



ELIGE UN ANILLO

Pon un contador sobre un Anillo de Poder. Luego, si todos los anillos de ese tipo están cubiertos, voltea tu carta de facción para que muestre la cara Tentación y remueve todos los contadores de los anillos de ese tipo.

UN ANILLO para
GOBERNARLOS A TODOS

Las criaturas que controlas no pueden ser bloqueadas este turno. Cada oponente crea una ficha de criatura Aparición negra 3/3 con la habilidad de amenaza.

Creá una ficha de Tesoro girada.

SIETE para los SEÑORES ENANOS

TRES ANILLOS para los REYES ELFOS

Roba una carta.

NUEVE para los HOMBRES MORTALES

Creá una ficha de criatura Caballero Humano roja 2/2.



INSTRUCCIONES:

Los jugadores se dividen en mesas de 3 o 4 personas. Antes de empezar el juego, cada jugador elige una carta de facción (enanos, elfos, Gondor y Rohan o hobbits). Coloca tu carta de facción delante de ti con la cara Tentación boca abajo. Cuando todo esté listo para jugar, dale la vuelta a estas notas de juego y colócalas en el centro de la mesa para que todos los jugadores puedan leerlas.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS RELATOS DE LA TIERRA MEDIA

REGLAS:

Después del paso de robar de cada jugador, si sus cartas de facción no muestran la cara Tentación, deben **ELEGIR UN ANILLO**. Para ello, tendrán que colocar un contador sobre la sección de los elfos, enanos, humanos o Anillo Único de estas notas de juego y recibir su efecto. Cuando un jugador coloca el último contador sobre un tipo de anillo, el efecto del anillo ocurre con normalidad. Después, remueve todos los contadores de ese tipo de anillo en concreto y voltea su carta de facción para que muestre la cara Tentación.

PREGUNTAS FRECUENTES:

- Siempre que se coloque un contador sobre el Anillo para gobernarlos a todos, este volteará la carta de facción de un jugador para mostrar la cara Tentación y quitará el contador del anillo.
- Los jugadores no se beneficiarán de la entrada de los comandantes al campo de batalla si sus cartas de facción muestran la cara Tentación.
- Los jugadores no podrán **ELEGIR UN ANILLO** en el mismo turno en el que pagan para voltear su carta de facción de la cara Tentación a la otra cara.
- Una ficha de Tesoro es un artefacto con “”, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.
- Una ficha de Comida es un artefacto con “”, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.
- Si un permanente con un contador de escudo fuera a recibir daño o a ser destruido, en vez de eso, remueve un contador de escudo de él.
- Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.
- Para adivinar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo y el resto en la parte superior en cualquier orden.