundas una hueste de guerreros selectos o monstruos poderosos. Una unidad de ejército de cualquier clase representa una cantidad variable de combatientes, desde unos cuantos cientos de guerreros expertos a miles de orcos. En términos de juego, todas las unidades de una misma clase tienen la misma capacidad de combate que cualquier otra de esa misma clase, con independencia de la nación a la que pertenezcan.

Se llama colectivamente **ejército** a todas las unidades que se encuentren en una **misma región** y estén controladas por el mismo jugador. Un ejército puede estar compuesto hasta por un máximo de diez unidades, o cinco si se encuentra dentro de un bastión que está bajo asedio.

LOS LÍDERES DE LOS PUEBLOS LIBRES

Los capitanes y adalides que comandan los ejércitos de los Pueblos Libres en la Guerra del Anillo se representan mediante las figuras de **líderes**, una variante de la unidad de elite que lleva un estandarte. Los líderes son incapaces de moverse por su cuenta y siempre han de formar parte de un ejército amigo. Si en cualquier momento dado un líder se queda en el mapa sin ejército, tendrá que quitarse inmediatamente. La presencia de un líder proporciona una ventaja en combate y una capacidad de movimiento superior al ejército con el que esté agrupado. No hay un límite a la cantidad de líderes que puede haber en un mismo ejército. Los líderes pueden comandar ejércitos compuestos de unidades de cualquier nación amiga.

LOS NAZGÚL

Los Nazgúl, también llamados Espectros del Anillo, hacen las veces de líderes del ejército de la Sombra y se representan mediante la figura distintiva de un Jinete Negro montado en una bestia alada. Todas las reglas referentes a los líderes se aplican a los Nazgúl, con las excepciones siguientes: los espectros del Anillo no están obligados a formar parte de un ejército amigo, sino que pueden moverse por su propia cuenta, volando a cualquier región del tablero con un solo movimiento (el único límite es

Figuras De Plástico

Los Elfos



Líder



Elite



Regular

El Norte



Líder



Elite



Regular

Gondor



Líder



Elite



Regular

Rohan



Líder



Elite



Regular

Los Enanos



Líder



Elite



Regular

Compañeros



Boromir



Legolas

Trancos
(Aragorn)

Compañeros



Gandalf



Gimli

La Compañía
del Anillo

Meriadoc



Peregrin

Sauron



Elite



Regular

Espectros del Anillo



Nazgúl

Los hombres del Este y el Sur



Elite



Regular

Isengard



Elite



Regular

Esbirros

La Boca
de SauronEl Rey
Brujo

Saruman



que no puede ponerse en un bastión enemigo a un Nazgûl que se mueva sin un ejército); y los Nazgûl no se ven afectados por la presencia de un ejército enemigo que esté en la misma región.

LOS PERSONAJES

Los protagonistas de la historia, y sus antagonistas, se representan mediante los **personajes**, individuos destacados con habilidades superiores a las de los meros líderes. A los personajes que pertenecen a los Pueblos Libres se les llama **compañeros** (a veces, también, «miembros», en referencia a la Compañía), mientras que a los personajes de la Sombra se les llama **esbirros**. Cada personaje está representado por una figura única y una carta que detalla sus habilidades especiales. Léete con detenimiento todas las cartas de personajes antes de empezar a jugar.

En términos de juego, los personajes funcionan de manera muy parecida a los líderes, pero no sufren las mismas restricciones y pueden moverse por el tablero por su propia cuenta, ajenos a la presencia de ejércitos enemigos.

Los compañeros

Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (como Trancos), Merry, Pippin y Gandalf el Gris empiezan la partida como compañeros de Frodo y Sam (los **portadores del Anillo**), formando parte de la Compañía del Anillo. A medida que la partida progresa, se permitirá que abandonen la Compañía y se les envíe a guiar a los Pueblos Libres como líderes de los ejércitos de éstos.

Bajo determinadas condiciones (tal y como se describe en su respectiva carta de personaje), Trancos y Gandalf el Gris pueden ser sustituidos por sus encarnaciones más poderosas, a saber: Aragorn, heredero de Isildur, y Gandalf el Blanco. Cuando suceda esto, pon el indicador apropiado debajo de la figura del personaje correspondiente para recordar su nuevo estatus.



Indicador de Aragorn, heredero de Isildur



Indicador de Gandalf el Blanco

Los esbirros

Los servidores más destacados del señor Oscuro—Saruman, el Rey Brujo y la Boca de Sauron—no están en juego al comienzo de la partida. Entrarán en liza más tarde, cuando se den las condiciones especificadas en su carta de personaje. Se considera que el Rey Brujo es un Nazgûl, pues tiene todas las habilidades de éstos así como las especiales propias de él.

Gollum

Gollum es un personaje muy poco usual. Aunque el juego incluye una carta del personaje de Gollum, no hay figura para él, ya que se asume que siempre está siguiendo a la Compañía del Anillo (y tomará el liderazgo de ésta si los portadores del Anillo se quedan solos). Los efectos de las acciones de Gollum se representan en el juego mediante su carta de personaje y ciertas cartas de sucesos.

3. EL DESPLIEGUE DEL JUEGO

Antes de poneros a jugar, deberéis decidir qué jugador llevará a los Pueblos Libres y quién liderará a la Sombra. Después, pasad a:

- Poner el tablero encima de una superficie adecuada; a ser posible, lo bastante larga como para que quede espacio libre a ambos lados del tablero (para poner los descartes, las piezas eliminadas y tirar los dados).
- Poner la figura de la Compañía, en su punto de salida: Rivendel.
- Poner el contador del progreso de la Compañía en la casilla 0 del *seguimiento de la Compañía*, con la cara *oculta* boca arriba. El contador de corrupción se pone en la casilla 0 de la misma zona de seguimiento.
- Poner todas las cartas de compañeros en el espacio *El guía de la*

Compañía, con el personaje *Gandalf el Gris* arriba, ya que él empieza siendo el guía. Apartar las cartas de *Aragorn, heredero de Isildur*, *Gandalf el Blanco* y *Gollum*, que se usarán más adelante.

- Poner todas las figuras y los contadores de los compañeros en el espacio *La compañía del Anillo*.
- Poner los tres contadores de los anillos élficos en el espacio del tablero *Anillos de los elfos*, con la cara del *anillo* hacia arriba.
- Apartar todas las cartas de los esbirros de la Sombra (*El Rey Brujo*, *Saruman* y *La Boca de Sauron*) y las figuras correspondientes, que se usarán más adelante.
- Separar las cartas de sucesos de los Pueblos Libres y de la Sombra en mazos de personajes y de estrategia, según el dorso de cada una; barajarlos bien por separado y ponerlos en los espacios del tablero correspondientes a cada uno.
- Poner las fichas de caza normales en un recipiente opaco (una tacita o bolsa). Esto será la *provisión de caza*. Apartar las fichas especiales, que se usarán más adelante.
- Darle siete de los dados de acciones de la Sombra al jugador que lleve ésta y cuatro de acciones de los Pueblos Libres al jugador que lidere éstos. Apartar los dados de acciones restantes, que se usarán más adelante.
- Poner el contador de política de cada una de las naciones de los Pueblos Libres—excepto el de los elfos—en el lado *pasivo* (la cara negra) y el de los elfos y los de todas las naciones del ejército de la Sombra en el lado *activo* (blanca) y en el espacio apropiado que se señala con el icono de cada nación en el *Seguimiento político*.
- Clasificar todas las figuras según su tipo y color y seguir las instrucciones sobre *El despliegue de los ejércitos* (en la página 8 de los *Apéndices*) para poner la fuerza inicial de cada nación. Apartar las figuras restantes, que se usarán como refuerzos, procurando que no se mezclen con las piezas que se eliminarán del juego a medida que la partida avance. Además, se han de clasificar y apartar las fichas que más adelante se usarán como contadores sustitutos de las unidades de los ejércitos.

Se guardan en la caja los contadores y fichas restantes, clasificados según su tipo. Se usarán más adelante en la partida.

Cartas de Personajes



Personaje de los Pueblos Libres



Personaje de la Sombra

EL DESPLIEGUE DE LOS EJÉRCITOS

Coloca los líderes y ejércitos de cada nación tal y como se lista a continuación.



Los Enanos

1 Erebor	1	1	1
2 Ered Luin	1	0	0
3 Colinas de Hierro	1	0	0
Refuerzos	2	4	3



Los Elfos

4 Puertos Grises	1	1	1
5 Rivendel	0	2	1
6 Reino de los Bosques	1	1	1
7 Lorien	1	2	1
Refuerzos	2	4	0



Gondor

8 Minas Tirith	3	1	1
9 Dol Amroth	3	0	0
10 Osgiliath	2	0	0
11 Pelargir	1	0	0
Refuerzos	6	4	3



El Norte

12 Bree	1	0	0
13 Carroca	1	0	0
14 Valle	1	0	1
15 Quebradas del Norte	0	1	0
16 La Comarca	1	0	0
Refuerzos	6	4	3



Rohan

17 Edoras	1	1	0
18 Vados del Isen	2	0	1
19 El Abismo de Helm	1	0	0
Refuerzos	6	4	3



Sauron

20 Barad-Dûr	4	1	1
21 Dol Guldur	5	1	1
22 Gorgoroth	3	0	0
23 Minas Morgul	5	0	1
24 Moria	2	0	0
25 Monte Gundabad	2	0	0
26 Nurn	2	0	0
27 Morannon	5	0	1
Refuerzos	8	4	4



Los Hombres del Sur y del Este

28 Lejano Harad	3	1	
29 Cercano Harad	3	1	
30 Norte de Rhûn	2	0	
31 Rhûn meridionale	3	1	
32 Sur de Rhûn	3	0	
Refuerzos	10	3	



Isengard

33 Isengard	4	1	
34 Tierras Brunas Septentrionales	1	0	
35 Tierras Brunas Meridionales	1	0	
Refuerzos	6	5	





4. EL TURNO DE JUEGO

Si ya has jugado el juego introductorio, ten en cuenta que en una partida normal la secuencia del turno de juego incluye más actividades.

La partida se desarrolla a lo largo de una serie de turnos. Cada turno se divide en seis pasos, que son:

PASO 1: ROBO DE SUCESOS

Ambos jugadores roban dos cartas, una de cada mazo de sucesos.

PASO 2: FASE DE LA COMPAÑÍA

El jugador de los Pueblos Libres puede declarar la posición de la Compañía. Si la Compañía se encuentra en una ciudad o bastión de los Pueblos Libres, dicha nación se activará y los portadores del Anillo podrán curarse. El jugador de los Pueblos Libres podrá cambiar al guía de la Compañía.

PASO 3: ASIGNACIÓN DE LA CAZA

El jugador de la Sombra puede poner en la casilla de caza una cantidad de dados de acciones para dar con el Anillo. Como máximo, podrá poner tantos dados como miembros haya en la Compañía. Dichos dados no se tirarán durante el paso siguiente, el de la tirada de las acciones.

PASO 4: TIRADA DE LAS ACCIONES

Los jugadores tiran sus dados de acciones. El jugador de la Sombra apartará todos los dados que tengan como resultado un *ojo* y los añadirá a la casilla de caza.

PASO 5: RESOLUCIÓN DE LAS ACCIONES

El resultado de los dados dicta las acciones que los jugadores pueden llevar a cabo durante este paso. Los jugadores se alternan en la resolución de las acciones, llevando a cabo una por vez, y empieza el de los Pueblos Libres. Si un jugador tiene menos dados de acciones que su adversario en el momento en que ha de llevar a cabo una acción, en vez de realizarla podrá pasar, permitiendo así que el oponente lleve a cabo otra acción. Si un jugador se queda sin acciones antes que su adversario, este llevará a cabo las acciones que le queden consecutivamente.

Cada vez que el jugador de los Pueblos Libres use un dado de acciones para mover a la Compañía, pondrá dicho dado en la casilla de caza después de haber completado la acción. Se apartarán todos los dados restantes hasta el turno siguiente.

PASO 6: COMPROBACIÓN DE LA VICTORIA

Ambos jugadores comprobarán si han logrado cumplir las condiciones de victoria. De no ser así, empezará un nuevo turno de juego.

Cuando hayan concluido todas las actividades propias de los diferentes pasos, el turno se habrá terminado y se empezará otro nuevo (a menos que uno de los jugadores cumpla las condiciones para su victoria, en cuyo caso la partida habrá terminado).

5. LOS DADOS DE ACCIONES

Si ya has jugado el juego introductorio, ten en cuenta las nuevas reglas que aparecen en este capítulo. A saber:

- **La cantidad de dados en la provisión aumenta cuando ciertos personajes entran en juego.**
- **Los dados que puedas destinar a la caza del Anillo dependen de los miembros que haya en la Compañía.**
- **Puedes pasar si el adversario tiene más dados sin usar que tú.**
- **Los contadores de los anillos élficos te permiten cambiar el resultado de un dado.**

Estos dados tienen un papel fundamental en el juego, ya que dictan las opciones que cada jugador tiene disponibles durante un turno.

LA PROVISIÓN DE DADOS DE ACCIONES

Se llama provisión de dados a la cantidad total de dados de acciones que tira un jugador en un turno. En cada turno, cada jugador tira los dados de acciones que tenga en su provisión.

El jugador de la Sombra empieza tirando siete dados, pero podrá usar más en un momento posterior de la partida, hasta un máximo de diez.

Estos dados de acciones adicionales entran en liza cuando el jugador de la Sombra pone en juego a sus esbirros (un dado por *Saruman*, uno por *El Rey Brujo* y otro por *La Boca de Sauron*).

El jugador de los Pueblos Libres empieza tirando cuatro dados. Sumará uno a su provisión cuando entre en juego Aragorn, *heredero de Isildur* y otro cuando aparezca *Gandalf el Blanco*. Todos los dados adicionales se pierden si es eliminado el personaje correspondiente.

LA ASIGNACIÓN DE LA CAZA Y LA TIRADA DE LAS ACCIONES

El jugador de la Sombra, durante la fase de asignación de la caza, pone en la casilla de caza los dados de acciones que quiera dedicar a la caza del Anillo, hasta el máximo de la cantidad de miembros que compongan la Compañía en cada momento. Frodo y Sam no cuentan como Compañeros. Siempre se ha de poner un mínimo de un dado en la casilla de caza ya que, cuando no queden compañeros, Gollum se unirá a los portadores del Anillo y contará como compañero, pero sólo a efectos de la asignación de la caza. No tirará de momento todos esos dados que haya apartado. El jugador de la Sombra tirará los dados restantes que tenga en su provisión y añadirá a la casilla de caza todos los que den como resultado un *ojo*. El jugador de los Pueblos Libres se limita a tirar todos los dados de acciones que tenga en su provisión.

Iconos De Los Dados De Acciones

	Acción de personaje	Acción de ejército	Acción de enrolamiento	Acción de suceso	Acción de ejército / enrolamiento.»	Acción especial
Pueblos Libres						 voluntad del Oeste
Sombra						 ojo

Explicación De Una Carta De Suceso



Reverso de una carta (de suceso) de personaje del jugador de los Pueblos Libres



Reverso de una carta (de suceso) de estrategia del jugador de los Pueblos Libres



Reverso de una carta (de suceso) de personaje del jugador de la Sombra



Reverso de una carta (de suceso) de estrategia del jugador de la Sombra



Tipo de carta

Personaje



Ejército



Enrolamiento



- 1 Tipo de carta
- 2 Título del suceso
- 3 Prerrequisito del suceso (de haberlo)
- 4 Texto del suceso
- 5 Condición para el descarte (de haberla)
- 6 Título de la carta de combate
- 7 Título para el combate
- 8 Texto para el combate

UTILIZACIÓN DE LOS DADOS DE ACCIONES

Empezando por el de los Pueblos Libres, los jugadores se alternan y eligen uno de sus dados para llevar a cabo una acción y escoger entre las opciones que tienen a su disposición según el resultado de cada dado.

Cada dado tiene un juego de iconos distintivos, correspondientes a las diferentes acciones del juego. Cada acción se detalla más adelante en estas reglas y su utilización aparece resumida en la *Tabla de consulta de los dados de acciones* (que se incluye en la carpeta *Ayudas para los jugadores*).

Cuando se ha completado una acción, se considera que el dado correspondiente ha sido «gastado» y se aparta hasta que sea necesario en el turno siguiente. La única excepción a esta regla se da cada vez que el jugador de los Pueblos Libres use un dado de acciones para mover a la Compañía, que pondrá dicho dado en la casilla de caza después de haber completado la acción (y luego se le devolverá a dicho jugador cuando termine el turno).

Un jugador puede optar por pasar de su oportunidad de usar un dado, si tiene menos dados de acciones sin utilizar que el adversario, dejando así que este haga dos acciones o más consecutivamente. Cuando ambos jugadores tengan la misma cantidad de dados de acciones, ya no se permitirá pasar más.

Si un jugador se queda sin acciones antes que su adversario, este último llevará a cabo las acciones que le queden consecutivamente.

LOS ANILLOS DE LOS ELFOS

Al principio de la partida, el jugador de los Pueblos Libres recibe tres contadores que representan los Anillos Élficos de Poder. Guardará cada contador en el espacio del tablero Anillos de los elfos, con la cara que muestra el anillo hacia arriba, hasta que decida usarlo. Cuando el jugador de los Pueblos Libres utilice un anillo de los elfos, girará el contador para mostrar el lado del ojo flamígero y se lo dará al jugador de la Sombra. Cuando este lo haya usado a su vez, el contador se descartará del juego. Un jugador sólo puede utilizar cada contador de anillo de los elfos una vez y lo hará en el momento de llevar a cabo una acción, en el paso de resolución de las acciones, y lo usará para cambiar la acción resultante de un dado por cualquier otra (excepto cuando sale la voluntad del Oeste). Si el resultado de un dado de la Sombra cambia a un ojo, ese dado se pondrá inmediatamente en la casilla de caza.

En un turno de juego cada jugador sólo puede usar un contador de anillo de los elfos.



Contador de anillo élfico

Anverso: controlado por el jugador de los Pueblos Libres

Reverso: controlado por el jugador de la Sombra

6. LAS CARTAS DE SUCESOS

Si ya has jugado el juego introductorio, ten en cuenta que las reglas de este capítulo son nuevas por completo y sustituyen al uso simplificado de las cartas de sucesos que aprendiste.

Estas cartas representan varios episodios afortunados (o no) de *El Señor de los Anillos* así como objetos especiales, ocurrencias inesperadas y ucronías. Además, hay una posibilidad alternativa de jugarlas en la que se introducen efectos especiales de combate para cada carta, para emplearlos en la batalla (véase *Las cartas de combate*, bajo el epígrafe *Resolución de las batallas*, en el apartado 7).



LOS MAZOS DE SUCESOS

Las **cartas de sucesos** se dividen en dos mazos para cada jugador: un mazo de estrategia y un mazo de personajes. Las cartas del mazo de estrategia suelen ofrecer opciones especiales para la estrategia política y militar de un jugador, e incluyen dos tipos diferentes de cartas: las cartas de EJÉRCITO y las de ENROLAMIENTO. Las cartas del mazo de personajes suelen estar relacionadas con el viaje de la Compañía y las acciones que compañeros y esbirros llevan a cabo sobre el mapa.

ROBO DE LAS CARTAS DE SUCESOS

A principio de cada turno de juego, incluido el primero, ambos jugadores roban una carta de cada uno de sus mazos respectivos. También pueden robar una carta como acción durante el paso de resolución de estas, utilizando para ello un resultado de SUCESO en el dado. Los jugadores pueden tener como máximo seis cartas de sucesos en la mano en cualquier momento dado y deberán descartarse de las sobrantes en cuanto excedan de este tope (las cartas se descartan boca abajo). Si se agota un mazo durante la partida, no se volverán a barajar todas las cartas descartadas ni jugadas: sencillamente, es que no es posible robar más cartas de esa baraja hasta que se termine la partida (en este caso, en el paso de robo de sucesos te quedarás sin carta).

PUESTA EN JUEGO DE LAS CARTAS DE SUCESOS

Las cartas de sucesos se pueden jugar durante el paso de resolución de las acciones de dos maneras posibles:

- mediante el uso del resultado de SUCESO en un dado de acciones; o
- mediante el uso del resultado de un dado que se corresponda con el tipo de carta: una carta de EJÉRCITO se podrá jugar usando un resultado de EJÉRCITO, una de ENROLAMIENTO mediante un resultado de ENROLAMIENTO y una de PERSONAJE mediante uno de PERSONAJE.

Un resultado de EJÉRCITO/ENROLAMIENTO se puede usar para jugar cualquier carta de estrategia, y también el resultado de *voluntad del Oeste*. La acción que permite una carta se explica en el texto de esta. Es frecuente que se pida algún requisito para que se puedan aplicar los efectos de una carta; si un requisito no se cumplió del todo, la carta no podrá jugarse. Es frecuente que una carta permita que un jugador se salte las reglas normales: esto es intencionado, pero se seguirá aplicando toda regla que no quede expresamente sustituida.

Algunas excepciones a las reglas generales usan la terminología siguiente:

- Si una carta reza *Juégala en la mesa*, significa que no se descarta después de jugarla y sus efectos perduran hasta que se cumpla una condición o requisito particulares, momento en el que se descartará. Si descartar una carta requiere del uso de un dado de acciones, descartarla contará como una acción.
- Si una carta reza *Ataca...* significa que sus resultados se considerarán un ataque a efectos políticos.
- Si el texto de una carta te ordena *Recluta* ciertas unidades o líderes, significa que dichas unidades o líderes se sacan de los refuerzos disponibles. Dichas cartas de sucesos se pueden utilizar cuando una nación no esté *en guerra* y también te permiten poner unidades en un bastión que esté bajo asedio (normalmente no puedes enrolar en tal situación). Se siguen aplicando las demás restricciones (como el límite a la cantidad de unidades en una región o el hecho de que ésta ha de estar libre de unidades enemigas).

También puede ocurrir que los efectos de una carta de sucesos no puedan aplicarse del todo. En tal caso, la carta podrá seguir jugándose y sus efectos se aplicarán hasta la máxima extensión posible.

Ejemplo: La carta Imrahil de Dol Amroth permite que el jugador de los Pueblos Libres enrola a un líder y otra unidad de elite (o regular) en Dol Amroth. Si no hay ningún líder disponible en los refuerzos, sólo podrá enrolar a una unidad de elite o regular.

LAS CARTAS DE COMBATE

Todas las cartas de sucesos contienen un texto adicional que representa su uso como **cartas de combate**. A diferencia de las cartas de suceso,

jugar una carta de combate no requiere invertir una acción: al principio de cada asalto de la batalla, cada jugador tendrá la opción de seleccionar una carta como carta de combate para poder usar la bonificación especial de ésta. Al igual que las cartas de sucesos, las de combate modifican las reglas normales del juego y el texto de la carta siempre tiene prioridad sobre las reglas normales. Las cartas de combate siempre se descartan inmediatamente después de usarlas.

7. EJÉRCITOS Y BATALLAS

Si ya has jugado el juego introductorio, ten en cuenta las nuevas reglas siguientes:

- **El papel de los personajes en los ejércitos y batallas.**
- **El uso de las cartas de combate en las batallas.**
- **Las reglas especiales referentes a bastiones y asedios.**

Las vastas hordas del Señor Oscuro y los curtidos defensores del Oeste tienen un papel central en la Guerra del Anillo. Enrolarlos y emplearlos con astucia es crucial para los dos bandos envueltos en la pugna. Desde su posición inicial, representada en el despliegue del juego, los ejércitos de ambos jugadores se acrecentarán con refuerzos e irán a la batalla según las reglas siguientes.

LOS EJÉRCITOS Y EL AGRUPAMIENTO

COMPOSICIÓN DE LOS EJÉRCITOS

Conforman un ejército todas las unidades controladas por un jugador que estén en una misma región. Un ejército puede estar compuesto de unidades pertenecientes a naciones diferentes, pero que luchen en el mismo bando. Si un ejército en movimiento entra en una región que esté ocupada por un ejército amigo, los dos ejércitos se fundirán en uno solo. De igual modo, un ejército puede dividirse en dos simplemente con mover parte de las unidades que lo componen a una región adyacente y dejar el resto detrás.

LÍMITE DEL AGRUPAMIENTO

Una región puede contener un máximo de diez unidades de un mismo ejército. Si en cualquier momento dado se tienen más de diez unidades en una región, el jugador que las controle deberá quitar inmediatamente de la partida las unidades excedentes. Las unidades así quitadas se pondrán junto a las unidades sin usar de ese jugador y podrán volver a entrar en juego más adelante como refuerzos.

La sustitución de unidades por contadores

Si resulta que el tamaño de los ejércitos da problemas para ponerlos en una misma región, es posible reemplazar algunos de ellos con los contadores sustitutos de unidades del ejército. Sustituye las figuras excedentes por la cantidad correspondiente de contadores, poniéndolos debajo de una figura del mismo tipo que las sustituidas. Pon mucha atención en poner las figuras sustituidas junto a las bajas.

En este caso, las figuras de la Sombra —que, cuando caen en combate y se quitan se vuelven a poner con los refuerzos— también se ponen con las bajas.



Contadores Sustitutos

Sustituto de una unidad del ejército de los Pueblos Libres

Sustituto de una unidad del ejército de la Sombra

Ejemplo: El jugador de los Pueblos Libres pone 10 regulares de Gondor en el bosque de Drúadan y descubre que ocupan demasiado espacio. Por tanto, quita las figuras de 9 regulares, las pone con las bajas de los Pueblos Libres y coloca 9 contadores sustitutos de cartón debajo de la décima figura.

Los contadores sustitutos se pueden quitar en cualquier momento y recuperar así las figuras correspondientes de las bajas.

Ejemplo: El ejército de los Pueblos Libres que hay en el bosque de Drúadan se ve atacado y caen 7 unidades. El jugador de los Pueblos Libres quita 7 contadores sustitutos. Sólo le han sobrevivido 3 unidades y ahora hay espacio de sobras para ellas. El jugador de los Pueblos Libres quita del mapa 2 contadores sustitutos y vuelve a poner en el bosque de Drúadan 2 de las figuras de plástico de los regulares de Gondor, tomándolas de las bajas.

Cuando un miembro se separa de la Compañía (véase el capítulo 9: *La Compañía del Anillo*), su contador o indicador se puede usar, si es necesario a efectos de espacio, como sustituto de su figura.

EL RECLUTAMIENTO DE TROPAS

EL RECLUTAMIENTO DE UNIDADES NUEVAS

Durante el paso de resolución de las acciones, se ponen en juego más unidades y líderes de los ejércitos mediante los resultados de ENROLAMIENTO de los dados o jugando las cartas de sucesos que ordenen directamente reclutar nuevas unidades y ponerlas en el tablero. Para poner refuerzos mediante un resultado de ENROLAMIENTO, las unidades nuevas deben pertenecer a naciones *en guerra* (véase el apartado 8, *La política en la Tierra Media*). Por el contrario, las cartas de sucesos permiten reclutar en naciones que no estén *en guerra*, a menos que digan expresamente lo contrario.

Todas las unidades y líderes nuevos se sacan de los refuerzos disponibles y sólo se pueden poner en una ciudad, villa o bastión de la nación a la que pertenezca la unidad. Los Nazgûl siempre se reclutan en los bastiones de la nación de Sauron.

Carta de personaje de la Sombra (esbirro)



- 1 Retrato del personaje
- 2 Nombre del personaje
- 3 Nivel (el símbolo ∞ representa el movimiento ilimitado de los Nazgûl)
- 4 Liderazgo
- 5 Nación (la nación de la Sombra a la que pertenece este esbirro)
- 6 Condición para jugar el personaje
- 7 Habilidades especiales
- 8 Bonificación a los dados de acciones (de tener el icono del anillo, suma un dado a la provisión de dados de acciones cuando este personaje esté en juego)

Muchas cartas de sucesos permiten a un jugador reclutar unidades nuevas de naciones que no estén *en guerra* y en lugares diferentes a los de origen de estas.

Un jugador que use el resultado de ENROLAMIENTO de un dado podrá poner en juego las unidades siguientes:

- dos unidades regulares, o
- dos líderes o Nazgûl, o
- una unidad regular y un líder o Nazgûl, o
- una unidad de elite, o
- un personaje (según las reglas que aparezcan en su carta).

Restricciones

- Cuando se reclutan dos unidades y/o líderes con un dado de ENROLAMIENTO, se han de poner en enclaves separados, aunque pertenezcan a naciones diferentes (que han de estar *en guerra* ambas).
- No se permite reclutar tropas en un enclave que haya capturado el enemigo (es decir, que las unidades enemigas lo ocupen en ese momento o que contenga un indicador de control enemigo).
- No se permite reclutar tropas en un bastión asediado por el enemigo, a menos que las enroles con una carta de sucesos;
- Los refuerzos se limitan a las figuras disponibles; así que, si todas las unidades están en juego, no podrán reclutarse más unidades adicionales. Las unidades y los Nazgûl de la Sombra que se quiten como bajas se volverán a poner con los refuerzos disponibles (lo cual permite a la Sombra un enrolamiento casi ilimitado). Por el contrario, los líderes y unidades de los Pueblos Libres, así como todos sus personajes, quedan fuera de juego permanentemente si son eliminados.

MOVIMIENTO DE LOS EJÉRCITOS

CÓMO MOVER UN EJÉRCITO

Los ejércitos se desplazan en el tablero durante el paso de resolución de las acciones y mediante los resultados de dado de EJÉRCITO y PERSONAJE o, a veces, poniendo en juego una carta de sucesos.

Un jugador que use un resultado de EJÉRCITO puede mover dos ejércitos distintos: cada uno a una región libre y adyacente a la que actualmente ocupe.

Un jugador que utilice un resultado de PERSONAJE puede mover un solo ejército que contenga al menos un líder o un personaje.

Cómo dividir un ejército

No es necesario mover todas las unidades a una región. Un ejército se puede dividir en dos ejércitos distintos cuando se opta por mover sólo una parte de las unidades que lo componían en origen. Todos los ejércitos que formen parte de un ejército en movimiento deberán desplazarse con éste si el ejército no deja detrás unidad alguna; de lo contrario, se puede dejar detrás a cualquier cantidad de líderes agrupados. Si usas un resultado de PERSONAJE para mover y dividir un ejército, las unidades que salgan de la región deberán tener al menos un líder o personaje.

Los personajes no están obligados a moverse con un ejército, ya que pueden quedarse en una región por su propia cuenta.

Restricciones

- Se puede escoger libremente las unidades a mover, siempre y cuando ninguna unidad se mueva dos veces usando la misma acción.
- La región en la que entre el ejército en movimiento ha de estar libre de unidades enemigas. Un bastión enemigo que esté asediado por tus unidades también se considera libre a efectos de que tus ejércitos se muevan a él.
- Tras mover un ejército a una región, no puedes exceder el límite de agrupamiento de diez unidades.
- Si un ejército incluye unidades de una nación que no esté *en guerra* (véase el apartado 8: *La política en la Tierra Media*), no podrá entrar en naciones que estén tras las fronteras de otra nación (aunque sea una nación amiga).
- Si una región está ocupada por unidades enemigas, no se podrá entrar en ella y deberá atacarse primero.



MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

CÓMO MOVER PERSONAJES

Los personajes se desplazan en el tablero durante el paso de resolución de las acciones y mediante los resultados de PERSONAJE en los dados o, a veces, poniendo en juego una carta de sucesos.

Un resultado de PERSONAJE se puede usar:

- Por el jugador de los Pueblos Libres, para mover a todos los miembros que no estén en la Compañía.
- Por el jugador de la Sombra, para mover a todos los Nazgûl y esbirros. La Compañía del Anillo se mueve de acuerdo con las reglas del apartado 9, *La Compañía del Anillo*.

Cómo mover compañeros

Cuando el jugador de los Pueblos Libres use un resultado de PERSONAJE en un dado para mover a sus personajes, todos los compañeros del mapa podrán moverse un máximo de regiones igual a su nivel. Un grupo de compañeros que esté en la misma región se podrá mover a un destino común que esté a la distancia máxima del nivel más alto en el grupo.

Los compañeros que estén en movimiento por el mapa:

- No se ven afectados por ningún ejército enemigo. Pueden entrar o salir de una región que contenga unidades de la Sombra.
- Deben detenerse al entrar en un bastión de la Sombra.
- Nunca pueden entrar en un bastión amigo que esté asediado por ejércitos enemigos ni salir de él.

Cómo mover los Nazgûl y esbirros

Cuando el jugador de la Sombra use un resultado de PERSONAJE para mover a sus personajes, todos los Nazgûl (incluido el Rey Brujo) pueden moverse a cualquier región del tablero con un solo movimiento. La única restricción es que un Nazgûl nunca puede entrar en una región con un bastión de los Pueblos Libres, a menos que un ejército de la Sombra esté asediando dicho bastión.

La Boca de Sauron y Saruman no tienen la capacidad de movimiento ilimitado de los Nazgûl:

- Saruman nunca puede salir de Orthanc.
- La Boca de Sauron puede moverse hasta tres regiones si va solo. Al igual que los compañeros, la Boca hace caso omiso de los ejércitos enemigos cuando se mueve solo, se ha de detener al llegar a un bastión enemigo y no puede salir de uno amigo, ni entrar en él, cuando esté asediado por los ejércitos enemigos.

RESOLUCIÓN DE LAS BATALLAS

CÓMO ATACAR CON LOS EJÉRCITOS

Un ejército puede atacar a otro durante el paso de resolución de las acciones y mediante un resultado de EJÉRCITO o PERSONAJE en el dado o, a veces, poniendo en juego una carta de sucesos. Sólo los ejércitos que pertenezcan a naciones *en guerra* pueden iniciar una **batalla** (véase el apartado 8, *La política en la Tierra Media*).

Un jugador que utilice un resultado de EJÉRCITO de un dado puede usar a un solo ejército para:

- Atacar a un ejército enemigo adyacente; o
- Atacar a un ejército enemigo que esté en la misma región, durante un asedio o una salida (véase *Fortificaciones y asedios*, más adelante).

Un jugador que utilice un resultado de PERSONAJE puede atacar mediante un solo ejército que contenga al menos un líder o un personaje.

No es necesario atacar con todas las unidades que componen un ejército atacante: se puede destinar solo una parte del ejército a la batalla en ciernes. Se considerará que las unidades restantes del ejército se quedan en la retaguardia, no participan en la batalla y no pueden usarse para avanzar a la región disputada si se gana la batalla.

La fuerza de combate y el liderazgo

Las unidades y líderes de los ejércitos, así como los personajes, cuentan a la hora de calcular la **fuerza de combate** y el **liderazgo** de los ejércitos involucrados en una batalla.

- La **fuerza de combate** de un ejército es igual al número de unidades que lo componen. La fuerza de combate determina la cantidad de dados que se usan en una **tirada de combate**, hasta un máximo de cinco. Esto comporta que las unidades que excedan de cinco no se suman a la fuerza de combate de un ejército, pero es más probable que un ejército con más de cinco unidades conserve toda su fuerza de combate durante más tiempo (véase *Sustracción de las bajas*, más adelante).
- El **liderazgo** de un ejército es igual a la cantidad de líderes (o Nazgûl) que lo componen más la puntuación en liderazgo de los personajes (que se muestra en la carta de cada uno) que hay en el ejército. El liderazgo determina la cantidad máxima de dados que pueden tirarse en la **suerte del líder**, hasta un máximo de cinco de ellos.

Con frecuencia, las cartas de combate y personajes tienen habilidades especiales que modifican la fuerza de combate y el liderazgo de un ejército envuelto en una batalla. En cualquier caso, nunca puede excederse el máximo de cinco dados, con independencia de los modificadores.

RESOLUCIÓN DE UNA BATALLA

Una batalla se resuelve en una serie de **asaltos de combate**. Durante cada asalto, ambos jugadores deberán:

- Optar por jugar una **carta de combate**;
- Tirar los dados de la **tirada de combate**;
- Volver a tirar los dados por la **suerte del líder**;
- Sustraer las bajas; y
- Optar por una **retirada**.

El combate es simultáneo, así que los jugadores resuelven cada segmento a la vez que el adversario.

Las cartas de combate

Al principio de cada asalto de combate, cada jugador puede optar por poner en juego una carta de suceso como **carta de combate**. Las cartas se escogen en secreto, el atacante escoge primero, y se muestran a la vez. Lee con detenimiento el texto de la carta de combate antes de mostrarla, especialmente en lo referente a la naturaleza precisa de los requisitos, los modificadores y su aplicación.

A menos que se especifique lo contrario, los efectos de una carta solo se aplican en el asalto de combate presente. Las cartas de combate siempre se descartan en cuanto termine el asalto de combate.

Si resulta que las cartas puestas en juego se influyen recíprocamente, los efectos de la carta que juegue el defensor siempre se aplicarán primero.

Ejemplo: El jugador de la Sombra ataca y juega Daño de Durin para tirar un ataque especial antes de la tirada de combate. El jugador de los Pueblos Libres usa Rastreadores para retirar su ejército antes de la tirada de combate. La carta Rastreadores tiene prioridad y el ejército de los Pueblos Libres se retirará antes de que sea posible el ataque especial de Daño de Durin.

Algunas cartas de combate tienen unos requisitos específicos que se han de cumplir para que la carta pueda jugarse. Por ejemplo, algunas cartas solo pueden ponerse en juego si hay unidades de elite amigas involucradas en la batalla.

Muchas cartas requieren que el jugador tome «prestado» el liderazgo de alguien: esto supone que la figura mencionada no contará como líder durante ese asalto de combate.

La tirada de combate

Cada jugador tira una cantidad de dados de combate igual a la fuerza de combate de su ejército respectivo (y hasta un máximo de cinco dados). Normalmente, cada dado logra dar un **golpe** con un resultado de 5 ó 6. No obstante, el efecto de ciertas cartas de combate, bastiones, ciudades y protecciones puede aumentar o bajar el número necesario para conseguir un golpe.

La suerte del líder

Tras la tirada de combate, ambos jugadores pueden volver a tirar una cantidad determinada de dados de entre aquellos que no hayan conseguido un golpe, cantidad que tiene como límite su puntuación de liderazgo (y hasta un máximo de cinco dados).

El resultado del dado que se necesita para conseguir un golpe con la suerte del líder es el mismo que se necesitaba para la tirada de combate (a menos que se vea modificado por el efecto de una carta de combate).

Ejemplo: Un jugador tiene cinco unidades de ejército y tres líderes en combate. Su fuerza de combate es 5 y su liderazgo 3. Usa cinco dados en la tirada de combate y obtiene 1, 3, 5, 5, 6 (tres golpes). Tiene liderazgo 3, pero no ha conseguido golpear solo con dos dados, así que coge esos dos y los vuelve a tirar. Esta vez consigue un golpe más con un dado, lo que le da un total absoluto de cuatro golpes.

Modificadores a las tiradas

Las tiradas de combate y de suerte del líder se pueden ver modificadas por cartas o habilidades especiales. Los modificadores a las tiradas se indican con un +1, +2 y así sucesivamente. El modificador (o bonificación) se suma al resultado de cada dado tirado y luego se compara con el número necesario para golpear. Los diversos modificadores son acumulativos, por lo que deben sumarse todos para obtener la bonificación total. Normalmente, los efectos de las cartas de combate especifican si solo se aplican a la tirada de combate, a la de la suerte del líder o a ambas.

Ejemplo: Una tirada con un +1 normalmente logra dar un golpe con un 4, 5 ó 6, en vez de solo con un 5 ó 6.

Con independencia de cualquier modificador, un resultado de "1" siempre falla y uno de "6" siempre logra un golpe.

Sustracción de las bajas

Después de que ambos jugadores hayan realizado sus tiradas de combate y de la suerte del líder, pasarán a sacar las bajas que hayan tenido. El número de golpes que consiguió el adversario se traduce en una cantidad de bajas para el ejército de cada jugador. El atacante decide primero cómo sacar a sus unidades:

Por cada golpe conseguido por su adversario tendrán que:

- Sustraer una unidad regular; o
- Sustituir una unidad de elite por una regular.

O, por cada dos golpes, sustraer directamente una unidad de elite.

Ejemplo: Un jugador ha recibido dos golpes. Puede sustraer dos unidades regulares o sustituir dos de elite por dos regulares o sacar una unidad de elite directamente.

Cuando se cambia una unidad de elite por una regular, esta última se puede coger de las eliminadas previamente (de haber alguna). De lo contrario, se saca el reemplazo de los refuerzos disponibles.

Las bajas de los Pueblos Libres y de la Sombra

Todas las unidades de los Pueblos Libres que se sustraigan como bajas quedarán fuera de juego; así que, cuando se descarten, no deberán confundirse ni mezclarse con los refuerzos disponibles. Por el contrario, todas las unidades de la Sombra nunca quedan fuera de juego, así que aquellas que caigan como bajas se pondrán junto con los refuerzos disponibles.

Eliminación de los líderes

Si todas las unidades del ejército en combate quedan eliminadas, también se sacará inmediatamente fuera del juego a todos los líderes (personajes incluidos) de ese ejército. Al igual que ocurría con las bajas de los ejércitos, todos los líderes de los Pueblos Libres muertos quedan fuera de juego permanentemente, mientras que los Nazgûl pueden volver a entrar como refuerzos. Todos los personajes (incluidos los esbirros de la Sombra) se sustraen permanentemente del juego, excepto si la carta del personaje especifica otra cosa.

Retirarse de una batalla

Al final de cada asalto de combate, el jugador atacante tendrá la opción de cesar el ataque. Si el atacante elige proseguir la batalla, el defensor puede optar por una retirada. Si el defensor se niega a retirarse, se empieza otro asalto de combate.

Si el ejército atacante cesa su ataque, sus unidades se quedarán donde estaban al inicio de la batalla. Por el contrario, si el jugador defensor opta por una retirada, su ejército deberá retirarse a una región adyacente. La región elegida debe estar libre de unidades enemigas y no puede tener un enclave enemigo o capturado por este (véase *Captura de un enclave*, más adelante). Si no hay disponible una región así, el defensor no podrá optar por una retirada.

Un ejército que esté defendiendo una región que cuente con un bastión también puede "replegarse" al propio bastión al principio (y solo al principio) de cualquier asalto de combate, retirándose a un asedio (véase *Ataque a un bastión*, más adelante).

Final de una batalla

Una batalla termina cuando el atacante cesa de luchar, el defensor se retira o uno o ambos ejércitos son eliminados por completo.

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

Si dicha región contiene un bastión y el atacante entra en ella, el bastión quedará **asediado** si tiene unidades dentro (véase *Ataque a un bastión*, más adelante).

FORTIFICACIONES Y ASEDIOS

Muchas batallas de la Guerra del Anillo se libran para defender o conquistar una fortaleza o alrededor de accidentes geográficos relevantes, como vados o pasos. Las fortificaciones también son un elemento importante del juego, tal y como se detalla en las reglas siguientes.

ATAQUE A UNA CIUDAD O PROTECCIÓN

Cuando un ejército ataca a un enemigo que defiende una ciudad o protección, durante el primer asalto de combate el atacante solo conseguirá un golpe con un resultado de 6 en el dado (en vez de 5 ó 6). Después del primer asalto, se aplicarán las reglas normales.

ATAQUE A UN BASTIÓN

Cuando un ejército ataca a otro enemigo que esté defendiéndose en un bastión, el defensor tiene que escoger al principio (y solo al principio) de cada asalto si quiere librar una **batalla en campo abierto** o retirarse a un **asedio**.

Batalla en campo abierto

Una batalla en campo abierto se resuelve normalmente: todos los resultados de 5 ó más son golpes conseguidos y el defensor puede retirarse a cualquier región adyacente que esté libre cuando termine el asalto de combate.

Asedio

Tan pronto como el defensor se retire a un asedio, la región que rodee al bastión quedará en manos del enemigo, mientras que se considerará que las unidades defensoras están dentro del propio bastión (se usa la casilla de bastión apropiada cuando un ejército se retira a un asedio: se ponen todas las unidades defensoras en la casilla, dejando al ejército atacante en la región).

El ejército atacante puede entrar en la región y la batalla termina: el bastión pasa a estar bajo **asedio**.

Un bastión asediado puede contener un máximo de cinco unidades de ejército (y cualquier cantidad de líderes). Cuando un bastión esté bajo asedio, toda unidad que exceda de cinco se quita y se pone con los refuerzos de ese jugador, como es habitual para las unidades que excedan del límite de agrupamiento.

Un asedio termina si el ejército atacante deja la región o si, en cualquier momento dado, se elimina por completo al ejército atacante o al defensor. Cuando termina un asedio, se pasan a todos los defensores supervivientes de la casilla del bastión al mapa otra vez.

DESARROLLO DE UN ASEDIO

Cuando un bastión está bajo asedio, las tropas que se encuentran dentro pueden ser atacadas por un ejército que esté en la misma región, y durante



el paso de resolución de las acciones, lo cual inicia una batalla de asedio. El atacante de un bastión consigue un golpe con un 6, mientras que el defensor golpea con 5 ó 6.

A diferencia de un combate normal, una batalla de asedio solo dura un asalto de combate, a menos que el atacante decida voluntariamente degradar a una de sus unidades de elite y convertirla en una regular. Si decide hacerlo, la batalla durará un asalto adicional. Es posible alargar un asedio repetidamente, siempre que el atacante tenga unidades de elite para poder degradarlas al terminar el asalto. Si termina una batalla de asedio y siguen quedando unidades defensoras, el atacante seguirá asediando el bastión.

Restricciones

- Un ejército defensor que esté bajo asedio nunca puede optar por retirarse a una región adyacente.
- Un ejército que esté asediando un bastión es libre de irse de la región. Si no deja de tras de sí unidad alguna, el bastión dejará de estar bajo asedio.

SALIDA

El ejército que se encuentre dentro de un bastión que esté siendo asediado puede atacar al ejército asediante durante el paso de resolución de acciones haciendo una salida. En esta, el ejército asediado libra una batalla en campo abierto durante un asalto al menos, renunciando a las defensas adicionales que le da el bastión. El combate se resuelve normalmente (ambos ejércitos consiguen golpes con un 5 ó un 6), pero –en caso de una retirada– el ejército atacante se repliega al bastión. El ejército asediante puede retirarse a una región adyacente que esté libre, como siempre. Si el ejército asediado gana la salida, no podrá avanzar fuera de la región.

CÓMO MITIGAR UN ASEDIO

Cualquier ejército que se encuentre en una región adyacente puede atacar al ejército que asedie a un bastión amigo y según las reglas normales. El ejército que se encuentre en el bastión no participará en el combate. El ejército de auxilio no podrá entrar en el bastión a menos que el ejército asediante quede destruido o se retire.

CÓMO REFORZAR UN ASEDIO

Mientras un bastión esté bajo asedio, el jugador asediante podrá poner nuevas tropas en la región, como si fuera una región libre. Se considerará que esto es un movimiento, no un ataque.

CAPTURA DE UN ENCLAVE O BASTIÓN

Todos los enclaves empiezan la partida perteneciendo a la nación de la que forma parte la región en que se encuentran. Cuando un ejército enemigo entre en una ciudad o villa –o cuando las unidades que defiendan un bastión en ésta sean eliminadas– dicha región será **capturada**. El jugador que la haya capturado pondrá en la región un indicador de control del enclave y su valor en puntos de victoria se tendrá en cuenta a la hora de determinar si hay una victoria militar (véase el apartado 12, *Cómo ganar la partida*). Si el dueño originario de la región es capaz de reconquistarla, se quitará el indicador de control del enclave.

Un enclave o bastión capturados no pueden utilizarse para enrolar tropas o avanzar el seguimiento político.



Indicadores de Control

Indicador de control de los Pueblos Libres



Indicador de control de la Sombra

8. LA POLÍTICA EN LA TIERRA MEDIA

Si ya has jugado el juego introductorio, ten en cuenta las nuevas reglas siguientes:

- **Las naciones de los Pueblos Libres han de estar activas antes de entrar «en guerra».**
- **La Compañía del Anillo y sus miembros juegan un papel importante en la política de la Tierra Media.**

Aunque al final de la Tercera Edad las alianzas básicas de los pueblos de la Tierra Media estaban bien definidas, las opiniones particulares respecto a la intervención en el conflicto eran bastante dispares. Las diversas actitudes diplomáticas que asumen las naciones se representan en el juego mediante la posición que ocupan éstas en el **seguimiento político**.

EL SEGUIMIENTO POLÍTICO

La posición inicial que ocupa una nación en el seguimiento político (señalada por el icono de esta en la propia de zona seguimiento) representa su actitud política al inicio de la Guerra del Anillo. Cuanto más lejos esté su contador de política de la última casilla del seguimiento, menos inclinada estará esa nación a tomar parte en el conflicto.

Para que se considere que una nación está completamente movilizada y dispuesta a luchar, su contador de política deberá estar en la última casilla del seguimiento, que tiene la expresión *En guerra*.

Para reflejar aún más sus reticencias a entrar en la guerra, todas las naciones de los Pueblos Libres –excepto la de los elfos– empezarán la partida en un estado *pasivo* (el contador de política con la cara gris hacia arriba). Mientras una nación permanezca pasiva, nunca podrá avanzar casilla alguna en el seguimiento ni llegar así a movilizarse del todo.



Contador de Política activa / pasiva



Los elfos

Los hombres del Sur y del Este

Sauron

Isengard

Los enanos

El Norte

Anverso: activa Reverso: pasiva Anverso: activa Reverso: pasiva

**Rohan**

Anverso: activa Reverso: pasiva

Gondor

Anverso: activa Reverso: pasiva

ACTIVACIÓN DE LAS NACIONES DE LOS PUEBLOS LIBRES

El contador de política de una nación de los Pueblos Libres se pone en el lado *activo* (la cara azul hacia arriba) tan pronto como:

- Un ejército enemigo entre en una región de esta nación;
- Uno de sus ejércitos sea atacado;
- La Compañía del Anillo declare estar en una ciudad o bastión de dicha nación; o
- Un compañero capaz de ejercer presión política sobre esa nación entre en una de sus ciudades o bastiones.

AVANCE DE UNA POSICIÓN POLÍTICA

El contador de política de una nación se avanza una casilla hacia abajo durante el paso de resolución de las acciones si se usa el resultado de ENROLAMIENTO en un dado o se juegan ciertas cartas de sucesos. Además, el contador de la nación avanzará automáticamente una casilla en cualquiera de las condiciones siguientes:

- Cada vez que un ejército de esa nación sea atacado (cada batalla cuenta como un ataque, con independencia del número de asaltos que se luche).
- Cada vez que una ciudad, villa o bastión de esa nación sea capturado por el adversario.

ENTRAR EN GUERRA

Se considera que una nación es no beligerante mientras tenga su contador de política en cualquier casilla del seguimiento, excepto la última. Una nación no beligerante sufre varias limitaciones a la capacidad de sus tropas: Para ser exactos, las unidades y líderes de los ejércitos de una nación no beligerante:

- Pueden cruzar las fronteras de su nación, pero nunca traspasar las fronteras de las demás naciones (incluidas las amigas);
- No pueden atacar a los ejércitos enemigos (pero sí defenderse de ellos si les atacan);
- Nunca pueden reclutarse usando el resultado de ENROLAMIENTO de un dado.

Todas las restricciones listadas arriba se aplican aunque las unidades de una nación no beligerante estén agrupadas con unidades de una nación en guerra. No obstante, se permite que las unidades no beligerantes crucen una frontera si se están retirando de una batalla.

Ejemplo: Dos unidades del Norte que están en Valle se retiran de una batalla. Aunque el Norte no se encuentre en guerra, las unidades podrán retirarse a Erebor. No podrían hacerlo como un movimiento voluntario, pero sí es posible porque se retiran de un combate.

Cuando el contador de política se mueva a la última casilla del seguimiento, la nación estará **en guerra**: sus ejércitos podrán moverse libremente por todas las fronteras de las naciones y atacar a los ejércitos enemigos y podrán reclutarse mediante el resultado de ENROLAMIENTO de un dado. Como se mencionaba antes, una nación pasiva de los Pueblos Libres nunca podrá entrar en la casilla *En guerra* y deberá activarse primero.

LOS PERSONAJES EN GUERRA

Compañeros, esbirros y Nazgûl pueden moverse libremente e involucrarse en batallas con independencia de la posición política que tenga la nación a la que pertenezcan. Se considera que ya están en guerra.

Ejemplo: Todos los Nazgûl pueden participar siempre en cualquier batalla si están en la misma región que un ejército de una nación de la Sombra que esté en guerra, aunque Sauron aún no sea beligerante.

9. LA COMPAÑÍA DEL ANILLO

Si ya has jugado el juego introductorio, ten en cuenta que las reglas de este capítulo son nuevas por completo y sustituyen al uso simplificado de la Compañía del Anillo que aprendiste.

En el juego, Frodo y Sam son inseparables y se representan colectivamente como los portadores del Anillo. Ambos hobbits van acompañados por una serie de compañeros, escogidos entre los Pueblos Libres de la Tierra Media: juntos, forman la Compañía del Anillo. Mientras que Frodo y Sam están concentrados en alcanzar el Monte del Destino para completar su misión, los compañeros pueden permanecer a su lado para protegerles con su propia vida o dejar la Compañía para ayudar en las acciones del Oeste en su lucha contra la Sombra.

La Compañía del Anillo



La figura de la Compañía



Contador del progreso de la Compañía

Anverso: oculta

Reverso: descubierta

Contadores de los compañeros (o miembros)



Merry



Pippin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf



Trancos

CONTADORES Y FIGURAS DE LA COMPAÑÍA

La Compañía del Anillo se representa en el juego mediante una serie de figuras y contadores:

- La figura de la **Compañía** (Frodo y Sam): indica la última posición conocida de la Compañía. Se pone en la última región donde la Compañía fue descubierta o se declaró que estaba. Al inicio de la partida se pone en *Rivendel*.
- El **contador del progreso de la Compañía**: muestra lo lejos que la Compañía ha viajado desde ese lugar y señala su estado de **oculta**/ **descubierta**. Este contador se pone en el **seguimiento de la Compañía** y se mueve cada vez que la Compañía avanza.
- Las figuras y los contadores de los **compañeros** (siete personajes individuales): representan a los héroes del Oeste. En un inicio se ponen

en la casilla de la **Compañía del Anillo** para indicar que todos forman parte de ella. Una figura se mueve a una región del mapa cuando un miembro abandona la Compañía.

LOS PORTADORES DEL ANILLO

La figura de la Compañía representa a Frodo y Sam juntos, ya que en el juego nunca podrán separarse uno del otro para dejar la Compañía. De aquí que la posición de los portadores del Anillo sea siempre la que indica la figura de la Compañía.

LA CORRUPCIÓN

La carga de llevar el Único a su destrucción se representa mediante la corrupción de los portadores del Anillo, una gradación numérica que empieza en cero puntos, pero que puede llegar a doce durante la partida. Al llegar a los doce puntos de corrupción, se supone que los portadores del Anillo han fracasado en su misión, sucumben al poder del Anillo Único y la Sombra gana la partida.

Lleva la cuenta de la corrupción de los portadores del Anillo moviendo el **contador de corrupción** por el Seguimiento de la compañía, poniéndolo en la casilla numerada correspondiente.

Carta de personaje de los Pueblos Libres



- | | |
|---|--|
| <p>1 Retrato del personaje</p> <p>2 Nombre del personaje</p> <p>3 Nivel</p> <p>4 Liderazgo</p> <p>5 Nación (el símbolo de la nación que puede activar el jugador; el icono de los Pueblos Libres significa que el personaje puede activar todas las naciones de los Pueblos Libres)</p> <p>6 Condición para jugar el personaje (de haberla)</p> | <p>7 Habilidades especiales cuando guía a la Compañía (de tenerlas)</p> <p>8 Habilidades especiales cuando ya no está con la Compañía (de tenerlas)</p> <p>9 Habilidades especiales</p> <p>10 Bonificación a los dados de acciones (de tener el icono de voluntad del Oeste, suma un dado a la provisión de dados de acciones cuando este personaje esté en juego)</p> |
|---|--|

LAS CARTAS DE COMPAÑEROS

Cada miembro de la Compañía y las habilidades que tiene están representados por una carta de compañero. Al principio de la partida, todos los compañeros están con los portadores del Anillo y sus cartas se apilan juntas para formar el mazo de la Compañía (aparte de las cartas especiales de *Aragorn, heredero de Isildur* y *Gandalf el Blanco*). El mazo se pone en la casilla de *El guía de la Compañía*, sobre el tablero. Mientras un miembro permanezca en la Compañía, su carta correspondiente se deja en el mazo de la Compañía. Cuando un miembro abandona la Compañía, su carta se quita del mazo y se juega en la mesa.

Cada carta de personaje contiene la información siguiente sobre el compañero representado:

- Su **nivel**, una puntuación que se usa para contrarrestar la caza del Anillo y para mover al compañero;
- El icono de la **nación**, que indica en qué nación es capaz de ejercer presión política el compañero; si aparece el icono de los Pueblos Libres en vez del de la nación, el compañero será capaz de presionar a cualquier nación de los Pueblos Libres;
- La **habilidad especial** que empleará exclusivamente como guía de la Compañía (ver a continuación);
- La **habilidad especial** que empleará exclusivamente cuando esté fuera de la Compañía;
- Su **puntuación en liderazgo**, que empleará cuando se involucre en una batalla.

EL GUÍA DE LA COMPAÑÍA

Se considera que uno de los miembros de la Compañía guía al grupo durante su misión. Al principio de la partida dicho compañero es Gandalf el Gris. El guía siempre debe ser el compañero disponible que tenga el nivel más alto. El jugador de los Pueblos Libres puede escoger al guía en caso de que haya un empate de niveles.

Ejemplo: Durante el primer turno de la partida, el jugador de los Pueblos Libres puede cambiar a Gandalf por Trancos como guía, ya que ambos son compañeros de nivel 3.

El jugador de los Pueblos Libres puede nombrar un nuevo guía al final de cada fase de la Compañía o cuando, durante el transcurso de un turno, la composición de la Compañía cambie (debido a que un personaje se separa de la compañía o quede eliminado).

La carta del personaje que haga de guía siempre ha de permanecer en la parte superior del mazo de la Compañía, para que sus habilidades especiales estén siempre a la vista.

Cuando un miembro haga de guía, sólo se utilizará su habilidad especial señalada con la expresión *Si guía a la Compañía*. No estarán disponibles las demás habilidades especiales listadas en la carta, ya que estas sólo se aplican cuando el miembro deja la Compañía.

GOLLUM GUÍA A LA COMPAÑÍA

Si todos los miembros dejan la Compañía, los portadores del Anillo se quedarán solos y Gollum se convertirá en el guía de la Compañía. Cuando suceda esto, se pondrá la carta de Gollum en la casilla *El guía de la Compañía*. Las habilidades especiales de Gollum como guía se aplicarán inmediatamente. Gollum sólo cuenta como compañero a efectos de asignación de los dados de caza, para que el jugador de la Sombra pueda poner siempre el mínimo de un dado. A cualquier otro efecto, no cuenta como compañero o miembro.

EL SEGUIMIENTO DE LA COMPAÑÍA

Los jugadores usan el seguimiento de la Compañía para llevar la cuenta de los movimientos ocultos de ésta. La figura de la Compañía se pone en el tablero para señalar la última posición conocida de ésta, mientras que el contador del progreso de la Compañía se avanza una casilla el seguimiento cada vez que ésta se mueva. Cuanto más alto sea el número alcanzado en el Seguimiento de la Compañía, más lejos se encontrará ésta del punto de partida en ese momento.

MOVER A LA COMPAÑÍA

Durante el paso de resolución de las acciones, el jugador de los Pueblos Libres puede hacer avanzar a la Compañía en su viaje usando el resultado de PERSONAJE en un dado o, a veces, jugando una carta de sucesos. Cada vez que suceda esto, el contador del progreso de la Compañía se avanzará una casilla en el seguimiento (manteniendo el contador con la cara *oculta* hacia arriba). En ese momento, el jugador de la Sombra tiene una posibilidad de dar caza a la Compañía que se mueve (véase el apartado 10, *La caza del Anillo*, más adelante), con la esperanza de dañar a los portadores del Anillo o a sus Compañeros o, al menos, localizar la ubicación de la Compañía.

Movimientos múltiples

Si la Compañía se mueve más de una vez en un turno, la caza que provoque aumentará en peligro: cada vez que se use un dado para mover a la Compañía, se añadirá éste a la casilla de caza después de que se haya completado la caza (cada dado añadido proporcionará una bonificación a la tirada de caza, tal y como se explica más adelante). Los dados de acciones que el jugador de los Pueblos Libres ponga en la casilla de caza se le devuelven al final de cada turno.

LOCALIZAR A LA COMPAÑÍA

Las casillas numeradas del seguimiento de la Compañía representan la distancia (medida en regiones) que ha cubierto la Compañía desde su última posición conocida (la región donde se ubica la figura de la Compañía). La posición real de la Compañía se determina sólo cuando ocurre una de las cosas siguientes: una caza tiene éxito y descubre a la Compañía o el jugador de los Pueblos Libres decide declarar la posición en que ésta se encuentra.

Tanto declarar la ubicación de la Compañía como descubrirla tienen el efecto de mover la figura de ésta a su nueva posición en el tablero y "reiniciar" el seguimiento de la Compañía, pero hay diferencias importantes entre ambas maneras, que necesitan de una explicación más detallada (véase a continuación).

Si el contador del progreso de la Compañía está en la casilla "0" del seguimiento cuando haya sido declarada o descubierta su posición, la Compañía se quedará en la misma región en que estaba.

Declarar

Si la Compañía está oculta (el contador del progreso con el lado *oculta* hacia arriba), el jugador de los Pueblos Libres puede declarar su posición durante la fase de la Compañía. Esto suele ocurrir porque el jugador de los Pueblos Libres quiere que los portadores del Anillo se curen de su corrupción en una ciudad o bastión, activen una nación o desea utilizar una carta de sucesos que requiere que la Compañía esté en un lugar concreto.

Cuando declara la posición de la Compañía, el jugador de los Pueblos Libres la mueve en el mapa un máximo de tantas regiones como indique el número de la casilla del seguimiento y reinicia el contador de progreso de la compañía, volviendo a ponerlo en la casilla "0" del seguimiento. El contador del progreso de la Compañía se deja en el lado *oculta*.

Ejemplo: Durante la fase de la Compañía del cuatro turno de partida, el jugador de los Pueblos Libres decide declarar la posición de la Compañía. La Compañía se encuentra en Rivendel, nunca ha sido descubierta durante esta partida y el contador de su progreso está en "5". El jugador mueve a la Compañía por los Vados del Bruinen, Acebeda, Moria, el Valle del Arroyo Sombrio y Lórien. El contador del progreso de la Compañía se pone en la casilla "0" del seguimiento de ésta. La Compañía sigue estando oculta, bajo el amparo del Bosque Dorado. Si los portadores del Anillo sufrieron corrupción, ahora podrán curar un punto de ésta, ya que la Compañía se encuentra en un bastión de los Pueblos Libres.

Descubrir

Si la Compañía está oculta, el jugador de la Sombra puede **descubrir** su posición como resultado de una caza exitosa o al poner en juego ciertas cartas de sucesos.

Cuando se descubre a la Compañía, el contador del progreso de ésta se pondrá en el lado *descubierta* y luego el jugador de los Pueblos Libres moverá a la Compañía siguiendo el mismo proceso que cuando declara su posición, con la única excepción de que el movimiento nunca podrá terminar en un enclave de los Pueblos Libres.

Una vez la Compañía haya sido descubierta, no podrá moverse de nuevo hasta que vuelva a ocultarse. Es más, la Compañía descubierta es más vulnerable a ciertas cartas de sucesos de la Sombra, dirigidas a herir a los portadores del Anillo o a entorpecer el avance de la Compañía.

Descubrir a la Compañía en bastiones de la Sombra

Si la Compañía está saliendo de (o entrando en) un bastión de la Sombra cuando es descubierta, se robará una ficha de caza, igual que ocurre con una caza exitosa (véase el apartado 10, *La caza del Anillo*).

Ejemplo: Durante el segundo turno de partida, una caza exitosa descubre la ubicación de la Compañía. Ésta se encuentra en Rivendel y el contador del progreso de la Compañía está en la casilla "3" de su seguimiento.

El jugador de los Pueblos Libres podría mover a la Compañía por los Vados del Bruinen, Acebeda y Moria, pero llevarla a un bastión de la Sombra le supondría una ficha de caza más. Así que, en vez de ello, el jugador de los Pueblos Libres decide mover a la Compañía por los Vados del Bruinen, Paso Alto y la Puerta de los Trasgos. El contador de progreso de la Compañía se pone en la casilla "0" de su seguimiento y se pone en el lado «descubierta». La Compañía tendrá que volver a estar oculta antes de moverse de nuevo.

OCULTAR A LA COMPAÑÍA

El jugador de los Pueblos Libres puede volver a poner en *oculta* el contador del progreso de la Compañía mediante un resultado de PERSONAJE durante el paso de resolución de las acciones o si pone en juego la carta de sucesos apropiada.

Como se ha comentado antes, es necesario que la Compañía esté oculta para que pueda moverse de nuevo.

ENTRAR EN MORDOR

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

Más pronto o más tarde durante la partida, la compañía debería llegar finalmente a la región de Morannon o de Minas Morgul. Es obligatorio que el jugador de los Pueblos Libres declare que la Compañía está en cualquiera de esos dos lugares durante la fase de la Compañía para que empiece la última parte del viaje al Monte del Destino. Véase el apartado 11, *El Anillo Único y la búsqueda del Monte del Destino*, para las reglas detalladas sobre cómo proseguir el viaje de la Compañía por el reino del Señor Oscuro.

Las Fichas De Caza



El color de fondo indica el tipo de ficha:
gris = normal, azul = de la Compañía, rojo = de la Sombra

1 Icono de descubrir (de haberlo)

2 Daño de la caza

3 Icono de «alto» (de haberlo)



SEPARAR A PERSONAJES DE LA COMPAÑÍA

Se asume que todos los miembros que estén en la casilla de la Compañía se encuentran en la región donde esté esta.

Durante el paso de resolución de las acciones, el jugador de los Pueblos Libres puede separar de la Compañía a un miembro (o a un grupo de estos) mediante el resultado de PERSONAJE en un dado (a menos que la Compañía se encuentre en Mordor, en cuyo caso la separación está prohibida, véase el apartado 11).

Cuando esto suceda, la figura del compañero separado se moverá por el mapa, separándola de la Compañía, una cantidad de regiones igual como máximo al número de la casilla alcanzada en el seguimiento de la Compañía más el nivel que tenga dicho compañero. Si estás separando a un grupo de compañeros, mueve sus figuras juntas a la misma región de destino, usando como máximo el número alcanzado en el seguimiento de la Compañía más el nivel más alto del compañero que haya en el grupo. A este movimiento se le aplican las reglas explicadas en el apartado 7, *Movimiento de los personajes*.

Cuando los compañeros se separan, se quitan del mazo de la Compañía las cartas correspondientes a los miembros escindidos y, de la casilla de la Compañía, el contador de cada uno.

Ejemplo: La Compañía está en Rivendel y el contador de progreso está en la casilla 5. El jugador de los Pueblos Libres decide separar a un grupo formado por Legolas (nivel 2) y Merry (nivel 1). Legolas y Merry podrán moverse 7 regiones (5+2) desde Rivendel, hasta el Reino de los Bosques, por ejemplo.

Si el guía de la Compañía se separa de ésta, el compañero de más nivel que quede se convertirá en el nuevo guía.

Una vez que un miembro se separe de la Compañía, nunca más podrá volver a unirse a ésta. A partir de ese momento, un compañero separado podrá moverse con ejércitos, haciendo de líder de estos, o por su propia cuenta, en pos de objetivos militares o políticos.

10. LA CAZA DEL ANILLO

Si ya has jugado el juego introductorio, ten en cuenta que las reglas de este capítulo son nuevas por completo y sustituyen a las reglas simplificadas de la caza de la Compañía del Anillo que aprendiste.

Mientras que la Compañía intenta llegar de tapadillo a Mordor, Sauron busca incansablemente a los portadores del Anillo y a sus compañeros. El Señor Oscuro recoge rumores y envía espías con la esperanza de encontrar por fin su tesoro, perdido ha mucho tiempo. Estos esfuerzos se representan mediante las reglas que rigen la caza del Anillo.

LA PROVISIÓN DE CAZA

La **provisión de caza** es un conjunto de fichas con el que se representa los efectos de la caza. Estas fichas se ponen en un recipiente opaco al principio de la partida y se roba una al azar cada vez que la caza tiene éxito.

Si en cualquier momento durante la partida se agotan todas las fichas de la provisión de caza, se devuelven al recipiente todas las fichas con un *ojo* o las que tienen valores numéricos, pero no las especiales.

LAS FICHAS DE CAZA NORMALES

Casi todas las fichas de caza normales (las que tienen el color de fondo gris) tienen un valor numérico que oscila entre 0 y 3. El número mostrado representa la eficacia de la caza: a este valor se le llama el **daño de la caza**. Algunas fichas de caza tienen iconos particulares:

Un *ojo* , que representa un valor numérico variable;

El icono de **DESCUBRIR**  , que representa que la Compañía ha sido descubierta.

LAS FICHAS DE CAZA ESPECIALES

Las fichas de caza especiales (de color de fondo rojo o negro) se apartan al principio de la partida y solo entran en juego al usar ciertas cartas de sucesos. Cuando se ponen en juego, estas fichas se apartan hasta que la Compañía entre en Mordor: en ese momento, se añaden a la provisión de caza. Si la Compañía ya se encuentra en Mordor cuando una ficha especial entra en juego, bastará con añadir inmediatamente dicha ficha a la provisión de caza.

Algunas de estas fichas muestran un valor negativo o aleatorio:

- Un valor negativo (-2 ó -1) significa que la caza no hace daño, y ese número se resta a la corrupción actual de los portadores del Anillo.
- Un icono de DADO  significa que el daño de la caza será igual al resultado obtenido con un dado.

Todas las fichas especiales de la Sombra muestran un pequeño icono de *alto* en la esquina inferior derecha (véase el apartado 11, *El Anillo Único y la búsqueda del Monte del Destino*).

A LA CAZA DE LA COMPAÑÍA

LA TIRADA DE CAZA

Cada vez que el jugador de los Pueblos Libres mueva a la Compañía, el jugador de la Sombra tirará los dados para determinar los efectos de la caza. Primero, el jugador de la Sombra determina el **nivel de la caza**, que es igual a la cantidad total de dados de acciones de la Sombra que haya en la casilla de caza (los dados que ha puesto allí durante el paso de asignación de la caza—véase ese paso en el apartado 4— más los dados con un *ojo* que obtuvo durante el paso de tirada de las acciones).

Entonces el jugador de la Sombra tirará una cantidad de dados de combate igual al nivel de la caza. Sin embargo, la cantidad de dados en la tirada no podrá exceder de cinco: un nivel de caza superior a cinco no añadirá más dados a la tirada.

Cada resultado de 6 será un éxito.

Modificadores a la tirada de caza

Si la Compañía se mueve más de una vez por turno, la caza será más fácil. Por cada dado de acciones que el jugador de los Pueblos Libres ponga en la casilla de caza (véase *Mover a la Compañía*, anteriormente), el jugador de la Sombra sumará un +1 al resultado de cada dado de caza: si el resultado de un dado al menos es de 6 ó más tras esa suma, la caza tendrá éxito y el jugador de la Sombra podrá mover a la Compañía una región en el mapa.

Ejemplo: Si el jugador de la Sombra tira por la caza debido a que la Compañía se mueve por primera vez en un turno, necesitará un 6 en un dado para conseguir un éxito. Si la Compañía se mueve por segunda vez, tras usar un dado de acciones por el primer movimiento, el jugador de la Sombra necesitará sólo un 5 ó un 6. Y así sucesivamente.

Las segundas tiradas de caza

La presencia de servidores o bastiones de Sauron en una región hace que el movimiento de la Compañía sea más peligroso.

Si, durante la caza, la figura de la Compañía está en una región que contenga:

un bastión controlado por el jugador de la Sombra;

una o más unidades de la Sombra;

uno o más Nazgûl;

tras la tirada de caza, el jugador de la Sombra podrá volver a tirar un dado que haya fallado por cada una de las condiciones anteriores que se den.

Ejemplo: Tres unidades del ejército de la Sombra y dos Nazgûl se encuentran en la misma región que la Compañía, por lo que el jugador de la Sombra podrá volver a tirar dos dados. En la misma región que la Compañía hay un Nazgûl, cuatro unidades del ejército de la Sombra y un bastión de ésta, por lo que el jugador de la Sombra podrá volver a tirar tres dados.

Las segundas tiradas reciben las mismas bonificaciones por dados de los

Pueblos Libres añadidos a la casilla de caza que recibió la tirada de caza original.

CÁLCULO DEL DAÑO DE LA CAZA

Si el jugador de la Sombra obtiene al menos un éxito con la tirada de caza (incluidas las segundas tiradas), la caza tendrá éxito: el jugador de la Sombra robará una ficha de la provisión de caza.

- Si la ficha está numerada, dicho valor representa el **daño de la caza** infligido a la Compañía.
- Si la ficha muestra un *ojo*, el daño de la caza será igual a la cantidad de éxitos obtenidos (si la ficha se robó como resultado de descubrir a la Compañía en un bastión de la Sombra o debido a una carta de sucesos, la ficha tendrá un valor de 0).
- Si la ficha tiene un icono de **DESCUBRIR**, la Compañía será **descubierta**, además de cualquier otro efecto.

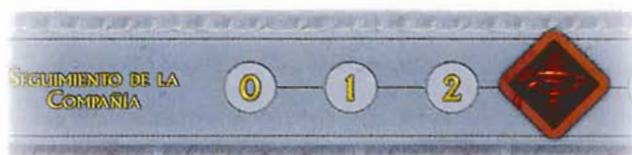
EFFECTOS DE LA CAZA

Para contrarrestar los efectos de una caza exitosa, el jugador de los Pueblos Libres puede utilizar el Anillo (aumentando la corrupción de los portadores de éste) o luchar (lo cual inflige bajas a la Compañía).

El Contador De Corrupción Y El Seguimiento De Ésta!



Contador de corrupción



La posición del contador de corrupción en el seguimiento de la Compañía se usa para llevar la cuenta de la corrupción sufrida por los portadores del Anillo.

El Camino De Mordor



- El camino de Mordor no se considera parte de la región de Gorgoroth.
- Cuando la Compañía entre en Mordor, la figura de ésta se pondrá en la primera casilla del camino.
- Si la Compañía llega a la Grieta del Destino y los portadores del Anillo no están corrompidos, el jugador de los Pueblos Libres gana la partida..

- Si usa el **Anillo**, avanzará el contador de corrupción en la casilla de seguimiento de la Compañía un número de casillas igual al del daño de la caza.
- Si recibe bajas, deberá eliminar a un compañero. El jugador de los Pueblos Libres puede decidir entre escoger al guía como baja o escoger al azar a un miembro de la Compañía (excluyendo a los portadores del anillo, pero incluyendo al guía). Se escoge al azar un contador de compañero entre los contadores que representan a miembros que aún están en la Compañía. Ese compañero será eliminado del juego. Si el daño de la caza es superior al nivel del compañero, el daño sobrante se lo llevarán en corrupción los portadores del Anillo. Si el daño de la caza es inferior al nivel del compañero, este será eliminado igual (no es posible "herir" a los compañeros).

El jugador de los Pueblos Libres puede usar algunas cartas jugadas en la mesa (como *Hacha y arco*) y habilidades especiales de los compañeros para cancelar o reducir el daño de la caza antes de que se determine la corrupción o las bajas.

Ejemplo: Durante el cuarto turno de la partida, la Compañía se encuentra en la Puerta de los Tragos e intenta moverse de la casilla 1 a la 2 de su seguimiento.

Hay tres dados de la Sombra en la casilla de caza y uno de los Pueblos Libres, ya que es la segunda vez que la Compañía se mueve este turno. El jugador de la Sombra tira tres dados normales: ha de obtener al menos un 5 ó un 6 para que la caza tenga éxito. Logra un 2, un 5 y un 6: un total de dos éxitos.

Roba entonces una ficha al azar de la provisión de caza y saca una con un 3 y ningún icono de descubrir. El contador de la Compañía seguirá en la cara «oculta» y en la casilla 2 del seguimiento, pero ha de contrarrestar la caza.

El jugador de los Pueblos Libres decide sufrir una baja. Aragorn está guiando a la Compañía y el jugador no quiere que éste muera, así que en su lugar decide sacar un personaje al azar. Se barajan todas las fichas de los personajes y se escoge una al azar: sale Gimli. El valiente enano muere enfrentándose a los servidores de la Sombra. Gimli tiene nivel 2 y el daño de la caza es 3, así que un punto de éste se convierte en corrupción y el desgaste de los portadores del Anillo aumenta.

II. EL ANILLO ÚNICO Y LA BÚSQUDA DEL MONTE DEL DESTINO

Si ya has jugado el juego introductorio, ten en cuenta que las reglas de este capítulo son nuevas por completo y sustituyen al uso simplificado de la Compañía del Anillo que aprendiste.

Aunque el Señor Oscuro buscaba desesperadamente el Anillo, nunca se habría imaginado que alguien lo trajera tan cerca de la mano que lo creó. Por tanto, apartaba la mirada del auténtico destino de la Compañía del Anillo: la mismísima Tierra Tenebrosa de Mordor. En la partida, desde el momento en que el Anillo Único llega a la frontera de Mordor, lo que ocurrirá está mucho más allá del control de los propios jugadores. La pugna de verdad se dará entre el deseo del Anillo por volver con su amo y la voluntad de los portadores del Anillo de llevar a cabo la misión.

LA CARGA DEL ANILLO

La lucha física, mental y moral de los portadores del Anillo se representa mediante la **corrupción**. La corrupción se hace más fuerte en los portadores cada vez que usan el Anillo para contrarrestar los efectos de la caza o como efecto de diversas cartas de sucesos. Se quita corrupción a los portadores del Anillo si descansan en una ciudad o bastión de los Pueblos Libres o mediante ciertas habilidades especiales y cartas de sucesos. Tan pronto como los portadores del Anillo reciban doce puntos de corrupción, el jugador de los Pueblos Libres perderá de inmediato la partida.



CÓMO CURAR A LOS PORTADORES DEL ANILLO

Los portadores del Anillo pueden aliviarse un poco de la carga del Anillo si descansan en un santuario apropiado.

Si, durante la fase de la Compañía, se declara que ésta se encuentra en una ciudad o bastión de los Pueblos Libres que no esté controlado por el enemigo, se le quitará inmediatamente un punto de Corrupción (hasta que ésta llegue a un mínimo de 0) y se ajustará en consonancia la posición del contador de corrupción en el seguimiento.

Si la Compañía ya ha sido descubierta en una ciudad o bastión amigos, el jugador de los Pueblos Libres podrá igualmente “declarar” su posición para curar a los portadores del Anillo.

Si la Compañía se queda en una ciudad o bastión durante varios turnos, durante la fase de la Compañía de cada turno es posible “declarar” que están en dicha región y curarles un punto de corrupción.

LA COMPAÑÍA EN MORDOR

El camino de Mordor es la última parte de la misión del Anillo (el camino se representa en el mapa mediante los círculos con números élficos sobreimpresos que hay en la región de Gorgoroth; ten en cuenta que no se consideran en verdad parte de la región). En Mordor, el poder del Señor Oscuro se encuentra por doquier y la carga del Anillo se hace más pesada a cada paso.

En cuanto se declare que la Compañía está en Minas Morgul o Morannon, durante una fase de la Compañía, se darán los pasos siguientes:

- Poner a la Compañía en la primera casilla del camino de Mordor (marcada con el “0” en números élficos, la de más a la izquierda). A partir de ese momento se considera que la Compañía está en Mordor. El contador del progreso de la Compañía ya no se desplazará por la zona de seguimiento de ésta, pero se seguirá usando para mostrar si la compañía está oculta o ha sido descubierta.
- Crear una nueva provisión de caza poniendo en ella todas la fichas con un ojo previamente robadas de la provisión de caza y se añadirán a esta nueva provisión todas las fichas especiales puestas en juego por las cartas de suceso.

Reglas especiales

Las reglas especiales siguientes se aplican cuando la Compañía esté en Mordor:

- Los miembros de la Compañía nunca podrán separarse mientras estén en el camino de Mordor, ya sea como resultado de un dado de acciones o como efecto de habilidades especiales o cartas de sucesos. Cualquier acción que normalmente separase a compañeros, pasará a eliminarlos en vez de ello.
- Cuando el jugador de los Pueblos Libres, durante el paso de resolución de las acciones, intente mover a la Compañía, no tirará los dados de caza: en vez de ello, robará automáticamente una ficha de la provisión de caza. El efecto de esa ficha se aplicará normalmente, como en una caza exitosa, a excepción de lo siguiente:
 - Si la ficha robada muestra como resultado un *ojo* en vez de una cantidad en el valor de corrupción, el daño de la caza será igual a la cantidad de dados que haya en la casilla de caza (incluyendo los dados de los Pueblos Libres previamente usados para mover a la Compañía durante el mismo turno).
 - La Compañía avanza una casilla en el camino de Mordor. No obstante, si una ficha muestra el icono de alto, la Compañía se quedará en esa misma casilla.
- Si el jugador de los Pueblos Libres no ha intentado ningún movimiento con la Compañía al terminar un turno de juego, se añadirá un punto de corrupción a los portadores del Anillo.

Cuando la Compañía haya recorrido las cinco casillas del camino de Mordor, habrán llegado a la Grieta del Destino (tal y como se muestra en el propio camino de Mordor) y el jugador de los Pueblos Libres habrá ganado la partida a menos que los portadores del Anillo hayan sido corrompidos.

12. CÓMO GANAR LA PARTIDA

Si ya has jugado el juego inductorio, ten en cuenta que ahora hay nuevas condiciones de victoria y una manera diferente de calcular los puntos de ésta.

Comprueba si se dan las siguientes condiciones de victoria, una tras otra. Si se da cualquiera de esas condiciones, la partida termina con la victoria de uno de los jugadores. Ten en cuenta que las condiciones de victoria con número más bajo tienen prioridad sobre las de números altos, para el caso en que se den dos o más durante el mismo turno.

Las condiciones de victoria basadas en el Anillo

La meta más importante para los Pueblos Libres es destruir el Anillo Único y, para Sauron, lo es hacer que éste vuelva con su amo. Por este motivo, si se da cualquiera de las condiciones siguientes en cualquier momento durante un turno, la partida termina de inmediato sin tener que esperar al paso de comprobación de la victoria.

- 1) **Corrupción de los portadores del Anillo:** Si los portadores del Anillo tienen doce puntos de corrupción o más, habrán fracasado en su misión. Sauron recuperará rápidamente el Anillo para sí. El jugador de la Sombra gana la partida.
- 2) **Destrucción del Anillo:** Si el contador del progreso de la Compañía se encuentra en “la casilla de la Grieta del Destino” y los portadores del Anillo tienen menos de doce puntos de corrupción, el Anillo quedará destruido, Sauron será derrotado definitivamente y el jugador de los Pueblos Libres ganará la partida.

Las condiciones de victoria militar

Si Sauron ha salido airoso en su intento de exterminar a los Pueblos Libres, ni tan siquiera la destrucción del Anillo podrá resultar una victoria adecuada para los Pueblos Libres. Igualmente, si los Pueblos Libres consiguen desbancar militarmente a Sauron, el Señor Oscuro estaría tan centrado en la pugna contra los Pueblos Libres que para los portadores del Anillo resultaría muy fácil penetrar en las entrañas de Mordor. Por lo tanto, si al final de cualquier turno de juego se da cualquiera de las condiciones siguientes, la partida terminará con una victoria militar.

- 3) **La Sombra conquista la Tierra Media:** Si el jugador de la Sombra controla enclaves de los Pueblos Libres por valor de 10 puntos de victoria o más, ganará la partida. Se asume que Sauron encontraría rápidamente el Anillo después de que sucediera esto.
- 4) **Sauron es barrido de la Tierra Media:** Si el jugador de los Pueblos Libres controla enclaves de la Sombra por valor de 4 puntos de victoria o más, ganará la partida. Se asume que destruirían rápidamente el Anillo después de que sucediera esto.

Las condiciones de victoria militar se basan en el control de un enclave. A efectos de la victoria militar, controlas un enclave si tienes en éste el indicador de control correspondiente.

Cada bastión enemigo que controles vale 2 puntos de victoria y cada ciudad enemiga 1 punto.

REGLAS PARA JUGAR EN GRUPO

PARTIDA PARA CUATRO JUGADORES

En una partida para cuatro jugadores, cada uno de ellos representa a una de las grandes potencias en la Guerra del Anillo y lleva a algunas naciones y ciertos personajes.

Los Pueblos Libres:

Jugador 1: **Gondor** (también lleva a los elfos)

Jugador 2: **Rohan** (también lleva al Norte y a los enanos)

La Sombra:

- Jugador 1: **El Rey Brujo** (Sauron)
- Jugador 2: **Saruman y los aliados de Sauron** (Isengard y los hombres del Sur y del Este)

Se aplican todas las reglas de la partida normal, con las excepciones contenidas en este apartado.

Al principio de la partida, el jugador de Gondor y el Rey Brujo cogerán los testigos de *jugador decisorio*.

Al principio de cada turno, excluyendo el primero, el jugador decisorio de un equipo le pasará el testigo de éste a su compañero.



Jugador decisorio
de los Pueblos Libres



Jugador decisorio
de la Sombra

Los Testigos de Jugador Decisorio

ROBO DE SUCESOS

En el primer turno, cada jugador robará una carta de cada mazo de sucesos. En los turnos siguientes, cada jugador robará una carta del mazo de sucesos que elija, pero sólo de uno. Tras robar las cartas y descartarse del exceso de éstas, los jugadores que sean de un mismo equipo podrán intercambiarse una de las cartas. Los jugadores no se pueden mostrar las cartas ni comentarlas. Solo se pueden decir el uno al otro si quieren cambiar una carta o no. Sólo se intercambiarán la carta si ambos jugadores acceden. En la partida para cuatro jugadores, el límite de cartas que se pueden tener en la mano es de 4, en vez de 6.

FASE DE LA COMPAÑÍA

El jugador decisorio de los Pueblos Libres decide si quiere declarar o no la posición de la Compañía y quién será el guía de ésta.

LA ASIGNACIÓN DE LA CAZA Y LA TIRADA DE LAS ACCIONES

El jugador decisorio de la Sombra decide cuántos dados de acciones pone en la casilla de caza. El jugador decisorio de cada equipo tirará los dados.

RESOLUCIÓN DE LAS ACCIONES

El equipo de los Pueblos Libres va primero.

El jugador no decisorio de los Pueblos Libres elige un dado de acciones y lo usa para cualquiera de las naciones que controle o para llevar a cabo cualquier acción relativa a la Compañía o a los miembros por separado, tal y como mover u ocultar a la Compañía o desplazar a los compañeros por el mapa.

Después de que el jugador no decisorio del equipo de la Sombra utilice un dado de acciones, hará lo propio el jugador decisorio de los Pueblos Libres y, luego, el jugador decisorio de la Sombra. Las acciones se llevan a cabo por este orden hasta que ambos equipos agoten todos los dados de acciones.

Si un jugador decide pasar de una acción, conservará el derecho a hacer la acción siguiente para su equipo.

LÍMITES DE LAS ACCIONES

- Cada jugador sólo controla determinadas naciones y únicamente puede usar sus dados de acciones y cartas de sucesos para reclutar, luchar con o mover ejércitos de esas naciones.
- Sólo el jugador que controle una nación puede mover el contador de política de ésta, a menos que se utilice la habilidad especial de algún personaje.
- Si una región incluye unidades de naciones controladas por los dos jugadores de un equipo, véase *Ejércitos combinados*, más adelante.

Ejércitos de los Pueblos Libres

- El jugador de Gondor controla Gondor y las naciones élficas.
- El jugador de Rohan controla Rohan, el Norte y las naciones enanas.
- Cualquier jugador puede mover u ocultar a la Compañía.
- Cualquier jugador puede mover o separar a los compañeros.
- El jugador decisorio de los Pueblos Libres decide y aplica los efectos de la caza del Anillo.

Los ejércitos de la Sombra

- El jugador del Rey Brujo controla la nación de Sauron, el Rey Brujo y la Boca de Sauron.
- El jugador de Saruman y los aliados de Sauron controla Isengard, las naciones del Este y del Sur y Saruman.
- Cualquier jugador puede dar caza al Anillo.
- Cualquier jugador puede mover a los Nazgûl, aunque sólo el jugador del Rey Brujo puede reclutar Nazgûl nuevos.

EJÉRCITOS COMBINADOS

Si, tras una acción, se encuentran en una misma región las tropas y líderes controladas por los dos jugadores de un mismo equipo, se podrá dar un ejército combinado.

Las tropas de ambos jugadores se convertirán en un ejército combinado sólo si los dos acceden a ello o si la región es atacada.

El jugador que controle el mayor número de unidades en la región será el que controle el ejército combinado. En caso de empate, lo será el jugador que controle la mayor cantidad de unidades de elite. Si sigue habiendo un empate, controlará el ejército el jugador decisorio.

Sólo el jugador que controle el ejército combinado podrá utilizar acciones para mover o atacar con éste.

Si la cantidad de unidades cambia, el control del ejército combinado podrá pasar al otro jugador.

Un jugador puede decidir recuperar el control de las unidades que tenga en un ejército combinado con solo utilizar una acción para sacar a esas unidades de la región en la que esté dicho ejército.

Un ejército combinado sigue estando sujeto a las restricciones políticas (como no ser capaz de atravesar una frontera ajena) de cualquier nación que no sea beligerante y forme parte del combinado.

LAS CARTAS DE SUCESOS

Normalmente, un jugador sólo podrá usar las cartas que se apliquen a naciones o personajes que él controle. Cualquier jugador puede usar como corresponda las cartas que no se refieran o apliquen a una nación en concreto.

LAS UNIDADES DE ELITE DE LOS HOMBRES DEL SUR Y DEL ESTE

En una partida en grupo, cuando Saruman esté en juego, cada unidad de elite del Sur y del Este (así como cada unidad de elite de Isengard) se considerará que es un líder, además de una unidad del ejército, a efectos de combate y de todas las acciones.

PARTIDA PARA TRES JUGADORES

Todo se juega como se ha explicado antes, pero sólo hay un jugador de los Pueblos Libres, que juega normalmente (como en la partida para dos jugadores) excepto en que:



- El jugador de los Pueblos Libres roba las cartas de suceso como en la partida para dos jugadores estándar.
- El jugador de los Pueblos Libres no puede utilizar dos acciones consecutivas con la misma nación (por ejemplo, no puede usar dos acciones seguidas para reclutar y mover a las tropas de Gondor). Puede usar dos acciones consecutivas con ejércitos combinados, pero no con el mismo ejército individual (p. e., puede mover una vez un ejército de Gondor y otra un combinado de Rohan/Gondor, pero no actuar dos veces con el mismo ejército de Rohan/Gondor).

LAS CONDICIONES DE VICTORIA

Los equipos ganan como en la partida para dos jugadores. Para dilucidar las victorias individuales dentro de un mismo equipo:

- Si gana el equipo de la Sombra, se cuentan los bastiones y ciudades que haya capturado cada jugador de este equipo y se restan los bastiones y ciudades que haya perdido. Vencerá el jugador que tenga el total más alto.
- Si gana el equipo de los Pueblos Libres, vencerá entre ellos el jugador que haya perdido menos bastiones y ciudades.

INDICE

COMPONENTES DEL JUEGO	2
1. INTRODUCCIÓN	3
2. UNA VISTA EN CONJUNTO DEL JUEGO	3
El tablero de juego	4
Las figuras de plástico	6
3. EL DESPLIEGUE DEL JUEGO	7
El Despliegue de los Ejércitos	8
4. EL TURNO DE JUEGO	9
5. LOS DADOS DE ACCIONES	9
6. LAS CARTAS DE SUCESOS	10
7. EJÉRCITOS Y BATALLAS	11
Los Ejércitos y el Agrupamiento	11
El Reclutamiento de Tropas	12
Movimiento de los Ejércitos.....	12
Movimiento de los Personajes	13
Resolución de las Batallas.....	13
Fortificaciones y Asedios	14
Captura de un enclave o bastión.....	15
8. LA POLÍTICA EN LA TIERRA MEDIA	15
El Seguimiento Político	15
9. LA COMPAÑÍA DEL ANILLO	16
Contadores y Figuras de la Compañía	16
Los portadores del Anillo.....	17
Las cartas de compañeros.....	17
El guía de la Compañía.....	17
El seguimiento de la Compañía.....	17
Separar a personajes de la Compañía	19
10. LA CAZA DEL ANILLO	19
La Provisión de Caza	19
A la Caza de la Compañía	19
11. EL ANILLO ÚNICO Y LA BÚSQUEDA DEL MONTE DEL DESTINO	20
La carga del Anillo.....	20
12. CÓMO GANAR LA PARTIDA	21
REGLAS PARA JUGAR EN GRUPO	22
Partida para Cuatro Jugadores	22
Partida para tres jugadores	22
Las condiciones de victoria.....	23

GUERRA DEL ANILLO

basado en "El Señor de los Anillos" de
J.R.R. Tolkien

Créditos:

Diseño del juego: Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello

Ilustraciones: John Howe

Figuras: Bob Naismith

Diseño gráfico: Fabio Maiorana

Diseño de las figuras: John Howe, Matteo Macchi

Fotografías: Mizio Mencarini, Simone Peruzzi

Producción: Roberto Di Meglio, Fabrizio Rolla (Nexus Editrice Srl)

Asesoría de producción: Clive Jezard (Dice & Games Ltd) y

Jürgen Gehr (Ludwig Scheer GmbH)

Edición española

Traducción: Salva Tintoré

Edición: Devir Iberia, S. L.

Pruebas de juego con aportaciones:

Kristofer Bengtsson, Andy Daglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Douglas Silfen, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque

Pruebas de juego adicionales:

Alessandro Antonini, Noel Arrowsmith, Alessandro Bordin, Fredrik Borg, Guillaume Bouilleux, Federico Burchianti, Christoph Cianci, Paolo Ciurli, Giovanni Cosma, Michele D'Agostino, Gabriele Falcioni, Paolo Fagherazzi, Giuliano Fassi, Marco Ferrandi, Aaron Fuegi, Rob Gaines, Simone Gatti, Georges Gil, Giuliano Graziu, Garry Haggerty, Didier Jacobéc, Francesco Mattioli, Marcello Missiroli, Giuliano Nepitello, Christian Nilsson, Andrew Ogden, Serge Olivier, Anders Petersen, Silvia Samory, Nicola Santarelo, Saverio Santarelo, Lori Silfen, Sean Smith, Fredrik Söderberg, David Spencer, Richard Spillsbury, Geoffrey Squire, Britt Strickland, Jimmy Strömberg, Nunzio Surace, Karl-Johan Victor

Agradecimientos especiales a

Robert Hyde por su continuo apoyo, a Andy Daglish y Steve Owen por probar el juego más allá de lo que les imponía el deber, a nuestras esposas y familias por soportar un año de llamadas de teléfono a horas intempestivas, a la compañía telefónica por hacerlas posibles, a los editores que se asociaron con nosotros y permitieron así que el proyecto se hiciera realidad y a www.boardgamegeek.com, www.consimworld.com, www.kaosonline.it y www.theonering.net por respaldar el juego antes siquiera de que existiera.

Fabricado en la Unión Europea por
Ludwig Scheer GmbH & Co. KG (Alemania) y Dice & Games Ltd. (Reino Unido).

El juego de tablero "La Guerra del Anillo" es © 2004 de Nexus Editrice y © 2004 de Sophisticated Games Ltd. Reservados todos los derechos. "El Señor de los Anillos", "La Guerra del Anillo" y los personajes, acontecimientos, objetos y lugares que aparecen en ellos están registrados por o son marcas registradas de The Saul Zaentz Company, Tolkien Enterprises, y Sophisticated Games Ltd y sus sublicenciadas los usan con su permiso.

Un juego creado por Nexus Editrice - www.nexusgames.com



Para esta edición, © 2004 Devir Iberia, S. L.
Rambla Catalunya 117 Pral 2ª, 08008 Barcelona
Para más información: www.devir.es