

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

La Puerta del Cuerno Rojo

Nivel de dificultad = 6

Arwen desea visitar a Elrond, su padre, y Celeborn ha pedido a los héroes que la escolten por las Montañas Nubladas hasta llegar a Rivendel a salvo. Pero la estación está terminando y un repentino frío ha caído sobre los tres picos que guardan el paso del Cuerno Rojo.

“La Puerta del Cuerno Rojo” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La Puerta del Cuerno Rojo y Las Montañas Nubladas. (Las Montañas Nubladas puede encontrarse en la expansión de lujo Khazad-dûm de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)



Preparación

Al preparar “La Puerta del Cuerno Rojo”, retira todas las copias de Tormenta de Nieve del mazo de Encuentros y ponlas aparte, fuera del juego. Estas cartas se dejan fuera del área de juego y no interactúan con éste hasta que lo indiquen las cartas del escenario.

Objetivo Aliado: Arwen Undómiel

En este escenario, los jugadores deben proteger una carta de “Objetivo Aliado”, Arwen Undómiel. Esta carta tiene un efecto constante que dice: “El jugador inicial gana el control de Arwen Undómiel como Aliado.”. Esto significa que el jugador inicial toma el control de Arwen Undómiel y puede usarla del mismo modo que usaría cualquier carta de Aliado que controle. Ninguna otra copia de una carta llamada Arwen Undómiel puede entrar en juego de ninguna forma. Al final de cada ronda, cuando la ficha de jugador inicial pasa a un nuevo jugador, el nuevo jugador inicial toma el control de Arwen Undómiel.

Si Arwen Undómiel abandona el juego por cualquier motivo, los jugadores pierden la partida. Además, si el jugador que controla a Arwen Undómiel es eliminado, los jugadores pierden la partida.

Caradhras

Caradhras tiene el siguiente texto: “Los jugadores no pueden viajar a Caradhras excepto mediante efectos de cartas de Misión.”. Esto significa que ningún efecto de cartas, excepto el de una carta de Misión, puede hacer que Caradhras sea el lugar activo.

Palabra clave “En secreto X”

“En secreto” es una nueva palabra clave introducida en las cartas de Jugador del ciclo de La Mina del Enano. “En secreto” disminuye el coste para jugar la carta en el valor especificado, siempre y cuando la Amenaza del jugador que va a jugar la carta sea 20 o menos. “En secreto” sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.

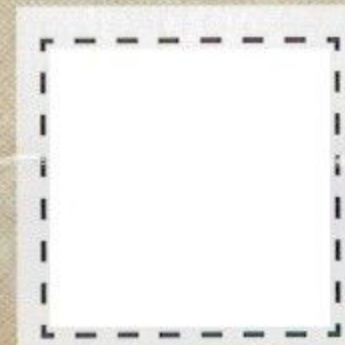


© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

edge



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

Camino a Rivendel

Nivel de dificultad = 4

Los héroes continúan su viaje en dirección norte hacia Rivendel, escoltando a Arwen para que visite a Elrond, su padre. Pero el camino es largo y los orcos emboscan al grupo durante su viaje. Con los enemigos pisándoles los talones, el tiempo empuja al grupo a acercarse más a las ominosas montañas y a los peligros que albergan.

“Camino a Rivendel” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Camino a Rivendel, Las Montañas Nubladas y Tragos expoliadores. (Las Montañas Nubladas y Tragos expoliadores pueden encontrarse en la expansión de lujo Khazad-dûm de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)



Objetivo Aliado: Arwen Undómiel

En este escenario, los jugadores deben proteger una carta de “Objetivo Aliado”, Arwen Undómiel. Esta carta tiene un efecto constante que dice: “El jugador inicial gana el control de Arwen Undómiel como Aliado.”

Esto significa que el jugador inicial toma el control de Arwen Undómiel y puede usarla del mismo modo que usaría cualquier carta de Aliado que controle. Ninguna otra copia de una carta llamada Arwen Undómiel puede entrar en juego de ninguna forma. Al final de cada ronda, cuando la ficha de jugador inicial pasa a un nuevo jugador, el nuevo jugador inicial toma el control de Arwen Undómiel.

Si Arwen Undómiel abandona el juego por cualquier motivo, los jugadores pierden la partida. Además, si el jugador que controla a Arwen Undómiel es eliminado, los jugadores pierden la partida.

Palabra clave “Emboscada”

“Emboscada” es una nueva palabra clave usada en el escenario Camino a Rivendel. Cuando un Enemigo con la palabra clave “Emboscada” entra en juego, los jugadores deben hacer una comprobación de enfrentamiento empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario. La comprobación de enfrentamiento sólo se hace contra el Enemigo que acaba de entrar, y no contra el resto de Enemigos que haya en el área de preparación. Si el Enemigo se enfrenta a un jugador como resultado de este efecto, no se realizan más comprobaciones de enfrentamiento.

Palabra clave “En secreto X”

“En secreto” es una nueva palabra clave introducida en las cartas de Jugador del ciclo de La Mina del Enano. “En secreto” disminuye el coste para jugar la carta en el valor especificado, siempre y cuando la Amenaza del jugador que va a jugar la carta sea 20 o menor. “En secreto” sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

edge



FANTASY
FLIGHT
GAMES



El SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

El Guardián del Agua

Nivel de dificultad = 5

Elrond está preocupado por el relato del viaje de Arwen a Rivendel. Ha pedido a los héroes que descubran la fuente de la creciente actividad orca en las Montañas Nubladas. Esta misión ha llevado al grupo a Moria, hacia el sur; pero las Puertas de Durin están bloqueadas por un profundo y oscuro lago. Mientras los héroes rodean sus aguas, un antiguo mal se agita en sus profundidades. Comienza una batalla desesperada, y los héroes deben repeler a la criatura o ponerse a salvo en las minas.

“El Guardián del Agua” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El Guardián del Agua y Las Montañas Nubladas. (Las Montañas Nubladas puede encontrarse en la expansión de lujo Khazad-dûm de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)



Preparación

Al preparar “El Guardián del Agua”, retira El Guardián del Agua y Las Puertas de Durin del mazo de Encuentros y ponlas aparte, fuera del juego. Estas cartas se colocan fuera del área de juego y no interactúan con éste hasta que lo indiquen las cartas del escenario.

Las Puertas de Durin

Las Puertas de Durin tiene el siguiente texto: “Las fichas de Progreso que fuesen a colocarse sobre Las Puertas de Durin se colocan sobre la carta de Misión actual.”. Esto significa que Las Puertas de Durin nunca puede abandonar el juego como Lugar explorado, y que para conseguir sus puntos de victoria los jugadores deben cumplir el requisito de la carta.

Palabra clave “Regenerar X”

Un Enemigo con la palabra clave “Regenerar” se cura en cada ronda la cantidad de daño especificada. Esto tiene lugar inmediatamente después de pasar la ficha de jugador inicial durante la fase de Recuperación y antes de las acciones de los jugadores.

Palabra clave “En secreto X”

“En secreto” es una nueva palabra clave introducida en las cartas de Jugador del ciclo de La Mina del Enano. “En secreto” disminuye el coste para jugar la carta en el valor especificado, siempre y cuando la Amenaza del jugador que va a jugar la carta sea 20 o menor. “En secreto” sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contienen son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Publishing, Inc. y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

edge



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

La larga oscuridad

Nivel de dificultad = 7

Las Minas de Moria son un oscuro laberinto de angostos túneles y amplios pasadizos, de cuevas naturales e impresionantes cavernas talladas por los enanos. Los héroes deben avanzar hacia el este y descubrir lo que puedan sobre los orcos, y puede que incluso reunirse con Balin para conseguir más información. Pero en la oscuridad es fácil perderse...

"La larga oscuridad" se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La larga oscuridad, Giros y recovecos y Peligros del pozo. (Giros y recovecos y Peligros del pozo pueden encontrarse en la expansión de lujo Khazad-dûm de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)



Prueba de ubicación

Mientras juegan este escenario, a veces se pedirá a los jugadores que realicen una "prueba de ubicación". Estas pruebas representan los intentos de los Héroes por mantener el sentido de la orientación en las minas.

Una prueba de ubicación debe realizarla un solo jugador, como especifica la carta que inicia la prueba. El jugador que realiza la prueba de ubicación puede elegir y descartar 1 carta desde su mano para descartar la carta superior del mazo de Encuentros. Muchas de las cartas del mazo de Encuentros de La larga oscuridad tienen la palabra "SUPERADA" impresa en negrita en la esquina inferior derecha de su cuadro de texto. Si la carta de Encuentro descartada tiene "SUPERADA" impreso en su cuadro de texto, la prueba tiene éxito y no se activa ningún efecto adverso. Si la carta no tiene "SUPERADA" impreso en su cuadro de texto, el jugador no ha tenido éxito, pero puede volver a intentar la prueba, repitiendo esta acción hasta que tenga éxito en la prueba o hasta que no quiera (o no pueda) descartar más cartas. Si un jugador se queda sin cartas o declara que no quiere descartar más para la prueba, se considera que la prueba ha fracasado y los jugadores deben seguir el resto de las instrucciones de la carta que inició la prueba.

Ejemplo: La carta "Vastedad y Complejidad" dice: "Al ser revelada: El jugador inicial realiza una prueba de ubicación. Si esta prueba fracasa, aumenta la Amenaza de cada jugador en 7, retira todas las fichas de Progreso del juego y activa todos los efectos "Perdidos:" que estén en juego."

Cuando esta carta es revelada, Eric, el jugador inicial, debe realizar una prueba de ubicación. Puede elegir fracasar la prueba inmediatamente sin descartar cartas desde su mano, pero decide intentar superarla. Descarta 1 carta desde su mano y la carta superior del mazo de Encuentros. Ésta no tiene "SUPERADA" impreso en negrita en su cuadro de texto, por lo que no supera la prueba de ubicación. Decide volverlo a intentar y descarta otra carta desde su mano. Esta vez, la carta de Encuentro descartada sí tiene "SUPERADA" impreso en su cuadro de texto, por lo que Eric supera la prueba. Ignora la frase que empieza por "Si" de "Vastedad y Complejidad" y la carta es descartada sin ningún efecto adicional.

Efectos "Perdidos:"

Algunas cartas tienen efectos "Perdidos:". Estos efectos sólo se activan mediante los efectos de otras cartas y no están relacionados con ninguna estructura de activación ni fase de la partida.

Antorcha de la Cueva

Este escenario usa la carta de Objetivo "Antorcha de la Cueva". Durante la preparación, el jugador inicial selecciona cualquier Héroe para vincularla, y ese Héroe llevará la Antorcha de la Cueva durante el resto de la partida. Si la Antorcha de la Cueva fuese a abandonar el juego, es retirada de éste. No coloques ninguna carta "retirada del juego" en la pila de descartes, pues los efectos que pueden devolver cartas desde la pila de descartes ya no interactúan con estas cartas.

Jugador siguiente

El jugador siguiente es el jugador sentado inmediatamente a la izquierda del jugador al que hace referencia el efecto de la carta. Si no hay más jugadores en la partida, no existe el jugador siguiente.

Palabra clave "En secreto X"

"En secreto" es una nueva palabra clave introducida en las cartas de Jugador del ciclo de La Mina del Enano. "En secreto" disminuye el coste para jugar la carta en el valor especificado, siempre y cuando la Amenaza del jugador que va a jugar la carta sea 20 o menor. "En secreto" sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Publishing, Inc. y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1775 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel. (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

edge



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

Cimientos de piedra

Nivel de dificultad = 6

Los muros rezuman agua y el aire se vuelve húmedo. Un sordo rumor resuena desde arriba, acompañado por el sonido del agua que corre. En Moria hay canales subterráneos que llevan a la oscuridad más profunda, y quién sabe qué más...

“Cimientos de piedra” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Cimientos de piedra, Giros y recovecos, Profundidades de Moria y Trasgos de las profundidades. (Giros y recovecos, Profundidades de Moria y Trasgos de las profundidades pueden encontrarse en la expansión de lujo Khazad-dûm de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)



Preparación

Este escenario usa la carta de Objetivo “Antorcha de la Cueva”. Durante la preparación, el jugador inicial selecciona cualquier Héroe para vincularla, y ese Héroe llevará la Antorcha de la Cueva durante el resto de la partida. Si la Antorcha de la Cueva fuese a abandonar el juego, es retirada de éste.

Durante la preparación, los jugadores no deben mezclar el conjunto de Encuentro de Cimientos de piedra con el resto del mazo de Encuentros, sino que deben ponerlo aparte, fuera del juego. Este conjunto de Encuentro se añadirá al mazo de Encuentros en un momento posterior del escenario.

Crear un área de preparación

Cuando se pida “Crea tu propia área de preparación”, cada jugador dejará un área frente a sí que sirva como su área de preparación privada. Sólo podrán interactuar entre ellos de cualquier forma aquellos jugadores que compartan un área de preparación común. Los jugadores seguirán resolviendo cada fase de la partida siguiendo el orden del turno, comenzando por el jugador inicial (que seguirá cambiando). Sin embargo, la resolución de cada fase tendrá lugar como si sólo estuviesen presentes en la partida el jugador o jugadores que compartan una misma área de preparación.

· Los jugadores no pueden afectar a aquellos jugadores (o cartas controladas por jugadores) que no compartan un área de preparación común. Esto significa que no puedes disminuir la Amenaza de un jugador, jugar una carta Vinculada sobre uno de sus personajes, etc., a menos que dicho jugador comparta un área de preparación contigo.

· Durante la fase de Encuentros, los jugadores sólo revelan 1 carta por cada jugador que comparta su área de preparación. Así, en una partida de 4 jugadores en la que los 4 han sido separados, cada jugador añadiría 1 carta a su área de preparación.

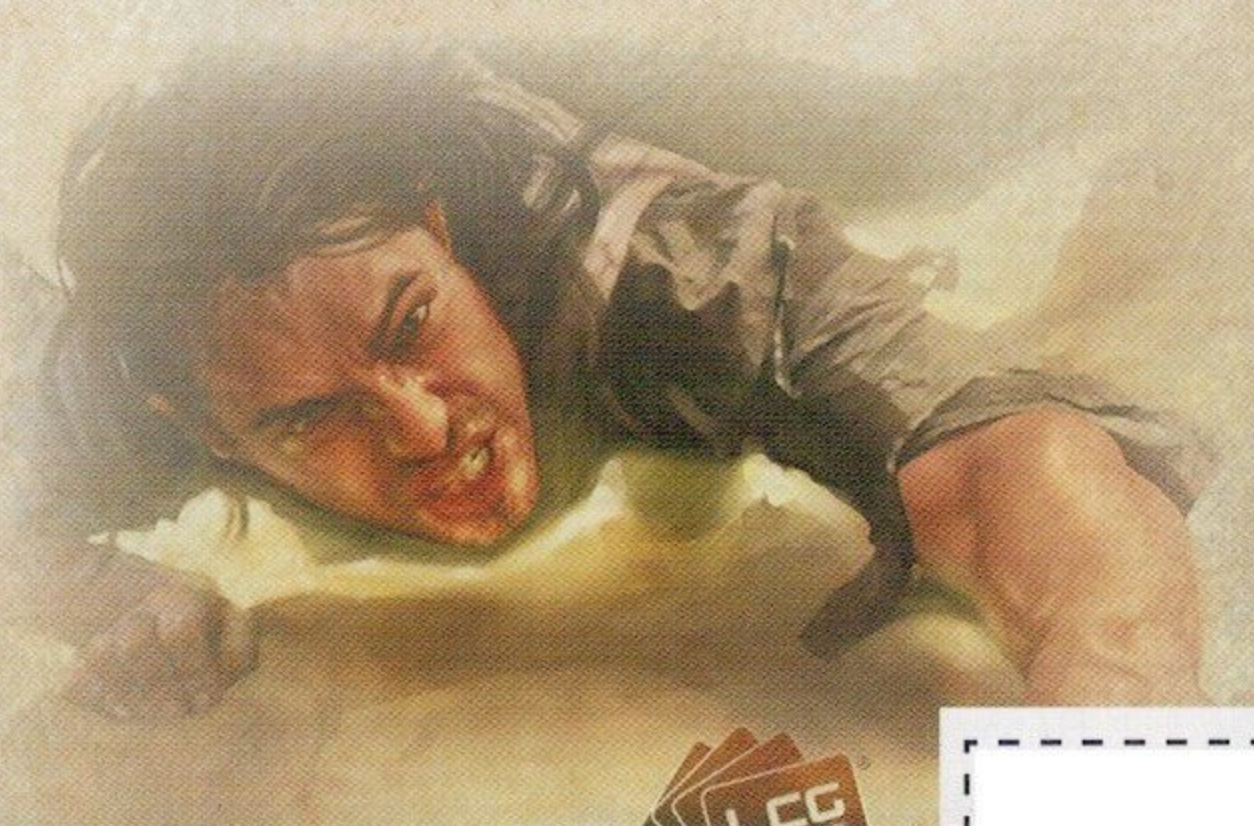
· Los efectos de las cartas de Encuentro se limitan a cada área de preparación. Por ejemplo, si un efecto hace referencia a “cada jugador” o a “todos los jugadores”, entonces sólo hace referencia a los jugadores que compartan el área de preparación a la que se va a añadir la carta de Encuentro.

Unirse a otro jugador

En la etapa 4B, los jugadores se deben “unir a otro jugador” tras completar su carta de Misión actual. Unirse a otro jugador ocurre al comienzo de la fase de Viaje. El jugador o jugadores que se unen deben añadir las cartas de su propia área de preparación a las del área de preparación del jugador o jugadores a quien se van a unir, manteniendo cualquier Enemigo enfrentado con ellos y descartando cualquier Lugar activo que haya en el área de preparación que abandonan. Si varios jugadores completan su carta de Misión actual durante la misma fase, unen sus misiones comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario. Si no hay ningún jugador al que unirse, los jugadores avanzan a la etapa 5.

Palabra clave “En secreto X”

“En secreto” es una nueva palabra clave introducida en las cartas de Jugador del ciclo de La Mina del Enano. “En secreto” disminuye el coste para jugar la carta en el valor especificado, siempre y cuando la Amenaza del jugador que va a jugar la carta sea 20 o menor. “En secreto” sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.

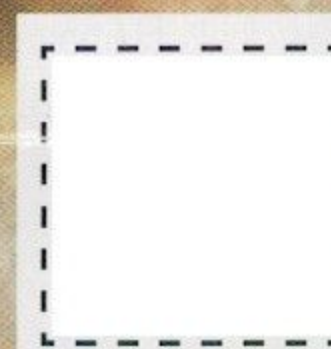


© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

edge



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

Sombra y llama

Nivel de dificultad = 8

Los héroes han escapado de la oscuridad que habita bajo las minas y se encuentran en el Tercer Nivel, cerca del Portal del Este. Los orcos comienzan a atacar en masa, y mientras lo hacen, un enemigo más terrible aún se alza ante ellos. El Daño de Durin ha surgido de las profundidades para volver a vagar por los salones de los enanos...

"Sombra y llama" se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Sombra y llama, Profundidades de Moria y Tragos de las profundidades. (Profundidades de Moria y Tragos de las profundidades pueden encontrarse en la expansión de lujo Khazad-dûm de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)



Palabra clave "Regenerar X"

Un Enemigo con la palabra clave "Regenerar" se cura en cada ronda de la cantidad de daño especificada. Esto tiene lugar inmediatamente después de pasar la ficha de jugador inicial durante la fase de Recuperación y antes de las acciones de los jugadores.

Palabra clave "Indestructible"

"Indestructible" es una nueva palabra clave introducida en el escenario Sombra y llama. Un Enemigo con la palabra clave "Indestructible" no puede ser destruido con daño, incluso cuando sobre él haya un daño igual a sus puntos de impacto.

El Daño de Durin

El Daño de Durin permanece en el área de preparación y se considera enfrentado a todos los jugadores cuya Amenaza sea 1 o superior, lo que le permite añadir su Amenaza al área de preparación y atacar. El Daño de Durin ataca una vez a cada jugador con el que esté enfrentado durante el paso normal de Resolución del ataque enemigo de ese jugador. Al principio del combate debe adjudicarse a El Daño de Durin una carta de

Sombra por cada jugador enfrentado. Cada carta de Sombra sólo se usa una vez, y debe descartarse inmediatamente después de completar el ataque correspondiente (*de forma que El Daño de Durin no reciba beneficios de más de una carta de Sombra a la vez*).

Si un jugador cuya Amenaza no sea 1 o más ve su Amenaza aumentada durante el combate, El Daño de Durin lo ataca si aún no ha completado el paso de Resolución del ataque (*pero no se adjudica una carta de Sombra a El Daño de Durin*).

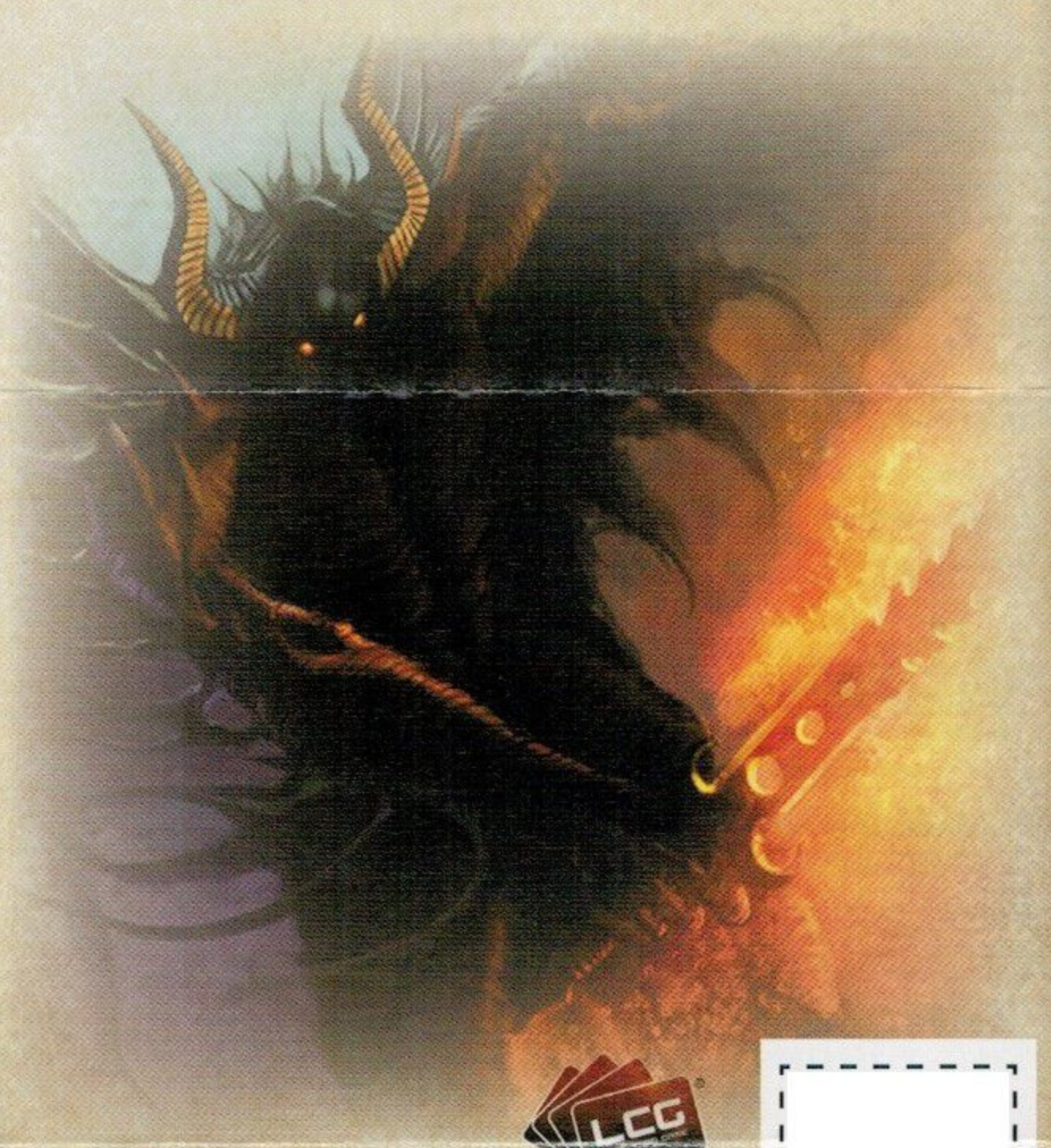
Los jugadores pueden atacar a El Daño de Durin siguiendo las reglas de combate normales. Los jugadores no pueden combinar sus ataques contra El Daño de Durin sin usar la palabra clave "A distancia" o un efecto de carta similar.

Cartas de Encuentro únicas

Una carta de Encuentro única (como "Espada Llameante" y "Látigo de Muchas Colas") no puede entrar en juego si ya hay otra copia de esa carta en juego. Si se da ese caso, los efectos de la carta se ignoran y la carta de Encuentro se coloca en la pila de descartes de Encuentros.

Palabra clave "En secreto X"

"En secreto" es una nueva palabra clave introducida en las cartas de Jugador del ciclo de La Mina del Enano. "En secreto" disminuye el coste para jugar la carta en el valor especificado, siempre y cuando la Amenaza del jugador que va a jugar la carta sea 20 o menor. "En secreto" sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.



© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

edge



FANTASY
FLIGHT
GAMES

