



El  
**SEÑOR**  
de los  
**ANILLOS**  
Reglamento

EDICIÓN  
**ANIVERSARIO**

**DEVIR**

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™



*El Señor de los Anillos*, la famosa novela de J.R.R. Tolkien, cuenta una historia de desarrollo personal y de enfrentamiento entre el Bien y el Mal. Sauron, el Señor Oscuro, crea un poderoso anillo mágico con el que poder controlar la Tierra Media y la Comarca, hogar de las gentes de baja estatura y pies velludos conocidas como hobbits. Cuando el Anillo cae en manos de los hobbits, algunos de ellos (Frodo, Sam, Pippin y Merry) se embarcan en un viaje épico, lleno de peligrosos desafíos.

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

En este juego, cada jugador se convierte en miembro de la Comunidad del Anillo, demostrando su valía en la misión de salvar la Tierra Media. El objetivo común de los jugadores es destruir el Anillo y reunir la mayor cantidad posible de runas de Gandalf. Las runas simbolizan la contribución de cada jugador para combatir a las fuerzas oscuras, y pueden convocar la ayuda del mago Gandalf. Sin cooperación, el éxito es imposible. No hay un ganador individual: el grupo obtiene puntos en conjunto.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Hasta cinco jugadores conforman la Comunidad, y deben viajar hasta Mordor y destruir el Anillo antes de que Sauron les alcance, elimine al Portador del Anillo y reclame su Anillo.

## COMPONENTES

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

- Este reglamento
- 1 tablero principal
- 2 tableros de conflicto reversibles
- 60 cartas de aventura
- 35 cartas legendarias, que incluyen:
  - 12 cartas de Rivendel
  - 2 cartas de Moria
  - 12 cartas de Lothlórien
  - 4 cartas de Abismo de Helm
  - 2 cartas de Antro de Ella-Laraña
  - 3 cartas de Mordor
- 5 cartas de Gandalf
- 23 losetas de relato
- 5 cartas de hobbit
- 5 miniaturas de hobbit
- 1 miniatura de Jinete Negro
- 5 indicadores de actividad
- 1 indicador de suceso
- 11 fichas de vida, que incluyen:
  - 3 fichas de vida de corazón
  - 3 fichas de vida de sol
  - 5 fichas de vida de anillo
- 26 fichas de runa plateada de Gandalf (de valores 1, 2 y 3)
- 6 fichas de runa dorada de Gandalf (dos de cada valor 1, 2 y 3)
- 1 anillo
- 1 dado de amenaza

# DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES

Este apartado describe los componentes de *El Señor de los Anillos*.

## TABLERO PRINCIPAL



Este tablero muestra el camino que la Comunidad recorrerá en su misión de destruir el Anillo. También contiene el marcador de corrupción, que indica lo cerca que está Sauron de localizar a los hobbits.

## TABLEROS DE CONFLICTO REVERSIBLES



Estos tableros representan algunos de los mayores conflictos jamás acaecidos en la Tierra Media. Se resuelven a medida que la Comunidad avanza por el tablero principal.

## CARTAS DE AVENTURA



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

## CARTAS LEGENDARIAS



Estas cartas representan objetos mágicos y aliados que la Comunidad puede conseguir durante su peligrosa misión. Algunas de estas cartas son marrones, otras son grises, y algunas, indicadas con un fondo verde, poseen habilidades extraordinarias, y se denominan cartas de relato legendarias (v. «Cartas de relato legendarias», en la página 18).

## CARTAS DE GANDALF



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

## LOSETAS DE RELATO



Estas losetas se revelan durante los diferentes conflictos y tanto pueden ayudar a la Comunidad a poner fin al conflicto como interponer obstáculos en su camino hacia la victoria.

## CARTAS Y MINIATURAS DE HOBBIT



*Cartas de hobbit*



*Miniaturas de hobbit*

El hobbit de cada jugador está representado por una miniatura de plástico, y su carta correspondiente detalla la habilidad especial innata del hobbit.

## SAURON



Amenaza constante en la senda de la corrupción, esta miniatura de Jinete Negro representa al Señor Oscuro Sauron en su empeño de recuperar el Anillo.

## INDICADORES DE ACTIVIDAD



Estos indicadores muestran el progreso de la Comunidad en el tablero principal y en los tableros de conflicto.

## INDICADOR DE SUCESO



Este reloj de arena representa el paso del tiempo, e indica el suceso que tiene lugar en el tablero de conflicto actual. Los jugadores deben estar atentos a este indicador, pues puede significar la pérdida de la Comunidad si no se andan con cuidado.

## FICHAS DE RUNA



Las runas plateadas de Gandalf indican el éxito que la Comunidad está teniendo en su misión. Las runas doradas de Gandalf son recompensas que la Comunidad recibe al completar los tableros de conflicto.

## FICHAS DE VIDA



Los tres tipos de fichas de vida evitan que los hobbits sucumban a la corrupción.

## ANILLO

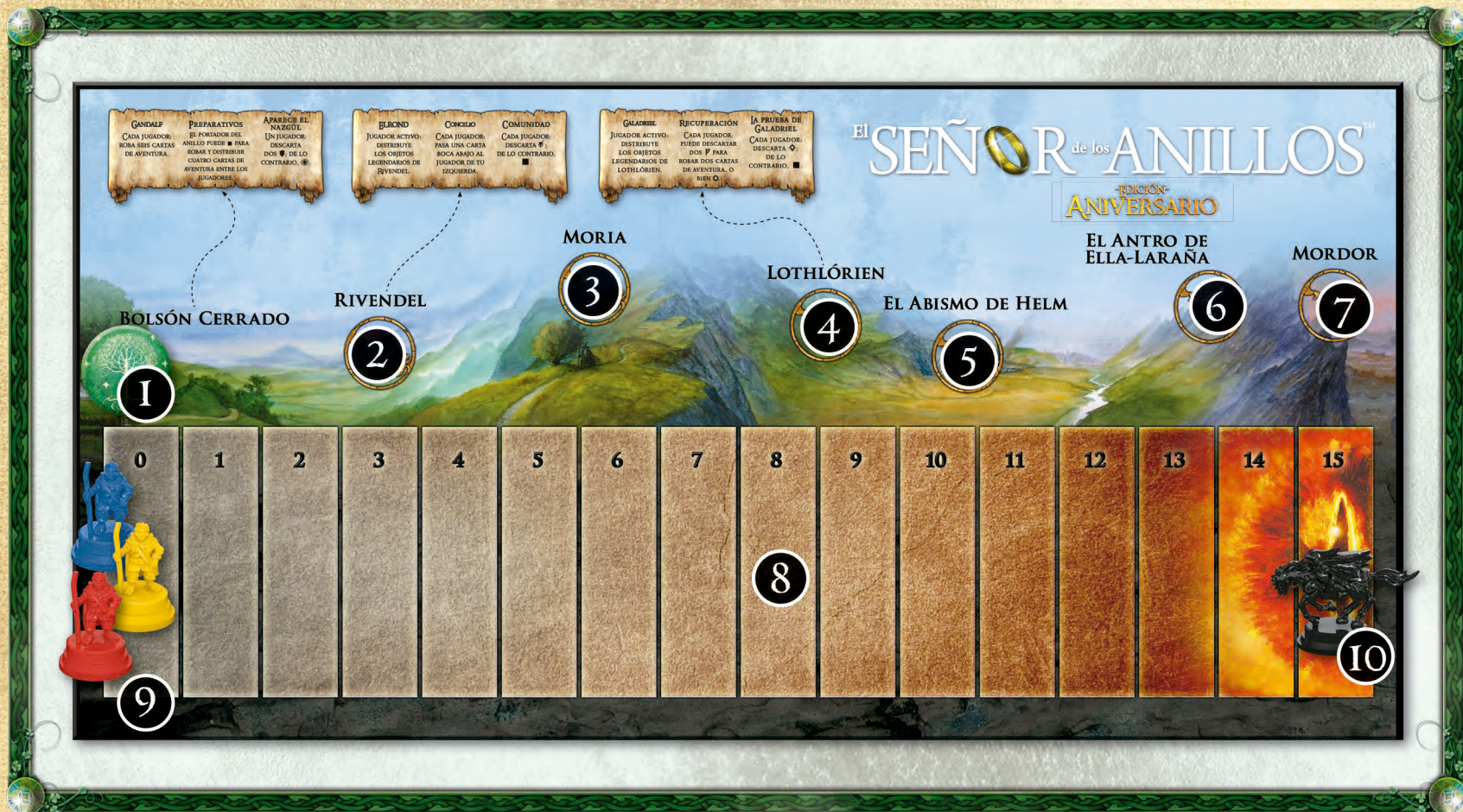


El Anillo Único, una carga constante para el Portador del Anillo. Cuando se pone el Anillo, el Portador del Anillo puede escabullirse sin que nadie note su presencia a través de los diferentes conflictos, pero corre el riesgo de llamar la atención del Ojo de Sauron.

## DADO DE AMENAZA



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



## DESCRIPCIÓN DEL TABLERO PRINCIPAL

### LOCALIZACIONES CLAVE

El indicador de actividad representa el movimiento de la Comunidad mientras recorren la Tierra Media. Durante la partida, el indicador avanzará hasta varias localizaciones clave: de Bolsón Cerrado **1** a Rivendel **2**, luego a Moria **3**, Lothlórien **4**, el Abismo de Helm **5**, el Antro de Ella-Laraña **6**, y, por último, hasta el páramo que es Mordor **7**. Algunas de estas localizaciones son refugios seguros, mientras que otras son conflictos (v. «Refugios seguros» y «Conflictos», en las páginas 8 y 9), y cada una tiene acciones específicas que los jugadores deben resolver antes de que la Comunidad pueda dirigirse a la siguiente localización. El indicador de actividad siempre permanece en el tablero principal, y solo se mueve cuando se han resuelto todas las acciones de una localización determinada.

### MARCADOR DE CORRUPCIÓN **8**

Las miniaturas de hobbit **9** empiezan la partida en la casilla cero del marcador de corrupción y avanzan por él para indicar el grado actual de corrupción de cada hobbit. Cuanto más a la izquierda esté un hobbit, más puro se ha mantenido su espíritu. Cuanto más a la derecha esté un hobbit, más se habrá adentrado en la senda de la oscuridad.

La miniatura que representa a Sauron **10** empieza la partida en la casilla 12 (o en la casilla 15, si se juega la variante «Partida introductoria»; v. página 19). A medida que Sauron se acerque a la Comunidad en su búsqueda del Anillo, eliminará a cualquier hobbit que encuentre en su avance por este marcador.



## DESCRIPCIÓN DE TABLERO DE CONFLICTO

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

Al iniciar un nuevo tablero de conflicto, el indicador de suceso **1** empieza en la parte superior del marcador de sucesos **2**. Durante el conflicto, algunas losetas de relato provocarán que el indicador de suceso descienda por el marcador de sucesos. Cada vez que el indicador de suceso entra en una nueva casilla del marcador, los jugadores deben resolver el suceso indicado en esa casilla.

Cada tablero de conflicto también muestra los siguientes marcadores de actividad:



Combate **3**



Amistad



Ocultación **4**



Viaje **5**

Cada conflicto muestra un marcador de actividad principal, que se encuentra en el centro del tablero y cuyas casillas están numeradas. Completar el marcador de actividad principal es la clave de un conflicto (v. página 12). Los indicadores de actividad **6** se utilizan para medir el progreso de la Comunidad en cada marcador de actividad.



# PREPARACIÓN

1. Despliega el tablero principal sobre la mesa y coloca a Sauron en la casilla 12 del marcador de corrupción. Si es la primera vez que jugáis, es mejor colocar a Sauron en la casilla 15 (v. «Variantes de juego» en la página 19). El tablero principal permanece sobre la mesa y se usa durante toda la partida.
2. Coloca un indicador de actividad en la casilla «Bolsón Cerrado» del tablero principal.
3. Coloca el tablero de conflicto de Moria justo debajo del tablero principal.
4. Coloca el indicador de suceso en la casilla que está a la izquierda del título del conflicto, en la parte superior del marcador de sucesos del tablero de conflicto de Moria.
5. En el tablero de conflicto de Moria, coloca un indicador de actividad en la primera casilla de cada uno de los marcadores de actividad: viaje, ocultación y combate. Habrá un marcador de actividad que no se usará hasta que empiece el conflicto de Mordor, cuando la partida esté a punto de finalizar.
6. Toma las seis runas doradas de Gandalf, mézclalas y déjalas boca abajo al lado de los tableros.
7. Deja boca arriba y junto a los tableros el resto de runas, el dado de amenaza, y las fichas de vida de corazón, sol y anillo.
8. Mezcla las losetas de relato y colócalas boca abajo, formando la pila de relato junto al tablero de conflicto de Moria.
9. Baraja las cartas de aventura y colócalas boca abajo, formando el mazo de aventura junto al tablero principal.
10. Ordena las cartas legendarias para que coincidan con sus localizaciones correspondientes del tablero principal, en este orden: Rivendel, Moria, Lothlórien, el Abismo de Helm, el Antro de Ella-Laraña y, por último, Mordor. El número de cartas varía de una localización a otra. Apílalas boca arriba sobre el lado superior del tablero principal.
11. Forma una fila con las cinco cartas de Gandalf boca arriba, junto a los tableros, para que todos los jugadores las puedan ver.



12. Reparte boca abajo las cartas de hobbit, una a cada jugador, dependiendo del número de jugadores: Cada jugador coloca su carta de hobbit boca arriba delante de él. Las cartas de hobbit que no se usan se devuelven a la caja.

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

13. Cada jugador toma la miniatura correspondiente al color de su carta de hobbit y la coloca en la casilla cero del marcador de corrupción. Devuelve a la caja las miniaturas de hobbit sobrantes.
14. Frodo empieza siendo el Portador del Anillo. El jugador que juegue con Frodo toma el Anillo y lo deja frente a él.
15. Siempre empieza la partida Frodo. Después, el turno discurre en el sentido de las agujas del reloj.

## CONSEJOS PARA LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Como miembros de la Comunidad, los jugadores deberían debatir y coordinar todas sus acciones. Deberían contemplar todos los riesgos posibles, especialmente en el marcador de sucesos, y hablar sobre las cartas que tienen en la mano, en particular sobre las cartas legendarias. Esta coordinación es de vital importancia para que el viaje tenga éxito. Hay que asumir que los jugadores contribuirán en momentos y de formas diferentes durante la partida, y que deberán hacer lo necesario para evitar que Sauron alcance al Portador del Anillo en el marcador de corrupción.

Solo hay dos cosas que **no** se pueden hacer:

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

## EMPIEZA EL VIAJE

Durante la partida, los hobbits recorren la Tierra Media, partiendo de Bolsón Cerrado y acabando su periplo en la tierra oscura de Mordor. La posición del indicador de actividad del tablero principal representa el progreso de los hobbits en su viaje.

Al principio de la partida, el indicador de actividad está colocado en la casilla «Bolsón Cerrado» del tablero principal. Esta localización es un refugio seguro. Después de que los jugadores hayan realizado todas las acciones relacionadas con la casilla (indicadas encima de ella), mueven el indicador de actividad a la siguiente localización.

## REFUGIOS SEGUROS

En el tablero principal, hay tres localizaciones que son **refugios seguros**: Bolsón Cerrado, Rivendel y Lothlórien. Cuando el indicador de actividad se encuentra en una de estas localizaciones, los jugadores deben realizar todas las acciones indicadas encima de la casilla de la localización del tablero principal, en orden de izquierda a derecha.

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

Después de haber resuelto todas las acciones del refugio seguro, el indicador de actividad avanza a la siguiente localización del tablero principal.

*Ejemplo: la partida acaba de empezar y el indicador de actividad está en la casilla «Bolsón Cerrado» del tablero principal. Esta casilla indica tres acciones, que los jugadores resuelven en orden, empezando por el jugador que controla a Frodo, ya que Frodo empieza siempre la partida como el Portador del Anillo. En primer lugar, los jugadores realizan la acción «Gandalf», robando cada uno seis cartas del mazo de aventura.*

*A continuación, el jugador que controla al Portador del Anillo (que en esta acción sería Frodo) puede elegir entre realizar o no la acción «Preparativos», que le permitiría revelar cuatro cartas de aventura más del mazo de aventura y distribuirlas entre los jugadores, a cambio de tirar el dado de amenaza. Después de una rápida consulta con los demás jugadores, el jugador de Frodo decide que no merece la pena el riesgo, así que los jugadores se saltan esta acción. Esta acción se puede saltar, porque contiene la palabra «puede». Cuando esta palabra aparece, los jugadores pueden decidir resolver la acción, o pueden decidir saltársela.*

*Por último, la acción «Aparece el Nazgûl» debe ser resuelta por uno de los jugadores que descarte dos cartas de ocultación con un solo escudo en cada lado, o una carta de ocultación con dos escudos en cada lado, dejando las cartas boca arriba en la pila de descarte junto al mazo de aventura. En su lugar, se pueden descartar comodines (estrellas). Si ningún jugador puede o quiere entregar las cartas requeridas, Sauron avanza una casilla hacia los hobbits en el marcador de corrupción.*



Las localizaciones de Bolsón Cerrado ①, Rivendel ②, y Lothlórien ③ son refugios seguros.



# CONFLICTOS



En el tablero principal, hay cuatro localizaciones que son **conflictos**: Moria ❶, el Abismo de Helm ❷, el Antro de Ella-Laraña ❸ y Mordor ❹. Cada una de estas localizaciones dispone de su propio tablero de conflicto. Cuando el indicador de actividad se encuentra en una de estas localizaciones, los jugadores trasladan su atención al correspondiente tablero de conflicto.

## PREPARACIÓN DE UN NUEVO CONFLICTO

Cuando se inicia un nuevo conflicto, coloca el tablero de conflicto correspondiente debajo del tablero principal, reemplazando cualquier tablero de conflicto previo. Ten en cuenta que la preparación de la página 7 se refiere al primer conflicto, «Moria».



Cada tablero de conflicto muestra marcadores de actividad para algunos o todos de los cuatro tipos de actividades que se indican a continuación:



Combate



Amistad



Ocultación



Viaje

Coloca un indicador de actividad en la primera casilla de cada marcador de actividad.



Indicador de actividad

Cada conflicto muestra también un marcador de sucesos. Coloca el indicador de suceso en la primera casilla de dicho marcador.



Indicador de suceso

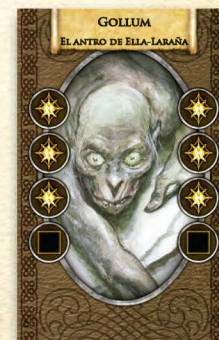
Mezcla las losetas de relato para formar una única pila de losetas boca abajo, y colócala junto al tablero de conflicto. Es importante tener en cuenta que, al iniciar cada conflicto, todas las losetas de relato se mezclan para formar una nueva pila.



Losetas de relato

Toma las cartas legendarias correspondientes al tablero de conflicto y colócalas boca arriba sobre la mesa, a la vista de todos los jugadores.

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



Carta legendaria

A continuación, empezando por el Portador del Anillo, los jugadores irán jugando turnos hasta que el conflicto finalice (v. «Final de un conflicto», en la página 12), o hasta que la Comunidad haya perdido la partida.



# SECUENCIA DE TURNO DURANTE LOS CONFLICTOS

Durante un conflicto, los jugadores juegan por turnos, empezando por el Portador del Anillo y continuando en el sentido de las agujas del reloj. Este apartado describe las acciones que se deben realizar durante el turno de un jugador. El jugador que está jugando su turno es el «jugador activo». Durante su turno, el jugador activo completa la siguiente secuencia de pasos ordenada:



Dorso de loseta de relato

## 1. REVELAR LOSETAS DE RELATO

El jugador activo empieza su turno revelando la loseta de relato superior de la pila, dejándola boca arriba delante de todos los jugadores. Cada loseta de relato muestra uno o más iconos que se resuelven de inmediato (v. «Losetas de relato», en la página 14). Una vez se ha resuelto una loseta de relato, se deja boca arriba en una pila de descarte, junto a la pila de relato. Los jugadores **nunca** pueden mirar estas losetas.

El jugador activo seguirá revelando losetas de relato y resolviendo sus instrucciones hasta que aparezca una ficha que muestre un símbolo de actividad (combate, ocultación, amistad o viaje), o hasta que el conflicto finalice, ya sea porque el indicador de suceso haya llegado hasta el final del marcador de sucesos, o porque el indicador de actividad haya llegado hasta el final del marcador de actividad principal. Cuando se revela un símbolo de actividad, el indicador de actividad correspondiente avanza una casilla y proporciona la recompensa indicada (ficha de runa, ficha de vida, icono de lanzar el dado o la carta mostrada en la casilla). Para más detalles, consulta el apartado «Marcadores de actividad» en las páginas 15 y 16.

Las losetas de relato que muestran un símbolo de actividad que no aparece en el tablero, actúan como comodines. En tal caso, el jugador activo puede avanzar uno cualquiera de los indicadores de actividad (v. «Losetas de relato y sucesos», en la página 14).

## 2. JUGAR CARTAS

Cuando se revela una loseta de relato que hace avanzar un indicador en un marcador de actividad, el paso de revelar losetas de relato finaliza y el jugador activo puede jugar hasta dos cartas de aventura o legendarias de su mano, **como máximo una marrón y una gris**. Por cada símbolo de actividad representado en un lado de la carta (amistad, viaje, ocultación y/o combate), **avanza el indicador correspondiente a la siguiente casilla de actividad y la resuelve**. Si un indicador de actividad avanza varias casillas en un único movimiento, el jugador activo recibe los efectos de **todas las casillas** del indicador de actividad por las que pase, para bien o para mal. Cada carta se debe resolver antes de jugar la siguiente carta. Para más detalles, consulta el apartado «Marcadores de actividad», en las páginas

15 y 16. Cuando la carta ha sido resuelta, se deja boca arriba en la pila de descarte, junto al mazo de aventura.

*Nota: jugar cartas legendarias, o descartar cartas para pagar por un efecto, no cuenta para el límite de dos cartas durante el turno de un jugador.*

*Ejemplo: el Portador del Anillo juega la carta marrón «Gimli», que muestra dos símbolos de combate en cada lado, así que avanza el indicador de actividad dos casillas en el marcador de actividad de combate: las dos son casillas de runas plateadas de Gandalf. Por tanto, el Portador del Anillo recibe dos fichas de runas plateadas de Gandalf.*



*A continuación, juega una carta de aventura gris con un solo símbolo de combate en cada lado, avanzando el indicador de actividad una casilla en el marcador de actividad de combate, y recibiendo así una ficha de vida de anillo.*





Algunas cartas muestran símbolos de estrella, pudiéndose usar como comodines. Estas cartas se pueden jugar como cualquier símbolo de actividad (combate, amistad, ocultación o viaje). Cuando se juega una carta con más de un símbolo de estrella, todas las estrellas se deben aplicar al mismo marcador de actividad.

*Por ejemplo, no se puede jugar una carta con dos símbolos de estrella y avanzar el indicador en el marcador de actividad de ocultación y en el marcador de actividad de viaje.*

*Nota: cuando se descarta una carta con dos símbolos de estrella para pagar un efecto, las estrellas pueden representar dos símbolos cualesquiera, incluso dos diferentes, pero cada carta solo puede afectar a un marcador de actividad cuando se juega desde la mano del jugador.*

Las cartas que muestran un símbolo que no aparece en el conflicto, no tienen ningún efecto en ese conflicto en particular. De forma similar, las cartas con un símbolo de un marcador de actividad que ya tiene un indicador en su última casilla, no tienen ningún efecto.

### OPCIÓN DE DESCANSO

El jugador activo puede decidir no jugar ninguna carta durante el paso de jugar cartas. En este caso, puede elegir entre robar dos cartas de aventura del mazo, o mover la miniatura de su hobbit una casilla a la izquierda en el marcador de corrupción. Esta elección ofrece a cada jugador una valiosa decisión táctica: o reabastecer su mano o alejar su hobbit de Sauron.

*Nota: cuando el mazo de aventura se agota, se retiran las cartas legendarias y de Gandalf que se hayan usado de la pila de descarte, y se devuelven a la caja. No se usarán en lo que queda de partida. Las cartas de aventura restantes se vuelven a barajar, formando un nuevo mazo de aventura.*

### 3. FINALIZAR EL TURNO

El turno finaliza colocando las losetas de relato reveladas y toda carta que se haya jugado en sus respectivas pilas de descarte, boca arriba. En cada pila de descarte, solo se debería poder ver la loseta o la carta superior, y ningún jugador puede consultar el contenido de estas pilas en ningún momento.

Se puede encontrar una descripción detallada de las losetas de relato, el marcador de eventos, los marcadores de actividad y las cartas en las páginas 14 a 18.

## EL PODER DEL ANILLO

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



1. El Anillo se coloca en la miniatura de hobbit del Portador del Anillo, en el tablero principal.
2. Seguidamente, el Portador del Anillo lanza el dado de amenaza y sufre cualquier consecuencia negativa que pueda resultar (v. “El dado de amenaza”, en la página 16).
3. El Portador del Anillo avanza el indicador de actividad de un marcador de actividad cualquiera una cantidad de casillas según la fórmula siguiente:

**Cuatro casillas, menos el número de símbolos en el dado de amenaza.**

*Por ejemplo, si el resultado del dado de amenaza es una cara en blanco, el Portador del Anillo avanzaría cuatro casillas con un indicador de actividad a su elección; si en el dado de amenaza sale el Ojo de Sauron, lo avanzaría tres casillas; o solo una casilla, si en el dado de amenaza salen tres círculos.*



El número de casillas que el Portador del Anillo mueve un indicador de actividad de esta forma no se ve influenciado por cartas de hobbit o cartas legendarias que limiten la corrupción (v. páginas 17 y 18).

Las casillas por las que se mueve, o en las que finaliza el movimiento, de esta forma, **no** se ejecutan, porque el Anillo hace invisible al hobbit. El avance del indicador se puede detener prematuramente **solo** si llega al final del marcador de actividad.

A continuación, el jugador activo prosigue con su turno. El Portador del Anillo mantendrá el Anillo en su miniatura hasta el final de ese conflicto en particular y, en los turnos siguientes, jugará de la forma habitual.

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

### CONSEJO PARA LA COMUNIDAD DEL ANILLO

La Comunidad puede usar el Anillo para evitar las casillas difíciles de un marcador de actividad. Después de revelar una loseta de relato, el Portador del Anillo puede ponerse el Anillo y lanzar el dado de amenaza, en un intento de alcanzar el final del marcador de actividad principal y finalizar el conflicto antes de que se resuelva la loseta de relato (v. más adelante).

## FINAL DE UN CONFLICTO

Un conflicto termina cuando el indicador de actividad del marcador de actividad **principal** llega a la última casilla, o cuando se ha resuelto la última casilla de suceso del marcador de sucesos.

Cuando se alcanza la última casilla del marcador de actividad principal y se han resuelto todas las casillas, entonces el jugador activo finaliza su turno como se describe en el apartado «3. Finalizar el Turno» (v. página 11).

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

### 1. SUCUMBIR A LA OSCURIDAD



*Ficha de vida de corazón    Ficha de vida de sol    Ficha de vida de anillo*

Cada jugador debe tener ahora una de cada una de las tres fichas de vida, como prueba de que su corazón está donde debe estar (ficha de vida de corazón), de que la oscuridad no lo está atrapando (ficha de vida de sol) y de que está resistiendo la influencia corruptora del Anillo (ficha de vida de anillo). Por **cada ficha que le falte** de estas tres, el jugador debe mover su hobbit una casilla a la derecha en el marcador de corrupción. Las fichas de vida adicionales no tienen efecto, así que tener dos fichas de vida de sol no resultará de más ayuda a un hobbit que tener una única ficha de vida de sol.

### 2. DETERMINAR QUIÉN ES EL PORTADOR DEL ANILLO

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

Una vez determinado el Portador del Anillo, se devuelven todas las fichas de corazón, sol y anillo a sus pilas junto al tablero principal. El nuevo Portador del Anillo roba dos cartas de aventura del mazo y coloca el Anillo junto a su carta de hobbit.

*Consejo: conviene asegurarse de que los jugadores consiguen suficientes fichas de vida y planificar por anticipado quién debería convertirse en el nuevo Portador del Anillo. También hay que procurar completar el marcador de actividad principal, finalizando así el conflicto antes de que la Comunidad se vea abrumada por los graves sucesos que ocurren en la última parte del marcador de sucesos.*

*Nota: el jugador con este hobbit roba dos cartas del mazo de aventura durante este paso.*



## EL VIAJE CONTINÚA

Una vez que los jugadores han resuelto con éxito el primer tablero de conflicto, Moria, la Comunidad llega a un nuevo refugio seguro, Lothlórien. Avanza el indicador de actividad del tablero principal para indicarlo. Reparte las cartas legendarias de Lothlórien entre los jugadores.



Después de Lothlórien, la Comunidad se dirige al siguiente tablero de conflicto, el Abismo de Helm. Después del Abismo de Helm, se encuentra el Antro de Ella-Laraña. Cuando la Comunidad haya derrotado a la monstruosa Ella-Laraña, aún tendrán que enfrentarse a un desafío aún más difícil: deberán cruzar las ardientes tierras de Mordor para destruir el Anillo. Sin embargo, Sauron ha reunido aquí toda su fuerza y no escatimará esfuerzos para encontrar el Anillo. Para más información sobre la preparación y la forma de resolver cada uno de estos conflictos, consulta el apartado «Conflictos», en la página 9. Al final del tablero de conflicto de Mordor, ¡la Comunidad tiene la oportunidad de ganar la partida!

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando:

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

Para destruir el Anillo, el Portador del Anillo debe llegar hasta el final del marcador de actividad principal del tablero de conflicto de Mordor. La última casilla muestra el símbolo del dado de amenaza. Si las consecuencias de la tirada del dado de amenaza no eliminan de la partida al Portador del Anillo, el conflicto finaliza y el Anillo se coloca en el anillo impreso en el tablero de conflicto de Mordor. Cuando esto sucede, ningún jugador se considera ya el Portador del Anillo, y la Comunidad puede entonces intentar destruir el Anillo.



Seguidamente, el jugador activo continúa su turno. El jugador activo lanza el dado de amenaza para determinar si destruye el Anillo. Esta tirada es distinta e independiente de la tirada del dado de amenaza que se hace al llegar al final del marcador.

Lanzar el dado de amenaza para destruir el Anillo causará uno de los efectos siguientes:

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

## PUNTUACIÓN

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

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



Si la comunidad ha llegado hasta el Monte del Destino, pero todos los jugadores han sido eliminados antes de que pudieran destruir el Anillo, consiguen 60 puntos, ya que el indicador del marcador de actividad principal de Mordor está en la casilla 60, pero no se suman el valor total de las runas.

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



## REGLAS ADICIONALES

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

### EL MARCADOR DE CORRUPCIÓN



En el tablero principal, Sauron empieza en el lado derecho del marcador de corrupción e intenta recuperar el control del Anillo, avanzando en dirección a los hobbits. Los hobbits empiezan en el lado izquierdo del marcador de corrupción, pero se ven atraídos de forma gradual hacia la oscuridad. Los hobbits se pueden mover en ambas direcciones en el marcador de corrupción, mientras que Sauron siempre se mueve hacia la izquierda, o permanece en la casilla donde se encuentra. Si la miniatura de un hobbit entra en la misma casilla que Sauron, o sobrepasa a Sauron, dicho hobbit es eliminado de la partida (v. «Jugadores eliminados», en la página 16).

### LOSETAS DE RELATO Y SUCESOS

Al principio del turno de cada jugador, el jugador activo revela una o más losetas de relato, hasta que una loseta obligue a mover uno de los indicadores de actividad.

Cuando un jugador revela una loseta de relato que obliga a mover un indicador de un marcador de actividad, deja de revelar losetas y realiza las siguientes acciones:

Avanza el indicador de actividad del marcador de actividad correspondiente hasta la siguiente casilla y realiza la acción de esa casilla (v. «Marcadores de actividad», en la página siguiente). Si en el tablero no aparece ese marcador de actividad, o si el indicador de actividad ya está en la última casilla de ese marcador, el jugador activo debe avanzar el indicador de actividad de otro marcador de actividad a su elección una única casilla.

*Ejemplo: se revela una loseta de relato que muestra una pipa (el símbolo de amistad). El indicador del marcador de actividad de amistad avanza una casilla, y el jugador resuelve la casilla a la que ha llegado.*



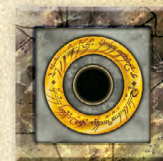
*Dorso de loseta de relato*



Cuando un jugador revela una loseta de relato que no hace avanzar ningún indicador de actividad, deberá resolverse alguna de las siguientes acciones:

#### La influencia del Anillo

El Portador del Anillo debe mover su miniatura de hobbit una casilla hacia Sauron en el marcador de corrupción. El jugador activo debe revelar a continuación otra loseta de relato.



#### La voluntad de Sauron

Un jugador se debe ofrecer voluntario para avanzar su hobbit dos casillas hacia Sauron en el marcador de corrupción, o, de lo contrario, Sauron avanzará una casilla hacia los hobbits. El jugador activo debe revelar a continuación otra loseta de relato.



#### El paso del tiempo

Mueve el indicador de suceso a la siguiente casilla de suceso del tablero de conflicto actual y resuelve el suceso indicado. Una vez resuelto ese suceso, el jugador activo debe revelar otra loseta de relato.



#### Sin opciones

Si la Comunidad descarta un total de tres cartas entre todos, no hay ningún efecto. Si no, el siguiente suceso tiene lugar, como se indica en «El paso del tiempo». En cualquier caso, el jugador activo debe revelar otra loseta de relato.



#### Perdiendo terreno

Si entre todos los miembros de la Comunidad descartan una carta, una ficha de vida cualquiera y una única runa en total, no hay ningún efecto. En caso contrario, el siguiente suceso tiene lugar, como se indica en «El paso del tiempo». En cualquier caso, el jugador activo debe revelar otra loseta de relato.



## SUCESOS

En cuanto se revela una loseta de relato de «El paso del tiempo», el indicador de suceso avanza hasta la siguiente casilla de suceso del actual tablero de conflicto, y ese suceso se resuelve. El conflicto queda completado cuando el indicador de suceso llega al final del marcador de sucesos, o cuando el indicador de actividad llega al final del marcador de actividad principal (v. página 16).



Los símbolos ● (1) ■ tienen el mismo efecto que el descrito en el apartado «El dado de amenaza» (v. página 16). El símbolo ○ significa que el jugador activo puede mover su hobbit una casilla hacia la izquierda en el marcador de corrupción, si es posible.

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

Cuando un jugador se encuentra con el texto «Cada jugador:», todos los jugadores deben seguir las instrucciones y las consecuencias por separado. Empieza el jugador activo, seguido de los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj. Una vez que el jugador ha iniciado el suceso «Cada jugador:», debe ser llevado a cabo por todos los jugadores.

Si se dan instrucciones para que el «grupo» actúe (por ejemplo, descartando cartas), queda a criterio de todos los jugadores determinar quién o quiénes entre ellos contribuirá para cumplir las instrucciones.

*Ejemplo: el jugador activo revela una loseta de relato de «El paso del tiempo». El indicador de suceso avanza a la siguiente casilla de suceso del actual tablero de conflicto. El primer suceso en Moria obliga al grupo, en conjunto, a descartar una carta con al menos un símbolo de amistad y una carta con al menos un símbolo de estrella. Si el grupo no cumple este requisito, Sauron avanzará una casilla hacia los hobbits en el marcador de corrupción. A continuación, el jugador activo revela otra loseta de relato.*

*Ejemplo: si un suceso obliga al grupo a jugar un ✖, cualquier jugador podría jugar la carta que se muestra a la derecha. Como tiene un único ✖ en cada lado, cuenta como un único ✖.*



*Si un suceso requiere que el grupo juegue tres ✖, el grupo podría jugar las tres cartas con un único ✖ que se muestran a la izquierda. Así mismo, podría jugar una carta con un único ✖ y la carta legendaria «Gimli», como se muestra a la derecha. Como Gimli tiene dos ✖ en cada lado, su carta cuenta como dos ✖ cuando se juega o se descarta.*



## MARCADORES DE ACTIVIDAD



Los marcadores de actividad de cada uno de los conflictos indican los desafíos a los que la Comunidad se enfrenta durante el viaje. Los indicadores de actividad que se colocan en el origen de cada marcador de actividad (v. página 9) avanzan al revelar losetas de relato con símbolos de actividad, como se describe en «Losetas de relato y sucesos», y también al jugar cartas.

Si una carta jugada muestra más de un símbolo, el indicador de actividad correspondiente avanza una casilla por cada símbolo, excepto si se ha llegado al final del marcador de actividad. Se debe resolver el efecto de cada casilla sobre la que pase o donde finalice un indicador de actividad.

Uno de los marcadores de actividad es el marcador de actividad principal. Este marcador muestra una serie de números que se utilizan para la puntuación. Así mismo, una manera de completar el conflicto es cuando el indicador de actividad llega al final de este marcador.

Las casillas de actividad de los tableros de conflicto tienen varios efectos. Las imágenes que se muestran a continuación causan los efectos siguientes:



**RUNA PLATEADA DE GANDALF:** el jugador activo recibe una runa de valor 1 y la deja boca arriba frente a él. Las runas de valor superior se pueden utilizar para reemplazar el número correspondiente de runas de menor valor.



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



**FICHA DE VIDA:** el jugador activo recibe una de las fichas de vida correspondientes. Esta ficha permanece frente a su carta de hobbit hasta el final del conflicto.



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




**PUREZA:** mueve el hobbit del jugador activo una casilla hacia la izquierda en el marcador de corrupción, si es posible.



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

## EL DADO DE AMENAZA

Durante la partida, cuando aparece este símbolo, , ya sea en sucesos o en actividades, se debe lanzar el dado de amenaza. Los resultados posibles al lanzar el dado se indican a continuación:



En el marcador de corrupción, Sauron avanza una casilla hacia los hobbits.



En el marcador de corrupción, el jugador activo mueve su hobbit hacia Sauron una cantidad de casillas igual al número de símbolos mostrados (uno, dos o tres).



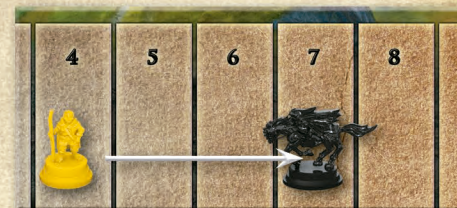
El jugador activo debe descartar dos cartas de su mano.



No sucede nada.

## JUGADORES ELIMINADOS

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



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



Si un jugador es eliminado de la partida, todas sus cartas y sus fichas de vida se descartan, pero conserva sus runas para la puntuación final; no se pueden usar para nada, excepto para la puntuación. Ya no podrá realizar más acciones. No puede continuar su turno y debe finalizarlo de inmediato. Siempre que dicho jugador no fuera el Portador del Anillo, la partida continúa para los demás jugadores, y él puede seguir participando como consejero.

*Nota: si un jugador es eliminado del juego después de revelar una loseta de relato, la loseta se debe resolver igualmente, pero el jugador no revelará ninguna loseta más. Del mismo modo, si un jugador es eliminado durante un suceso de «Cada jugador:», dicho suceso debe ser resuelto por los jugadores restantes.*

## EL OJO DE SAURON



El Ojo Rojo de Sauron, como se muestra en la casilla de suceso «¡El Anillo es Mío!» del tablero de conflicto de Mordor, provoca que la partida termine de inmediato. Cuando el grupo se topa con el Ojo Rojo de Sauron, no puede eludirlo.

## CARTAS DE HOBBIT

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

Todas las habilidades se describen a continuación:



Frodo puede usar cualquier carta de aventura marrón como comodín (estrella).



La lealtad de Sam le protege de los peores resultados del dado de amenaza. Si el resultado del dado de amenaza obliga a Sam a moverse hacia la derecha en el marcador de corrupción, siempre moverá solo una casilla en dirección a Sauron. Si el dado de amenaza obliga a Sam a descartar cartas, solo descartará una carta en lugar de dos.



Pippin puede jugar dos cartas del mismo color durante su turno (v. «Jugar cartas», en la página 10). Esto le permite ignorar la limitación de poder jugar solo una carta marrón y otra gris.



Merry necesita una ficha de vida menos al final de cada conflicto (v. «Final de un conflicto», en la página 12). Con una ficha de vida, Merry avanzaría una casilla hacia Sauron en el marcador de corrupción. Sin ninguna ficha de vida, Merry avanzaría dos casillas hacia Sauron en el marcador de corrupción.



Gordo puede robar dos cartas de aventura adicionales del mazo después de finalizar cada conflicto.

## CARTAS DE GANDALF

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



### CURACIÓN

El jugador activo elige a un jugador (incluso a sí mismo). El jugador elegido mueve su miniatura de hobbit hasta dos casillas hacia la izquierda en el marcador de corrupción.

### PERSEVERANCIA

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

## ORIENTACIÓN

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

## PREVISIÓN

El jugador activo puede mirar las tres losetas de relato superiores y las puede ordenar como quiera antes de volver a dejarlas en lo alto de la pila.

## MAGIA

Después de mover el indicador de suceso a la siguiente casilla de suceso, se ignora el suceso. Si se trata del suceso final de un conflicto, el conflicto finaliza igualmente. Sin embargo, esta carta no evita que la última casilla de suceso de Mordor provoque que se pierda la partida.

## CARTAS DE RELATO LEGENDARIAS

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



**MIRUVOR:** permite a cualquier jugador pasar una carta a otro jugador.



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



**COTA DE MALLA DE MITHRIL:** cualquier jugador puede ignorar los resultados de una tirada del dado de amenaza. Juega esta carta sobre cualquier jugador, después de que haya lanzado el dado de amenaza. Esta carta se **puede** usar en el Monte del Destino. Cuando un hobbit se pone el Anillo, esta carta no influye en la cantidad de casillas que avanza el indicador de actividad.



**ATHELAS:** si a algún jugador le falta una o más fichas de vida, el jugador no sufre ninguna consecuencia negativa. Juega esta carta sobre cualquier jugador, al final de un conflicto o en uno de los sucesos correspondientes de Mordor.



**BASTÓN DE GANDALF:** ignora todos los efectos de las losetas de relato de «Sin opciones» y «Perdiendo terreno». La Comunidad no tiene que descartar ninguno de los objetos indicados, y el indicador de suceso no avanza a la siguiente casilla de suceso. Esta carta no se puede aplicar a la loseta de relato de «El paso del tiempo».



**REDOMA DE GALADRIEL:** juega esta carta sobre el jugador activo, cuando vaya a revelar la siguiente loseta de relato. Ya no tendrá que revelar más losetas de relato, sino que continuará su turno de la forma habitual con el paso de jugar cartas. Esta carta se puede jugar para evitar que un jugador revele losetas de relato durante su turno.



**FLESSAR:** un jugador cualquiera puede mover su miniatura de hobbit una casilla hacia la izquierda en el marcador de corrupción, si es posible.



**LEMBAS:** un jugador cualquiera puede descartar tantas cartas como quiera y, a continuación, robar cartas del mazo de aventura hasta que tenga una mano de seis cartas.



Hay otra carta legendaria con un efecto especial:

**GOLLUM:** esta carta es un comodín triple (estrella), que se puede usar cuando se descartan símbolos, o para avanzar tres casillas en un marcador de actividad. En ambos casos, el jugador que la haya jugado tiene que lanzar el dado de amenaza inmediatamente después.

*Nota: si se descarta esta carta para cualquier otro efecto que no sea el de sus tres símbolos de estrella, entonces no se lanza el dado de amenaza.*

## VARIANTES DE JUEGO

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

### PARTIDA INTRODUCTORIA

Cuando se juega por primera vez, coloca a Sauron en la casilla 15 del marcador de corrupción. Cuando la Comunidad haya completado con éxito la partida introductoria, juega las siguientes partidas en su nivel de dificultad normal, con Sauron empezando en la casilla 12.



### PARTIDA AVANZADA

Si la Comunidad consigue destruir el Anillo en el nivel de dificultad normal, se puede pasar a jugar partidas de nivel avanzado, donde Sauron empieza en la casilla 10. Esta variante llevará a los jugadores al límite, y muy pocos serán capaces de salvar la Tierra Media con este nivel de dificultad.



### PASAR EL ANILLO

Si el actual Portador del Anillo es eliminado de la partida, por cualquier otra razón que no sea ocupar o sobrepasar la casilla de Sauron en el marcador de corrupción (v. «Jugadores eliminados», en la página 16), el jugador de su izquierda se convierte en el nuevo Portador del Anillo, y la partida continúa.



### [GUALDAD DE TURNOS

Para igualar la cantidad de turnos que juega cada jugador, la Comunidad puede decidir ignorar la regla de que el Portador del Anillo inicia cada conflicto y, en su lugar, pueden continuar jugando en el sentido de las agujas del reloj. En este caso, se utiliza una ficha para indicar el jugador activo.

## JUEGO COMPETITIVO

A medida que vayan adquiriendo experiencia, los jugadores pueden acordar añadir un elemento competitivo al juego. En este caso, todas las runas se conservan boca abajo, sin mostrar su valor a los demás jugadores. Si se consigue destruir el Anillo, cada jugador consigue 60 puntos, más una bonificación igual a la suma de todas las runas que haya reunido durante la partida, independientemente de que haya sido o no eliminado de la partida. La Comunidad ha tenido éxito, y el jugador con la mayor puntuación protagonizará las canciones de los trovadores por siempre jamás. Dicho jugador será considerado como el ganador.

En el juego competitivo, hay una regla adicional. Si el Portador del Anillo tiene tres o más fichas de Anillo cuando su hobbit se encuentra con Sauron en el marcador de corrupción, entonces el Anillo se apodera de él y se une a Sauron. Dicho jugador es el ganador, anotándose tantos puntos como el valor de la casilla actual del indicador del marcador de actividad principal, mientras que los demás jugadores consiguen cero puntos.

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



## SINOPSIS DE « EL SEÑOR DE LOS ANILLOS »

«El Señor de los Anillos» narra un relato épico del enfrentamiento entre el Bien y el Mal. La historia comienza en la casa de Frodo Bolsón, situada en un lugar de la Comarca llamado Bolsón Cerrado. Frodo es un hobbit, un humanoide de baja estatura, pies velludos y buen apetito, que no siente demasiada inclinación por la aventura. Frodo tiene en su poder un anillo de oro que su tío Bilbo “encontró” después de que su anterior dueño, una criatura llamada Gollum, lo perdiera, cosa que sucedió hace tiempo, durante el transcurso de un largo viaje, narrado por J.R.R. Tolkien en «El Hobbit».

### BOLSÓN CERRADO

Un mago llamado Gandalf, habla a Frodo acerca de los mágicos Anillos de los Elfos, y le explica que el suyo es «un anillo para gobernarlos a todos». Lo forjó el Señor Oscuro Sauron, quien lo daba por perdido desde hace tiempo. Sin embargo, ahora ha sentido su reaparición y lo está buscando, pues desea que vuelva a sus manos, en Mordor. Si lo consiguiera, Sauron gobernaría sobre toda la Tierra Media. Frodo debe llevar el Anillo hacia el este, hasta Rivendel, donde se decidirá el destino del objeto. Sauron ha enviado a sus nueve Jinetes Negros, los Nazgûl, en busca del Anillo. Hace poco, ha oído mencionar el nombre «Bolsón», y ha dirigido a sus Nazgûl hacia la Comarca. Frodo debe partir sin demora y en secreto, acompañado por Sam (su jardinero) y otros dos amigos hobbits (Merry y Pippin). Un quinto hobbit, conocido como el Gordo Bolger, se queda atrás para borrar el rastro del grupo.

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



## RIVENDEL

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

## MORIA

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

Mientras la Comunidad descansa durante su primera noche en Moria, Pippin, movido por un repentino impulso, deja caer una piedra en un pozo. Un golpeteo resuena desde el fondo, como si fuera una señal. El grupo pasa la siguiente noche en la Cámara de los Registros, donde encuentra y lee el *Libro de Mazarbul*, que narra cómo los enanos que vivieron y trabajaron en Moria fueron atrapados y asesinados. De pronto, un sonido de tambores, «¡Bum, bum!», surge de las profundidades. La Comunidad se encuentra atrapada y los orcos atacan, echando abajo las puertas, por lo que el grupo cubre la retirada y se apresura a huir. En su carrera, llegan hasta un abismo, cruzado por un único puente estrecho, perseguidos por un balrog: una terrible criatura de fuego y sombra. Gandalf ordena a los demás que crucen el puente, pero, a mitad de camino, el mago se vuelve para plantar cara al balrog, gritando: «¡No puedes pasar!», mientras la enorme criatura envuelta en llamas avanza. Gandalf alza su bastón y golpea sobre el puente,

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

## LOTHLÓRIEN

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

Tras desembarcar en las Cataratas de Rauros, el grupo discute sobre el camino a seguir. Frodo decide continuar hacia Mordor, pero Boromir desea utilizar el Anillo contra Sauron, en lugar de destruirlo.

Abrumado por su deseo de obtenerlo, intenta arrebátárselo a Frodo, quien se lo pone, desaparece y se da a la fuga. Solo en compañía de Sam, y seguido por Gollum, Frodo continúa su viaje hacia Mordor.

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

## EL ABISMO DE HELM

Aragorn, Gimli y Legolas continúan buscando a los hobbits, y se asombran al encontrar a Gandalf, al que daban por muerto, vestido completamente de blanco. El mago les cuenta cómo combatió y derrotó al balrog, y juntos visitan a Théoden, Rey de Rohan, con intención de librarlo de la influencia de su consejero Gríma, también llamado Lengua de Serpiente. Elevando su bastón de mago, Gandalf desenmascara a Lengua de Serpiente, agente de Saruman, y consigue expulsarlo. El agradecido Théoden hace entrega a Gandalf de su legendario caballo Sombragrís. Éomer, sobrino de Théoden, pone su espada al servicio del rey y éste la eleva gritando: “¡En pie, en pie, Jinetes de Théoden! ¡Adelante, Eorlingas!” Entre un retumbar de cascos, los Jinetes de Rohan cabalgan hacia la batalla.

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



tormentas de flechas llueven sobre los orcos y demás seres salvajes que asedian la fortaleza. Pero el enemigo sigue avanzando. Usando árboles a modo de arietes, los orcos arremeten contra las puertas. Éomer y Aragorn logran rechazarlos, pero sufren una emboscada. Blandiendo su hacha, Gimli corre en su ayuda y logra llevarlos de nuevo al interior. Los orcos atacan una y otra vez, lanzándose contra las murallas, hasta que logran abrir una brecha, gracias al Fuego de Orthanc (pólvora). Los orcos se precipitan al interior, forzando a los defensores a retroceder hasta la ciudadela. Aragorn advierte a los atacantes que deberían marcharse o ninguno de ellos quedará con vida, pero la hueste se ríe de él, y parece que los orcos van a conquistar el Abismo de Helm. Entonces, un cuerno suena desde la torre. Théoden, Aragorn y los Jinetes cargan hacia la batalla, arrollando a las huestes de Isengard, al tiempo que Gandalf llega con refuerzos. El enemigo huye aterrorizado, directamente hacia el ejército de árboles que acaba de aparecer en la llanura, para no volver a ser visto jamás.

## EL ANTRO DE ELLA-LARAÑA

Mientras tanto, Frodo y Sam, que continúan su largo viaje, capturan a Gollum, atándolo con cuerda élfica y obligándolo a jurar que servirá al dueño de su «Tessoro» (el Anillo). A continuación, lo liberan y le ordenan que les lleve hasta Mordor. Viajando de noche y escondiéndose durante el día, atraviesan primero la horrible Ciénaga de los Muertos, donde Gollum se ha escondido anteriormente de los orcos. Apenas tienen más alimento que las nutritivas lembas que les regalaran los elfos. Unas extrañas luces intentan

apartarlos del camino, y Frodo y Sam ven los rostros de los guerreros muertos mirándolos desde el fondo de las oscuras aguas.

Advirtiéndoles que le miren solo a él, Gollum los dirige a través del traicionero lodazal.

Mientras

avanzan, un Nazgûl pasa volando sobre ellos a lomos de una bestia alada, rasgando la noche con sus chillidos mientras reconoce el terreno, buscando al Portador del Anillo.

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

Mientras cruzan la tierra de Ithilien, Frodo y Sam reciben la ayuda de Faramir, el hermano de Boromir, allí apostado para hostigar a las fuerzas de Sauron. Faramir los lleva hasta su guarida, donde le exponen su misión. Gollum, que ha estado escondiéndose de los hombres, es descubierto en el Estanque Vedado. Creyendo que Gollum oculta algo, Faramir recomienda a Frodo que no intente pasar a través de Cirith Ungol, pero el hobbit no tiene elección. Frodo, Sam y Gollum continúan su viaje y, tras dos días de camino, llegan a Minas Morgul, la ciudad de los Nazgûl. Frodo siente que el Anillo le impulsa a ir en dirección a la ciudad, pero Sam tira de él en dirección contraria. Los hobbits escalan la ladera del valle, mientras los truenos resuenan y los rayos destellan a su alrededor, pero logran encontrar cobijo antes de que el Señor de los Nazgûl, al frente del gran ejército de Minas Morgul, empiece a sentir al Portador del Anillo. En contra de su voluntad, la mano de Frodo se mueve hacia el Anillo, pero, en su lugar, toca la redoma que le diera Galadriel. El Señor de los Nazgûl y su ejército continúan su camino. Y lo mismo hacen los hobbits, escalando más y más, hasta que, exhaustos, se detienen a pasar la noche en una oscura grieta. Gollum se adelanta sigilosamente para advertir a Ella-Laraña que está a punto de recibir visita.

A la mañana siguiente, Gollum los lleva directamente hasta un oscuro túnel, donde quedan atrapados en un callejón sin salida. Frodo alza la redoma de Galadriel, de la que emana una radiante luz, en cuyo resplandor aparece Ella-Laraña. Los hobbits asustan a la criatura con la luz de la redoma, pero ésta ataca en cuanto abandonan los túneles. Sam logra rechazar a Gollum, pero, entonces, ve a Frodo envuelto en tela de araña, llevado a rastras por la criatura tejedora. Furioso, Sam recoge a Dardo del suelo y ataca a Ella-Laraña. Mientras ésta se cierne sobre él con un salto definitivo, Sam toma la redoma y envía su brillante luz directamente a los ojos de la araña, que huye arrastrándose agónicamente. Creyendo que Frodo ha muerto, Sam decide continuar solo con la búsqueda y, de mala gana, toma el Anillo. Al oír acercarse a un grupo de orcos, Sam se pone el Anillo, volviéndose invisible, y los sigue hasta que descubren el cuerpo de Frodo, que no está muerto, sino paralizado por el veneno de Ella-Laraña.

Los orcos llevan a Frodo hasta el interior de la torre de Cirith Ungol.

## MORDOR

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

Mientras tanto, el resto de la Comunidad busca ayuda para luchar contra Sauron. Aragorn, Gimli y Legolas viajan a través de los Senderos de los Muertos para levantar a un ejército de espectros. Gandalf y Pippin viajan hasta Minas Tirith, capital de Gondor, donde Pippin jura servir a Denethor, Señor de Gondor, y padre de Boromir y Faramir. Consciente de que Minas Tirith está a punto de ser asediada por los ejércitos de Sauron, Denethor envía un mensajero a Théoden, pidiendo que los Jinetes de Rohan ayuden con toda su fuerza y sin demora a Gondor. Éowyn, hermana de Éomer, viaja con los jinetes disfrazada de hombre, llevando a Merry en la grupa de su caballo. Théoden necesita actuar con rapidez, pero sin ser descubierto por las fuerzas oscuras. Ghân-buri-Ghàn, un cacique salvaje, guía a los jinetes por senderos ocultos a través del bosque, evitando los puestos avanzados del enemigo.

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

Para desviar la atención del Portador del Anillo, Aragorn lidera un ejército de Minas Tirith y desafía a Sauron. Tras varios días de marcha, logran llegar a Morannon, las Puertas de Mordor. Aragorn, Gandalf y los demás capitanes cabalgan hasta las puertas y lanzan su desafío. Las puertas se abren, y la Boca de Sauron cabalga hasta ellos en calidad de emisario. Éste se ríe del ejército, mostrando la malla de mithril y la capa de Frodo, y amenazando con torturar al hobbit si los aliados no se retiran. Gandalf se

niega, recoge los objetos y hace retroceder al mensajero de Mordor. Entonces, resuenan tambores y una gran hueste de orcos sale por las puertas, mientras hombres salvajes y trolls descienden de las colinas, quedando el ejército aliado rodeado por las fuerzas de la oscuridad.

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

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



## CRÉDITOS

Autor: Reiner Knizia

Ilustración: John Howe

Edición: Kevin Wilson, John Goodenough,

Mark O'Connor, Patricia Meredith y Sally Karkula

Diseño gráfico de ediciones anteriores: Redback Design (Cambridge),

Bluguy Grafik (Munich), Kevin Childress (FFG)

## DE LA EDICIÓN ANIVERSARIO

Producción: Calli Oliverius y Robert Hyde

Edición: Adam Baker

Dirección de diseño gráfico: Chris Hosch

Diseño gráfico: Nate Carnahan and Philip Cooke

Modelado: Adam Martín

Modelado en plomo: Cory DeVore

Dirección de modelado: Derrick Fuchs

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Dirección de producción: Andrew Navaro

## CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Traducción: Francisco Franco Garea / Revisada y actualizada por Ángel F. Bueno

Adaptación gráfica: Bascu

### AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

**DEVIR**

Devir Iberia S.L.  
Rosselló 184  
08008 Barcelona  
www.devir.com



© 2020 Sophisticated Games Ltd and Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd. and their respective licensees. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.