

AYUDA DE JUEGO

EL TURNO DE JUEGO

Fase 1) Recuperar Dados de Acción y Robar Cartas de Evento

Cada jugador recupera los Dados de Acción que usó en el turno anterior, más cualquier dado que se haya añadido a la Reserva de Dados de Acción y menos cualquier dado que haya sido retirado de la reserva. A continuación, cada jugador roba 2 cartas, una de cada uno de sus Mazos de Evento.

Fase 2) Fase de Comunidad

El jugador de los Pueblos Libres ahora puede declarar la posición de la Comunidad.

Si se declara la Comunidad en una Ciudad o Baluarte de una Nación de los Pueblos Libres, esa Nación se **activa** (si la Nación estaba «Pasiva» en el Marcador Político, se gira a «Activa») y los Portadores del Anillo se pueden ser **curar**.

También, en esta fase, el jugador de los Pueblos Libres puede cambiar el Guía de la Comunidad.

Fase 3) Asignación de Búsqueda

El jugador de la Sombra ahora puede colocar Dados de Acción en la **Casilla de Búsqueda** del tablero. El jugador de la Sombra debe colocar al menos un Dado de Acción si el jugador de los Pueblos Libres recuperó al menos 1 dado de la Casilla de Búsqueda durante la Fase 1. Puede asignar sólo tantos dados como Compañeros restantes en la Comunidad. Estos dados no se tiran durante la siguiente fase de Tirada de Acciones.

Fase 4) Tirada de Acciones

Los jugadores tiran sus Dados de Acción (excepto los dados que ya estén en la Casilla de Búsqueda). A continuación, el jugador de la Sombra inmediatamente toma todos los dados que se hayan tirado que muestren el resultado del «Ojo» y los añade a la Casilla de Búsqueda.

Fase 5) Resolución de Acciones

Esta es la fase principal y en ella los jugadores utilizarán los resultados de los Dados de Acción para mover sus Personajes y Ejércitos sobre el tablero de juego, o para hacer otras acciones importantes. Los resultados de los Dados de Acción que se han tirado dictan las acciones que los jugadores pueden hacer durante esta fase. Empezando por el jugador de los Pueblos Libres, los dos jugadores se alternan, cada uno haciendo una acción con uno de sus resultados de dado disponibles.

Si un jugador tiene menos Dados de Acción sin usar que su oponente (normalmente el jugador de los Pueblos Libres tendrá menos Dados de Acción que el jugador de la Sombra), puede **pasar** en vez de hacer una acción, permitiendo por tanto a su oponente hacer otra acción.

Si un jugador se queda sin acciones antes de que su oponente haga lo mismo, el oponente hace sus acciones restantes una después de la otra.

Cada vez que el jugador de los Pueblos Libres usa un Dado de Acción para mover la Comunidad, coloca ese dado en la Casilla de Búsqueda después de completar la acción. El resto de dados usados se dejan a un lado hasta el siguiente turno.

El uso de los Dados de Acción se describe en la Tabla de Referencia de Dados de Acción.

Fase 6) Comprobación de Victoria

Ahora los jugadores comprueban si algún jugador ha cumplido las Condiciones de Victoria Militar. En caso contrario, empieza un nuevo turno de juego.

Cuando se han concluido todas las actividades requeridas por las diferentes fases, el turno finaliza y empieza otro turno (excepto si uno de los jugadores ha cumplido sus Condiciones de Victoria, en cuyo caso la partida finaliza).

RESOLVER UNA BATALLA

Una batalla se resuelve en una serie de **Rondas de Combate**. Durante cada ronda, ambos jugadores siguen los pasos siguientes:

- 1) Jugar una **Carta de Combate** (opcional).
- 2) Tirar los dados de la **Tirada de Combate**.
- 3) Tirar los dados de la **Repetición de Tirada del Líder**.
- 4) Retirar **Bajas**.
- 4) Elegir **Cesar el Ataque o Retirarse**.

Los jugadores resuelven simultáneamente todos los pasos (ambos hacen el paso 1, ambos hacen el paso 2, etc.).

ACTIVAR NACIONES DE LOS PUEBLOS LIBRES

La Ficha Política de una Nación de los Pueblos Libres se gira a su lado activo (con el lado azul claro boca arriba) cuando se produce alguno de los siguientes eventos:

- Un Ejército enemigo entra en una región de esa Nación.
- Un Ejército que contenga unidades de esa Nación es atacado.
- La Comunidad del Anillo se declara en una Ciudad o en un Baluarte de esa Nación.
- Cuando un Compañero (capaz de activar esa Nación) finaliza su movimiento en una de sus Ciudades o Baluartes.

AVANZAR UNA POSICIÓN POLÍTICA

La Ficha Política de una Nación se avanza (moviéndola una casilla en dirección a la casilla de «En Guerra») en el Marcador Político usando un resultado de Alistar del Dado de Acción o jugando ciertas Cartas de Evento.

Adicionalmente, la ficha de una Nación avanza automáticamente una casilla cuando se produce alguno de los siguientes eventos:

- Cada vez que un Ejército que contenga unidades de esa Nación sea atacado (cada batalla cuenta como un ataque independientemente de cuántas rondas dure). Además, hay que recordar que cuando la Nación es atacada, la Nación se vuelve activa.
- Cada vez que un Asentamiento de la Nación (Villa, Ciudad o Baluarte) es capturado por el oponente.

TABLA DE REFERENCIA DE DADOS DE ACCIÓN



PERSONAJE



El resultado de **Personaje** en el dado se puede usar para hacer una de las acciones siguientes:

- **Líder Mueve/Ataca con Ejércitos.** Mueve un Ejército con un Líder a una región adyacente, que debe ser libre para los propósitos de un movimiento de Ejército; o ataca a un Ejército enemigo en una región adyacente usando un Ejército con un Líder.
- **Jugar una Carta de Evento.** Juega una Carta de Evento de **Personaje** de tu mano.

Sólo Pueblos Libres

- **Avanzar la Comunidad.** Avanza la Ficha de Avance de la Comunidad una casilla hacia adelante en el Marcador de Comunidad. Resuelve la Búsqueda del Anillo, y a continuación coloca el Dado de Acción usado en la Casilla de Búsqueda.
- **Ocultar la Comunidad.** Si la Comunidad había sido Descubierta anteriormente, vuelve a estar Oculta.
- **Separar Compañeros.** Separa un Compañero o un grupo de Compañeros de la Comunidad. Las figuras de Compañero se retiran de la Casilla de Comunidad y deben mover sobre el mapa, hasta una distancia de la Comunidad igual al número de casilla del Marcador de Comunidad más el Nivel de Compañero más alto.
- **Mover Compañeros.** Mueve todos los Compañeros o grupos de Compañeros sobre el mapa, cada uno hasta un número de regiones igual al Nivel de Compañero más alto del grupo.

Sólo Sombra

- **Mover Servidores.** Mueve todos los Nazgûl (incluyendo el Rey Brujo, si está en juego) a cualquier lugar del mapa (excepto a una región que contenga un Baluarte controlado por los Pueblos Libres, a menos que un Ejército de la Sombra lo esté asediando). Mueve a Boca de Sauron (si está en juego) hasta tres regiones.



EJÉRCITO



El resultado de **Ejército** en el dado se puede usar para hacer una de las acciones siguientes:

- **Mover Ejércitos.** Mueve hasta dos Ejércitos diferentes desde su región (o regiones) a una región (o regiones) adyacentes, que deben ser libres para los propósitos de un movimiento de Ejército.
- **Atacar a un Ejército Enemigo.** Ataca a un Ejército enemigo en una región adyacente con uno de tus Ejércitos (o lleva a cabo un Ataque de Asedio o una Salida).
- **Jugar una Carta de Evento.** Juega una Carta de Evento de **Ejército** de tu mano.



ALISTAR



El resultado de **Alistar** en el dado se puede usar para hacer una de las acciones siguientes:

- **Acción Diplomática.** Mueve la Ficha Política de una Nación amistosa una casilla hacia adelante en el Marcador Político (en el caso de una Nación de los Pueblos Libres, sólo se puede llegar a la casilla «En Guerra» si la Nación está Activa).
- **Jugar una Carta de Evento.** Juega una Carta de Evento de **Alistar** de tu mano.

Sólo para Naciones «En Guerra»

- **Reclutar Refuerzos.** Colocar refuerzos en juego:
 - 1 unidad de Élite en cualquier Asentamiento amistoso y libre **o bien**
 - 2 Líderes en cualesquiera dos Asentamientos diferentes amistosos y libres **o bien**
 - 2 unidades Regulares en cualesquiera dos Asentamientos diferentes amistosos y libres **o bien**
 - 1 Líder y 1 unidad de Ejército Regular en cualesquiera dos Asentamientos diferentes amistosos y libres.

Sólo Sombra

- **Poner un Personaje en juego** de acuerdo a las reglas de su Carta de Personaje.



EVENTO



El resultado de **Evento** en el dado se puede usar para hacer una de las acciones siguientes:

- **Robar una Carta de Evento.** Roba una Carta de Evento de un Mazo de Evento a tu elección.
- **Jugar una Carta de Evento.** Juega una Carta de Evento de tu mano, independientemente de su tipo.



ALISTAR/ EJÉRCITO



Elige una acción cualquiera de las indicadas en «Alistar» o «Ejército».

ESPECIAL

Los resultados **Especiales** en el dado son diferentes en los dados de la Sombra y en los dados de los Pueblos Libres:



OJO DE SAURON

Todos los dados que muestren el **Ojo** se deben colocar en la Casilla de Búsqueda.



VOLUNTAD DEL OESTE

- Antes de hacer una acción, un resultado de **Voluntad del Oeste** se puede cambiar a cualquier otro resultado del Dado de Acción, a elección del jugador de los Pueblos Libres y se puede usar con el mismo efecto que el resultado elegido.
- El resultado de **Voluntad del Oeste** también se puede usar para poner en juego a **Gandalf el Blanco** o a **Aragorn** – **Herederero de Isildur** de acuerdo a las reglas de sus Cartas de Personaje.