

# Senhor dos Anéis

O JOGO DE CARTAS



LIVRO DE REGRAS

## Introdução

*- Fez bem em ter vindo - disse Elrond. - Hoje você ouvirá tudo o que precisa para entender os propósitos do Inimigo. Não há nada que possa fazer, a não ser resistir, com ou sem esperança. Mas você não está só. Saberá que seu problema é apenas parte do problema de todo o mundo ocidental.*

*- do capítulo "O Conselho de Elrond"*

O Senhor dos Anéis  
A Sociedade do Anel

Bem-vindo à Terra-Média, lar de hobbits, elfos, anões, magos e homens. Desde os alegres campos e cidades do Condado às terras selvagens da Floresta das Trevas e Rhovanion, e até os poderosos reinos de Gondor e Rohan, os vários povos desta terra lutam contra os terríveis servos de Sauron, O Senhor do Escuro, e sua antiga e maligna ameaça.

## Descrição do jogo

*O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* é um jogo de heróis, perigosas viagens e aventuras, ambientado nas terras descritas em *O Senhor dos Anéis*, a obra épica de fantasia criada por J.R.R. Tolkien. Neste jogo, os jogadores assumem o papel de um grupo de heróis que tenta completar perigosas missões. Estas missões acontecem em um período de 17 anos, desde a celebração do 111º aniversário de Bilbo (e 33º de Frodo) até dias antes de Frodo deixar o Condado. Ao invés de contar as clássicas histórias que já foram narradas, este jogo proporciona aos jogadores uma grande variedade de elementos (personagens, localizações, inimigos, eventos, objetos, artefatos e cenários) que lhes permitirá realizar novas aventuras e compartilhar novas experiências com os queridos personagens e cenários de *O Senhor dos Anéis* durante este período da história da Terra-Média.

Ao contrário da maioria dos jogos de carta, nos quais os jogadores competem entre si, *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* é um jogo **cooperativo**, onde os jogadores trabalham em equipe e competem contra um cenário que desenvolve o jogo automaticamente.

Em cada partida, os jogadores tentam superar encontros, inimigos e desafios de um cenário, onde vencem ou perdem juntos.

## Living Card Game

*O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* é um jogo para um ou dois jogadores, que poderá ser jogado usando unicamente o conteúdo desta caixa básica (até quatro jogadores poderão jogar usando uma segunda caixa básica). Além disso, *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* é um Living Card Game, onde você poderá personalizar e melhorar a experiência de jogo com o lançamento periódico de expansões de 60 cartas chamadas "Aventuras". Cada Aventura oferecerá aos jogadores novas opções de estratégias para seus decks (ver página 27), assim como cenários completamente novos para jogar.

Ademais, as Expansões Deluxe introduzirão novos lugares da Terra-Média, aos quais os jogadores poderão viajar para explorá-los e buscar novas aventuras.

*O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* permite tanto partidas esporádicas com os amigos, como uma partida competitiva por intermédio do programa de campeonatos, patrocinado oficialmente por Fantasy Flight.



## Componentes

A caixa básica do *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* inclui os seguintes componentes:

- Este livro de regras
- 226 cartas divididas em:
  - 12 cartas de Herói
  - 120 cartas de Jogador
  - 84 cartas de Encontro
  - 10 cartas de Missão
- 2 contadores de Ameaça (compostos por 1 frontal, 2 discos e 4 conectores de plástico)
- 40 fichas de Dano
- 26 fichas de Progresso
- 30 fichas de Recurso
- 1 ficha de jogador inicial

## Cartas

A caixa básica de *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* inclui 226 cartas. Com os quatro decks de início, cada um construído ao redor de uma esfera diferente de influência (Liderança, Sabedoria, Espírito e Tática), pode-se começar imediatamente o jogo de introdução – você também pode misturar esses decks e formar um deck de campeonato (mínimo de 50 cartas). Além dos decks de início, esta caixa inclui 3 cenários e 84 cartas de Encontro contra os quais os jogadores poderão competir. Para ver uma explicação completa de cada tipo de carta, consulte as páginas 5 e 9.



## Contadores de Ameaça

Os contadores de Ameaça são usados para contar o nível de Ameaça de um jogador durante o jogo. A Ameaça representa o nível de risco corrido pelo jogador durante um cenário. Se o nível de Ameaça de um jogador alcança certo limite, o jogador perde o jogo. O nível de Ameaça de um jogador pode causar encontros com inimigos e ativar desafortunadas circunstâncias durante a partida.

Para montar um contador de Ameaça, use os conectores de plástico para unir os discos a cada parte, como mostra a imagem.



## Fichas de Dano e de Progresso

As fichas de Dano representam o dano físico causado aos personagens ou inimigos. As fichas de Progresso representam o progresso realizado em uma missão.



## Fichas de Recurso

Estas fichas representam os diferentes recursos que um Herói têm a sua disposição. As fichas de Recurso são acumuladas pelos Heróis e usadas para cobrir o custo de cartas e efeitos.



## Ficha de Jogador Inicial

A ficha de jogador inicial determina qual jogador é o primeiro a jogar em cada fase. No final de cada turno, a ficha de jogador inicial passa para um novo jogador, seguindo o sentido horário do relógio.



## Resumo do Jogo

Em cada partida de *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas*, os jogadores começam escolhendo um cenário e, depois, colaboram entre si para tentar completá-lo.

Um cenário é completado passando por todas as etapas do deck de Missão. Durante um cenário, o deck de Encontros tenta prejudicar os heróis e aumentar o nível de Ameaça de cada jogador. Um jogador é eliminado do jogo se todos seus Heróis são destruídos ou se o seu nível de Ameaça chegar a 50. Se todos os jogadores são eliminados da partida, os jogadores perdem. Caso sobreviva pelo menos um jogador e se completa a última etapa do deck de Missão, todos os jogadores vencem.

## Esferas de Influência

Em *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* existem quatro esferas de influências diferentes, e cada uma tem sua própria identidade e estilo. A maior parte das cartas dos jogadores pertence a uma destas esferas, representadas por um símbolo único, assim como por uma cor única na borda da carta. A esfera do Herói dita os tipos de cartas que esse Herói permite ao jogador usar.

### Liderança

A esfera de Liderança representa a influência e o carisma de um Herói, assim como seu potencial para liderar, dar ordens tanto aos aliados como aos outros Heróis.



### Sabedoria

A esfera de Sabedoria representa o potencial da mente do Herói. Intelecto, sabedoria, experiência e conhecimento especializado estão sob o domínio desta esfera.



### Espírito

A esfera de Espírito representa a determinação de um Herói. Algumas características desta esfera são a perseverança, a resistência, a valentia e a lealdade.



### Tática

A esfera de Tática representa a destreza marcial de um Herói, principalmente no que se refere ao combate e a superar outros desafios do tipo tático que podem surgir aos jogadores durante uma missão.



## A regra de ouro

Se o texto de regras de uma carta contradiz o texto deste manual, serão as regras da carta as que terão efeito.



## Tipos de decks e cartas

Em *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* existem três tipos de decks diferentes: o deck de Missão, o deck de Encontros e o deck de Jogador. Também há cartas de Herói, que não pertencem a nenhum deck. Cada deck tem sua própria função e seu próprio conjunto de tipos de carta, como podemos ver mais adiante. Durante a partida, cada jogador joga com um deck de jogador e todos colaboram para progredir através do deck fixo de Missão. O deck de Encontros funciona de forma conjunta com o deck de Missão em cada cenário, e é usado para oferecer um desafio aos jogadores que se enfrentam ao jogo.

### O deck de Missão

Cada cenário representa uma missão que os jogadores tentam completar. No começo da partida, os jogadores devem escolher um cenário contra o qual querem jogar. Um cenário é formado por um deck sequencial de cartas de Missão chamado "deck de Missão", e um deck aleatório de Encontros que contém cartas de Inimigo, Localização, Traição e Objetivo. Para mais informação sobre os cenários desta caixa básica, consulte a página 26.

#### CARTAS DE MISSÃO

Cada carta de Missão representa uma das várias etapas da missão que os jogadores realizam em um cenário. Cada uma destas cartas é um passo numerado dentro de uma ordem fixa e sequencial. Estas cartas têm sua informação sequencial impressa em ambos os lados, de maneira que possam ser colocadas na ordem correta sem revelar o conteúdo das demais. O lado A é o verso da carta e proporciona a história e a informação de início. Depois de ler e seguir as instruções do lado A, os jogadores giram a carta para o lado B. Este lado contém a informação necessária para progredir à próxima etapa da missão.



#### PARTES DA CARTA - DECK DE MISSÃO.

- 1. Título:** O nome da carta. Cada etapa sequencial de um cenário tem seu próprio nome único.
- 2. Símbolo do cenário:** Um símbolo que identifica o cenário e o relaciona com um subconjunto de cartas de Encontro.
- 3. Sequência:** Este número determina a ordem do deck de Missão ao começo da jogo. Ao preparar o jogo, coloque a carta 1A no topo, seguida da 2A, 3A e assim por diante. Os jogadores vão passando do lado A para o lado B em cada etapa do cenário.
- 4. Informação de Encontro:** Um conjunto de símbolos que, junto ao símbolo do cenário, identifica quais cartas de Encontro devem ser incluídas no deck de Encontros ao jogar este cenário.
- 5. Título do cenário:** O nome do cenário.
- 6. Texto de regras:** História, instruções de início, efeitos especiais ou condições que são aplicadas durante esta etapa do cenário.
- 7. Informação da coleção:** Cada carta tem um símbolo que indica a coleção que ela pertence, assim como um número de identificação único dentro do catálogo desta coleção.
- 8. Pontos de Missão:** O número de fichas de Progresso que se coloca nesta carta para progredir à próxima etapa do cenário.



## O deck de Encontros

O deck de Encontros representa os inimigos, perigos, localizações e circunstâncias que se interpõem entre os jogadores e o êxito de sua missão. Um deck de Encontros está formado por cartas de Inimigos, Localização e Traição. O conteúdo do deck de encontros determina o cenário que os jogadores tentam superar (ver “Descrição dos cenários” na página 26). O deck de Encontros é embaralhado no começo do jogo.

### PARTES DA CARTA - O DECK DE ENCONTROS

- 1. Título:** O nome da carta.
- 2. Custo de confronto:** Este número determina quando o Inimigo se moverá da área de preparação para enfrentar-se a um jogador.
- 3. Força de Ameaça (♣):** O nível de perigo que este Inimigo representa quando ameaça os jogadores desde a área de preparação.
- 4. Força de Ataque (♠):** A eficácia deste inimigo quando ataca.
- 5. Força de Defesa (♣):** A eficácia deste inimigo quando defende.
- 6. Pontos de Missão:** O número de fichas de Progresso que deve ser colocado nesta Localização para explorá-la e descartá-la do jogo.
- 7. Pontos de vida:** a quantidade de dano necessária para destruir esta carta.
- 8. Símbolo do conjunto de Encontro:** Indica o conjunto de cartas de Encontro que esta carta pertence. Junto aos símbolos de “informação de Encontro” do lado A das cartas de Missão de qualquer cenário, este símbolo determina quais conjuntos de encontro são usados para construir o deck de Encontros.
- 9. Características:** Descrições especiais que, por si, não têm regras, mas que podem ser afetadas por outras cartas no jogo.
- 10. Texto de regras:** As habilidades especiais exclusivas da carta quando está em jogo.
- 11. Símbolo do efeito de Sombra:** Se uma carta tem um efeito de sombra, este efeito vem indicado por este símbolo, que também serve para separar o efeito de Sombra do efeito da carta ao entrar em jogo.
- 12. Tipo de carta:** Indica se a carta se trata de um Inimigo, Localização, Traição ou Objetivo.
- 13. Informação da coleção:** Cada carta possui um símbolo que indica a coleção a qual pertence, assim como um número de identificação único de coleção dentro de um catálogo.
- 14. Título do cenário:** O nome do cenário ao qual pertence esta carta Objetivo.

### CARTAS DE INIMIGO

As cartas de Inimigo representam vilões, criaturas, monstros e servos que tentam capturar, destruir ou enganar os Heróis enquanto realizam sua missão. As cartas de Inimigo se enfrentam aos jogadores individuais e permanecem no jogo até que sejam derrotadas.



### CARTAS DE LOCALIZAÇÃO

As cartas de Localização representam perigosos lugares onde os jogadores podem viajar durante um cenário. São uma ameaça distante aos jogadores desde a área de preparação (ver página 10); e durante a missão, os jogadores podem viajar a uma Localização para se enfrentarem a sua ameaça.



### CARTAS DE TRAIÇÃO

As cartas de Traição representam armadilhas, traições, artimanhas, obstáculos e outras surpresas que os jogadores poderão enfrentar durante um cenário. Quando uma carta de Traição é revelada desde o deck de Encontros, seu texto de regras é resolvido imediatamente e, logo, a carta é colocada na pilha de descarte de Encontros.



### CARTAS DE OBJETIVO

Dependendo do cenário, as cartas de Objetivo podem representar elementos diferentes, desde metas de um cenário até aliados que ajudam os jogadores, fornecendo as pistas que permitem progredir à próxima etapa da missão, ou artefatos que sejam necessários para derrotar um inimigo difícil ou para superar um desafio concreto. A menos que especifiquem algo diferente, as cartas de objetivo se misturam ao deck de Encontros durante a preparação de um cenário.



## Cartas de Herói

As cartas de Herói representam os personagens principais que o jogador controla para tentar completar um cenário. Os Heróis começam no jogo e proporcionam os recursos usados para cobrir os custos das cartas (Aliados, Acessórios e Eventos) do deck de Jogador. Os Heróis também podem participar de missões, atacar, defender e, em muitos casos, oferecem habilidades próprias ao jogo. Cada jogador deve escolher de 1 a 3 cartas de Herói e começar a partida com elas em jogo.



## Cartas Únicas

Algumas cartas do jogo representam personagens, Localizações e objetos específicos com um nome característico da ambientação da Terra-Média. Estas cartas se chamam “únicas”. Estão marcadas com um símbolo ♣ junto ao título.

Se um jogador já tem uma carta única no jogo, nenhum outro jogador pode jogar ou colocar em jogo outra carta com o mesmo título. Qualquer tentativa de colocá-la fracassará, já que a carta que tenta entrar em jogo permanece em sua posição atual (mão, deck, descartes) e não entra em jogo. Esta regra é aplicada a todos os Heróis, Aliados, cartas de Acessórios e de Eventos que podem entrar em jogo. Observe que uma carta única poderia entrar em jogo se outra carta com o mesmo nome estiver na pilha de descartes de um jogador.

Várias cópias de uma carta que não seja única podem estar em jogo.

## PARTES DA CARTA - CARTAS DE HERÓIS E DECK DO JOGADOR

- 1. Título:** O nome da carta. Uma carta com o símbolo junto ao seu nome é única (ver “Cartas únicas” na página 8).
- 2. Custo:** É o número de recursos que um jogador deve gastar da reserva ou reservas de Recursos apropriada(s) para poder jogar esta carta desde sua mão. As cartas de Herói não têm custo.
- 3. Custo de Ameaça:** Encontra-se somente nas cartas de Herói. Este número é a quantidade de Ameaça que um jogador deve acrescentar ao seu contador de Ameaça no começo de qualquer jogo onde este Herói é usado.
- 4. Símbolo de Esfera de Influência:** Indica a esfera de influência da carta. Também é indicado pela cor de fundo da carta. As cartas neutras têm um fundo cinza e não têm símbolo de esferas de influência.
- 5. Força de Vontade (♣):** A eficácia desse personagem quando realiza uma missão.
- 6. Força de Ataque (♣♣):** A eficácia do personagem quando ataca.
- 7. Força de Defesa (♣♣):** A eficácia do personagem quando defende.
- 8. Pontos de Vida:** A quantidade de dano necessária para destruir esta carta.
- 9. Símbolos de Recursos:** Estes símbolos aparecem somente nas cartas de Herói e indicam a esfera ou esferas de influência que pertencem as fichas de Recursos na reserva de Recursos do Herói. Também indicam a qual esfera pertence a própria carta do Herói.
- 10. Características:** Descrições especiais que, por si, não têm regras, mas que podem ser afetadas por outras cartas no jogo.
- 11. Texto de regras:** As habilidades especiais exclusivas da carta quando está em jogo.
- 12. Tipo de carta:** Indica se a carta se trata de um Herói, Aliado, Evento, Acessório etc.
- 13. Informação da coleção:** Cada carta possui um símbolo que indica a coleção a qual pertence, assim como um número único de identificação que a cataloga dentro da coleção.

## CARTAS DE PERSONAGEM

Às vezes, as regras do jogo ou da carta fazem referência às cartas “de Personagem”. Consideram-se “personagens” tanto os Heróis como os Aliados. Quando um texto de uma carta diz “escolha um personagem”, o jogador pode escolher tanto uma carta de Herói como uma carta de Aliado como alvo do efeito da carta.



## O deck do Jogador

O deck do Jogador inclui uma combinação de cartas de Aliado, Acessórios e de Evento misturadas a um deck onde o jogador compra uma carta durante o jogo. Não se pode incluir em um deck mais de três cartas de Aliado, Acessórios e Eventos com o mesmo nome. Cada um dos quatro decks de início de 30 cartas que você encontrará nessa caixa básica pode ser jogado tal qual estão, como introdução ao jogo.

Para um jogo avançado, as cartas destes decks podem ser combinadas, complementadas com expansões de Aventuras para criar um deck de campeonato de 50 cartas. Para mais informação sobre a arte de personalizar um deck de Jogador, consulte “Construção e personalização de um deck de campeonato”, na página 27.

## CARTAS DE ACESSÓRIOS

As cartas de Acessórios representam armas, armaduras, artefatos, equipamento, habilidades e condições. Quando são jogadas, sempre são vinculadas a outra carta (colocadas abaixo destas) e costumam modificar a atividade de carta a qual são vinculadas. Se a carta a qual são vinculadas abandona o jogo, a carta de Acessório é descartada.



## CARTAS DE ALIADO

As cartas de Aliado representam personagens (amigos, seguidores, criaturas e mercenários) que colaboram com a missão dos Heróis do jogador. As cartas de Aliado são jogadas desde a mão do jogador e permanecem no jogo até serem destruídas ou retiradas do jogo pelo efeito de uma carta.



## CARTAS DE EVENTO

As cartas de Evento representam artimanhas, ações, táticas, feitiços e outros efeitos instantâneos à disposição do jogador. Uma carta de Evento é jogada desde a mão do jogador, seu efeito é resolvido imediatamente e, logo, é colocada na pilha de descartes do seu dono.



## A primeira partida

Para a primeira partida, cada jogador deve escolher uma das quatro esferas de influência e usar o deck de início desta esfera. A seguir, estão indicados os números das cartas de cada uma das quatro esferas. Também são indicados os três Heróis que deveriam ser usados com o deck de início de cada esfera.

**Liderança** (cartas 13 a 27; Heróis Aragorn, Glóin e Théodred)

**Tática** (cartas 28 a 42; Heróis Legolas, Gimli e Thalin)

**Espírito** (cartas 47 a 47; Heróis Éowyn, Dunhere, Eleanor)

**Sabedoria** (cartas 58 a 72; Heróis Glorfindel, Denethor e Be-ravor)

Cada deck de início também deveria incluir 1 cópia da carta de Aliado neutro Gandalf (carta 73).

Depois disso, os jogadores escolhem um cenário para jogar. Para o primeiro jogo, deveriam tentar o cenário “Passage Through Mirkwood”, que foi desenhado como um cenário de introdução.

Separe as cartas deste cenário (ver página 26). Estas cartas são as cartas de Missão numeradas de 119 a 122 e as de Encontro estão marcadas com os símbolos “Passage Through Mirkwood”, “Spiders of Mirkwood” e “Dol Guldur Orcs” (ver página 26).

Para ver as regras de construção de deck de campeonato, consulte a página 27.

## Como jogar

### **Início**

Antes de jogar *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas*, siga em ordem estes passos:

#### **1. Embaralhe os decks**

Da mesma maneira que um baralho normal de cartas, embaralhe os decks de Jogador e de Encontros separadamente até que sua ordem seja aleatória. Não misture as cartas de Missão no deck de Encontros, nem as de Herói no deck de Jogador.

#### **2. Coloque os Heróis em jogo e marque os níveis de Ameaça iniciais**

Cada jogador coloca seus heróis na sua frente, soma os custos de Ameaça dos Heróis que controla e marca esse mesmo valor no seu contador de Ameaça. Este valor é o nível de Ameaça inicial do jogador para o jogo.

#### **3. Prepare a pilha de fichas**

Forme uma pilha com as fichas de Dano, Progresso e Recursos junto ao deck de Encontros. Todos os jogadores pegarão fichas desta pilha durante a jogo.

#### **4. Determine o jogador inicial**

Os jogadores determinam o Jogador Inicial pela decisão do grupo. Se é impossível alcançar esta decisão, o jogador inicial é escolhido ao azar. Uma vez escolhido, o jogador inicial pega a ficha do jogador inicial e coloca na sua frente como referência.

#### **5. Compre e mão de início**

Cada jogador deve comprar 6 cartas da parte superior do deck de Jogador. Se um jogador não gostar de sua mão inicial, pode devolver as 6 cartas ao deck e comprar outra mão de 6 cartas, mas deverá permanecer com esta segunda mão inicial.

#### **6. Prepare as cartas de Missão**

Coloque as cartas de Missão na ordem sequencial de acordo com os números no verso de cada carta. A etapa 1A deveria estar na parte superior, seguida do resto dos números consecutivos. Coloque o deck de Missão junto ao deck de Encontros no centro da área de jogo.

#### **7. Siga as instruções iniciais do cenário**

O verso da primeira carta de Missão às vezes proporciona instruções que você deve seguir antes de jogar o cenário. Siga estas instruções antes dar a volta na carta de Missão. A seguir, os jogadores começam a jogo com o primeiro turno.

### **ÁREA DE PREPARAÇÃO**

A área de preparação é um elemento único do campo de jogo. Representa os potenciais perigos que os jogadores poderiam enfrentar durante sua missão.

Durante a fase de Missão, são reveladas cartas de Inimigo e de Localização desde o deck de Inimigos, e são colocadas na área de preparação. As cartas desta área são ameaças iminentes para os jogadores, e incluem Inimigos para derrotar e Localizações para explorar. Quando exista uma Localização na área de preparação, não se considera que os jogadores estejam nela, senão que representa uma ameaça distante. Os jogadores têm a opção de viajar a esta Localização durante a fase de Viagem. Da mesma maneira, os Inimigos da área de preparação ainda não se enfrentaram a nenhum jogador.

Os Inimigos se enfrentam aos jogadores quando o nível de Ameaça de um jogador é alto o suficiente para atrair esse Inimigo. Os jogadores também têm a opção de se enfrentarem voluntariamente aos Inimigos durante a fase de Encontros e viajar às Localizações - consulte as páginas 15-16.

### **PILHA DE DESCARTES**

Cada jogador tem sua própria pilha de descartes, e o deck de Encontros também tem sua própria pilha de descartes. Quando uma carta é descartada, ela vai para a pilha de descartes do deck aonde a carta saiu.

# Sugestão de uma Área de Jogo

Contador de Ameça de Tom



Deck do Jogador de Tom

Pilha de Descartes de Tom

Heróis de Tom



Pilha de Fichas

Inimigo enfrentado a Tom



Deck de Missão



Deck de Encontros

Pilha de Descartes de Encontros

Área de Preparação



Inimigo enfrentado a Kris



Heróis de Tom



Ficha de Jogador Inicial



Deck do Jogador de Kris



Pilha de Descartes de Kris

Aliados de Kris



Contador de Ameça de Kris



## Sequência do turno

O *Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* é jogado em diversos Turnos. Cada turno se divide em 7 fases. Em algumas fases, todos os jogadores realizam suas ações simultaneamente, enquanto que em outras, cada jogador age separadamente, começando pelo jogador inicial e continuando com o resto no sentido horário das agulhas do relógio.

As 7 fases, em ordem, são:

1. Recursos
2. Planejamento
3. Missão
4. Viagem
5. Encontros
6. Combate
7. Recuperação

Depois de completar as 7 fases, o turno termina e o jogo continua com a fase de Recursos do próximo turno. Você encontrará um diagrama de todas as fases da sequência do turno e dos eventos que acontecem em cada uma nas páginas 30-31 deste manual de regras.

### FASE 1: RECURSOS

Cada jogador adiciona simultaneamente 1 ficha de Recurso às Reservas de Recursos de cada um de seus Heróis. Uma reserva de Recursos é um conjunto de fichas de Recurso colocadas junto a uma carta de Herói. Estas fichas pertencem à reserva desse Herói e podem ser usadas para cobrir o custo das cartas que pertençam à esfera de influência desse Herói. Cada Herói tem 1 reserva de Recursos.

Depois de obter recursos, cada jogador compra 1 carta de seu deck de Jogador e a coloca em sua mão.

Quando um jogador receber instrução de comprar uma ou mais cartas, sempre deverá comprar da parte superior do próprio deck de Jogador. Se o jogador não possuir cartas no deck de Jogador, não poderá comprar nada.

### FASE 2: PLANEJAMENTO

Esta é a única fase onde o jogador pode Jogar cartas de Aliado ou Acessórios desde sua mão. O jogador inicial joga primeiro todas as cartas de Aliado e Acessórios que deseje. Depois, o próximo jogador, no sentido horário, tem oportunidade de fazer a mesma coisa, e assim por diante.

Para jogar uma carta desde sua mão (ou para ativar certos efeitos de uma carta) o jogador deve cobrir seu custo, gastando fichas de Recursos da reserva de Recursos do Herói que tenha um símbolo de Recurso igual ao da esfera de influência da carta. Isso é chamado de **CORRESPONDÊNCIA DE RECURSOS**. Os recursos para cobrir o custo de uma carta ou de seus efeitos são gastos da reserva de Recursos do Herói e são colocados na reserva central de fichas.

Se um Herói está esgotado (ver página 14), ainda é pos-

sível usar recursos da sua reserva de Recursos.

Não é necessário gastar recursos para pagar cartas com custo zero, mas é necessário que pelo menos um dos Heróis controlados pelo jogador tenha um símbolo de Recursos igual à esfera da carta.

Quando um jogador joga uma carta de Aliado ou Acessório desde sua mão, a coloca virada pra cima e ativada em sua área de jogo. As cartas de Acessórios devem ser colocadas ligeiramente abaixo ou em cima das cartas que serão vinculadas.

Se um jogador tem vários Heróis com símbolos de Recursos iguais, poderá usar recursos de várias reservas da mesma esfera para cobrir o custo de uma carta ou efeito.

*Exemplo: Tom tem 3 Heróis: Glóin, que tem um símbolo de Recursos de Liderança e 3 recursos em sua reserva; Éowyn, que tem um símbolo de Recursos de Espírito e 2 recursos em sua reserva; e Eleanor, que tem um símbolo de Espírito e 2 recursos em sua reserva. Tom quer jogar a carta Guard of the Citadel desde sua mão. O Guard of the Citadel pertence à esfera Liderança, portanto Tom deve gastar recursos da reserva de Glóin. Sendo que o Guard of the Citadel custa 2, Tom retira 2 recursos da reserva de Glóin e os coloca na pilha central de fichas e, assim, coloca Guard of the Citadel na sua área de jogo. Tom também quer jogar Northern Tracker desde sua mão, que pertence à esfera Espírito e tem um custo de 4. Para jogá-la, tom retira dois recursos da reserva de Éowyn e outros 2 recursos da reserva de Eleanor, somando 4. Pode fazer isso porque tanto Éowyn como Eleanor têm símbolos de Recursos de Espírito. Tom gasta estas fichas e coloca na pilha central de fichas. A seguir, coloca Northern Tracker na sua área de jogo (ver diagrama na página 13).*

### Cobrir custos de cartas neutras

As cartas neutras que não pertencem a nenhuma esfera não precisam correspondência de recursos para serem jogadas. Isso significa que seu custo pode ser pago com recursos da reserva de qualquer Herói. Sendo assim, ao cobrir o custo de uma carta neutra, o jogador poderá combinar recursos dos Heróis com diferentes símbolos de Recursos. A única carta neutra desta caixa básica é Gandalf.

Se um jogador tem vários Heróis com símbolos de Recursos iguais, poderá usar recursos de várias reservas da mesma esfera para cobrir o custo de uma carta ou efeito.

### Cobrir o custo de habilidades das cartas

Algumas cartas possuem habilidades que podem ser ativadas quando estão em jogo, mas que, mesmo assim, precisam que o jogador pague os recursos para cobrir seu custo. Para ativar uma habilidade de uma carta que já está em jogo não é necessária a correspondência de recursos, a menos que a habilidade em questão especifique o contrário.

## Exemplo: cobrindo o custo de uma carta



1. Glóin tem um símbolo de Recursos de Liderança e 3 fichas de Recursos na sua reserva de Recursos. Tanto Éowyn como Eleanor têm um símbolo de Recursos de Espírito e 2 fichas de Recursos em suas reservas de Recursos.

2. Para jogar Guard of the Citadel desde sua mão, Tom gasta 2 fichas de Recursos da reserva de Glóin e as devolve para a pilha central de fichas. Na reserva de Recursos de Glóin fica 1 ficha de Recurso sobrando.

3. Para jogar Northern Tracker desde sua mão, Tom gasta 2 fichas de Recurso da reserva de Recursos de Éowyn e outras 2 da reserva de Eleanor e as devolve para a pilha central de fichas.

### Preparada e esgotada

As cartas de Acessórios e de Personagem entram em jogo em posição “preparada”, ou seja, colocam-se à frente do seu controlador na mesa de jogo, viradas para cima.

Quando uma carta tenha sido “usada” por alguma razão, como realizar uma missão, atacar, defender ou usar uma habilidade de um personagem que esgote a carta, ela deve ser girada 90 graus e se considera “esgotada”. Uma carta esgotada não pode voltar a ser esgotada, nem fazer parte de qualquer ação que precise ser esgotada até que volte a estar preparada. Quando o jogo ou o efeito de uma carta digam ao jogador que deve preparar uma carta, esta é girada novamente para sua posição vertical normal.



Preparada



Esgotada



### FASE 3: MISSÃO

Na fase de Missão, os jogadores tentam progredir na etapa atual de sua missão. Esta fase se divide em três passos: 1) designar personagens, 2) preparação e 3) resolver a missão. Os jogadores podem realizar ações ou jogar cartas de evento no final e no começo de cada passo.

#### Passo 1: Designar personagens

Cada jogador pode designar personagens à carta de Missão atual. Quando um personagem for designado a uma missão, o jogador que o controla deverá esgotá-lo. Os jogadores designam personagens para a missão como uma equipe, começando pelo jogador inicial e continuando no sentido horário. Cada jogador pode designar à missão quantos personagens quiser.

#### Passo 2: Preparação

Depois que os jogadores tenham designado personagens a uma missão, devem revelar uma carta por jogador do deck de Encontros. Isso se chama PREPARAÇÃO. Estas cartas de Encontro são mostradas uma a uma, e são resolvidos todos os efeitos “ao ser revelada” antes de mostrar a próxima carta. As cartas de Inimigo e Localização reveladas desta forma são colocadas na área de preparação; as cartas de Traição são resolvidas e, a menos que o texto da carta diga o contrário, devem ser colocadas na pilha de descartes. Se o deck de Encontros fica sem cartas em algum momento da fase de Missão, embaralha-se a pilha de descartes de Encontros e coloca-se no deck de Encontros.

#### Passo 3: Resolver a missão

Por último, os jogadores comparam a Força de Vontade total (☉) de todos os jogadores designados com a força de Ameaça total (☿) de todas as cartas da área de preparação.

Se ☉ é maior, os jogadores tiveram êxito na missão e colocam na carta de Missão atual um número de fichas de Progresso igual à diferença entre ☉ e ☿. Se existe uma Localização ativa (ver página 15), as fichas de Progresso devem ser colocadas nesta Localização até que seja explorada, e as demais fichas são colocadas, então, na missão atual.

Se ☿ é maior, os jogadores fracassam na missão, repelidos pelo deck de Encontros. Cada jogador deve aumentar seu contador de Ameaça em uma quantidade igual à diferença entre ☿ e ☉ total de todos os personagens designados.

Se os pontos de ☉ são iguais aos pontos de ☿, não são colocadas fichas de Progresso e os jogadores tampouco aumentam seus contadores de Ameaça.

Um personagem designado a uma missão se considera designado até a fase final de Missão, a menos que o efeito de uma carta retire o personagem da missão. Em qualquer caso, o personagem permanecerá esgotado até que este passo seja completado.

## Exemplo: resolvendo uma Missão



1. Tom esgota Éowyn para designá-la à missão. Kris esgota Aragorn e Guard of the Citadel para designá-los à missão. Já existe uma carta de Localização Gladden Fields na área de preparação.
2. Os jogadores revelam 1 carta do deck de Encontros para cada jogador e a colocam na área de preparação.
3. Os jogadores somam o total de enviados à missão e comparam com o total de da área de preparação. O resultado é um empate de 7 contra 7 . Tom usa a habilidade da carta Éowyn para dar aos jogadores um ponto adicional de , cujo resultado permite colocar uma ficha de Progresso na carta de Missão atual.

*Exemplo: Tom envia Éowyn (4 ) à missão atual e Kris envia tanto a Aragorn (2 ) como um Guard of the Citadel (1 ). Na área de preparação há uma carta de Localização Gladden Fields (3 ) e um Hummerhorns (1 ). Os jogadores têm uma total de 7 e o deck de Missão também tem uma de 7. Neste momento, Tom decide usar a habilidade de Éowyn, que permite descartar 1 carta de sua mão para aumentar sua em 1. Isto faz que o total de dos jogadores aumente para 8. Assim, os jogadores colocam 1 ficha de Progresso na carta de Missão atual (ver diagrama superior).*

### FASE 4: VIAGEM

Durante a fase de Viagem, os jogadores podem VIAJAR como grupo a qualquer Localização da área de preparação, tirando-a desta área e colocando-a ao lado da carta de Missão atual, o que a converte em Localização ATIVA. Os jogadores só podem viajar a uma Localização de cada vez. O jogador inicial tem a decisão final sobre viajar ou não e a qual Localização viajará.

Enquanto estiverem na área de preparação, as cartas de Lo-

calização contribuem para do deck de Encontros. Quando os jogadores viajam a uma Localização, ela já não contribui com , já que se considera que os jogadores já viajaram a esta Localização e estão enfrentando sua Ameaça.

Em compensação, a Localização ativa age como uma barreira na carta de Missão que está revelada. Qualquer ficha de Progresso que fosse ser colocada na carta de Missão é colocada na Localização ativa. Se uma Localização tem um número de fichas de Progresso igual ao número de Missão, ela é considerada EXPLORADA e é descartada do jogo.

Os jogadores não podem viajar a uma nova Localização se existe uma outra carta de Localização ativa; neste caso, devem explorar a Localização ativa antes de viajar a outro lugar. Algumas Localizações têm um efeito de viagem, que é um custo adicional que deve ser pago quando os jogadores viajam ali (ver “Efeito de viagem” na página 23).

*Exemplo: Tom e Kris acabam de conseguir 3 fichas de Progresso contra a carta de Missão atual. A Localização Enchanted Stream, que tem dois pontos de Missão, está ativa. Duas fichas de Progresso devem ser colocadas na carta Enchanted Stream, que é retirada do jogo. A outra ficha de progresso que sobrou é colocada na carta de Missão atual.*

## FASE 5: ENCONTROS

A fase de Encontros tem dois passos: confronto dos jogadores e comprovação de confronto.

### Paso 1: Confronto dos jogadores

Em primeiro lugar, cada jogador pode enfrentar-se opcionalmente a um Inimigo da área de preparação. Isso é feito tirando o inimigo da área de preparação e colocando-o na frente do jogador que deseja confrontá-lo.

Cada jogador tem uma oportunidade de enfrentar-se opcionalmente a um Inimigo durante este passo. O custo de confronto do Inimigo não afeta este processo.

### Paso 2: Comprovação de confronto

Em segundo lugar, os jogadores devem realizar várias comprovações de confronto para ver se algum Inimigo da área de preparação se enfrentará a eles. O jogador inicial compara seu nível de Ameaça com o custo de confronto de cada carta de Inimigo que esteja na área de preparação. O Inimigo com maior custo de confronto, que seja igual ou menor que o nível de Ameaça deste jogador, se enfrenta a ele e é movido da área de preparação para a frente do jogador. Isso se chama realizar uma COMPROVAÇÃO DE CONFRONTO. Depois que o jogador inicial realize uma comprovação de confronto, o jogador a sua esquerda realiza sua própria comprovação de confronto. Este jogador compara seu nível de Ameaça com o custo de confronto de cada uma das cartas de Inimigo que estão na área de preparação e se enfrenta ao Inimigo com um custo de confronto igual ou menor que seu próprio nível de Ameaça.

No sentido horário, cada jogador deve realizar uma comprovação de confronto. Quando todos os jogadores tenham realizado a comprovação, o primeiro jogador realiza uma segunda comprovação de confronto. Os jogadores continuam a realizar comprovações de confronto até que a área de preparação fique sem inimigos que possam enfrentar-se aos jogadores.

Se um confronto com um Inimigo é realizado através de uma comprovação de confronto, um efeito de uma carta ou por opção do jogador, o resultado final será o mesmo: o jogador e o Inimigo se enfrentam mutuamente. Em todos os casos, considera-se que o jogador enfrentou o inimigo ou que o inimigo se enfrentou ao jogador.

Tenha em conta que, durante esta fase, os inimigos não atacam os jogadores, somente se enfrentam a eles. Os inimigos atacam os jogadores enfrentados durante a fase de Combate (ver página 18).

*Exemplo: Tom, o jogador inicial, tem um nível de Ameaça de 24. Kris, o segundo jogador, tem um nível de Ameaça de 35. Na área de preparação existem 4 Inimigos: um King Spider (custo de confronto de 20), uma Forest Spider (custo de confronto de 25), Ungoliant's Spawn (custo de confronto de 32) e um Hummerhorns (custo de confronto de 40).*

*Tanto Tom como Kris pulam o passo de confronto dos jogadores, que dá oportunidade aos jogadores de se enfrentarem opcionalmente aos Inimigos.*

*Sendo o jogador inicial, Tom realiza a primeira comprovação de confronto. Compara seu nível de ameaça, que é de 24, contra cada Inimigo na área de preparação. O Hummerhorns (40), o Ungoliant's Spawn (32) e a Forest Spider (25) têm custos de confronto maiores que o nível de Ameaça de Tom, portanto nenhum desses Inimigos se enfrenta a ele. Contudo, o King Spider (20) tem um custo de confronto igual ou menor que o nível de Ameaça de Tom, e se enfrentará a ele. Esta carta sai da área de preparação e é coloca na frente da área de jogo de Tom.*

*Depois disso, Kris realiza uma comprovação de confronto, comparando seu nível de ameaça de 34 com os Inimigos que ficaram na área de preparação. O Hummerhorns (40) não se enfrenta a Kris. O Ungoliant's Spawn, com um custo de confronto de 32, é o inimigo com o custo maior ou igual que o nível de Ameaça de Kris, portanto se enfrentará a ele.*

*A seguir, Tom volta a realizar uma comprovação de confronto e, como nem seu nível de ameaça nem o nível de ameaça dos Inimigos da área de preparação mudaram, nenhum inimigo que sobrou se enfrentará a ele. Kris realiza outra comprovação de confronto, e desta vez a Forest Spider (25) se enfrentará a ele. A próxima comprovação de confronto é feita por Tom e, então, Kris realiza uma última comprovação de confronto, na qual nenhum Inimigo se enfrentará a ele.*

*Assim sendo, o resultado final deixa Tom enfrentado com o King Spider e Kris enfrentado com Ungoliant's Spawn e a Forest Spider. O Hummerhorns permanece na área de preparação (ver diagrama na página 17).*



## Exemplo: realizando comprovações de confronto



1. Tom, o jogador inicial, realiza a primeira comprovação de confronto. O King Spider tem o maior custo de confronto (20) igual ou menor que o nível de Ameaça de Tom (24), portanto se enfrenta a ele.

2. Kris realiza a próxima comprovação de confronto. O Ungoliant's Spawn tem o maior custo de confronto (32) igual ou menor que o nível de Ameaça de Kris (35), portanto se enfrenta a ele.

3. Tom realiza a próxima comprovação de confronto. Seu nível de Ameaça é menor que o custo de confronto dos Inimigos que estão na área de preparação, portanto nenhum deles se enfrenta a Tom.

4. Kris realiza a próxima comprovação de confronto. A Forest Spider tem o maior custo de enfrentamento (25) igual ou menor que o nível de Ameaça de Kris (35), portanto se enfrenta a ele.

5. Tom e Kris, respectivamente, realizam outra comprovação de confronto. O custo de confronto de Hummerhorns é maior que todos os níveis de Ameaça, portanto, neste momento, permanece na área de preparação. Como a comprovação de confronto foi realizada por todos os jogadores sucessivamente sem haver um novo confronto contra um Inimigo, o passo de "comprovação de confronto" termina.

## FASE 6: COMBATE

Na fase de Combate, os Inimigos são os primeiros a atacar. Todos os Inimigos que estejam enfrentados aos jogadores atacam em cada turno, e os jogadores resolvem os ataques um a um.

No começo da fase de Combate, os jogadores colocam 1 carta de SOMBRA em cada Inimigo enfrentado. Para isso, deve-se pegar uma carta do deck de Encontros e colocá-la virada para baixo em cada Inimigo. Ao colocar as cartas nos Inimigos de um só jogador, comece sempre com o Inimigo com o maior custo de confronto. Primeiro deve-se colocar as cartas nos Inimigos que atacam o jogador inicial e, depois, continuar com os demais jogadores até que todos os Inimigos tenham 1 carta.

Se o deck de Encontros fica sem cartas, qualquer Inimigo que não recebeu uma carta de Sombra ficará sem ela até o final do turno. Um deck de Encontros vazio só se recompõe durante a fase de Missão (ver página 14).

### Resolvendo os ataques inimigos

Para resolver ataques inimigos, os jogadores devem seguir estes 4 passos em ordem. No final de cada passo, os jogadores podem jogar cartas de Evento e realizar ações.

**1. Escolher um Inimigo.** O Jogador inicial escolhe qual ataque resolver primeiro entre os Inimigos que está enfrentando.

**2. Declarar defensor.** Você deve esgotar um personagem para declará-lo como defensor. Você só pode declarar um personagem como defensor para cada Inimigo que ataque. O jogador também tem a opção de deixar o ataque sem defesa, não declarando nenhum defensor para o ataque. A menos que o efeito de uma carta indique o contrário, os jogadores só podem declarar defensores contra os Inimigos aos quais estão enfrentados.

**3. Resolver efeito de Sombra.** O jogador ativo coloca a carta de Sombra para cima e resolve qualquer efeito de sombra que possa ter.

**4. Determinar dano de combate.** Isso é feito subtraindo a força de Defesa (♣) do personagem defensor da força de ataque (♣) do Inimigo atacante. O resultado desse valor é a quantidade de dano que deve ser causada imediatamente ao personagem defensor e que poderia destruí-lo (ver “Pontos de Dano” na página 20). Se um personagem é destruído por um ataque, o dano adicional não vai para outro personagem. Se a ♣ é igual ou maior que o ♣, não se inflige nenhum dano.

Se um ataque não tem defensor, todo o dano de ataque deve ir para um só Herói controlado pelo jogador ativo. Os Aliados não podem receber dano de ataques não defendidos. Se um personagem defensor abandona o jogo ou é retirado do combate antes de levar algum dano, considera-se que não houve defensor contra o ataque. A ♣ de um personagem não absorve dano de ataques não defendidos ou vindos de um efeito de uma carta.

*Exemplo: Kris está enfrentando 2 inimigos, a Forest Spider e o Ungoliant's Spawn. Coloca-se, virada para baixo, uma carta do deck de Encontros em cada inimigo enfrentado, primeiro ao Ungoliant's Spawn e depois para a Forest Spider, já que o Ungoliant's Spawn tem maior custo de confronto. Estas cartas determinam o efeito de sombra que podem afetar o ataque. Kris pode resolver os ataques na ordem que quiser, e decide resolver primeiro o ataque realizado pelo Ungoliant's Spawn.*

*Em primeiro lugar, Kris declara um defensor do ataque. Kris esgota o Silverlode Archer e declara como defensor contra Ungoliant's Spawn. Kris coloca para cima a carta de Sombra que o Ungoliant's Spawn recebeu. A carta é East Bight Patrol, que tem um efeito de sombra “Sombra: o Inimigo atacante recebe +1 ♣”. Se este ataque não tem defensores, suba sua Ameaça em 3”. Kris resolve primeiro o efeito de Sombra, aumentando em 1 o ♣ do Ungoliant's Spawn. A seguir, determina o ♣ total do Inimigo atacante (6) e subtrai a ♣ do defensor (0). O resultado é o número de fichas de Danos colocadas no defensor (6). O Silverlode Archer só tem 1 ponto de vida e é destruído imediatamente.*

*Depois, Kris resolve o outro ataque contra ele. Declara que não haverá defensor. Coloca para cima a carta de Sombra que Forest Spider recebeu. A carta é Enchanted Stream, que não tem efeito de Sombra. O ataque é resolvido normalmente, sem modificações nem efeitos adicionais. Kris determina o ♣ total do Inimigo atacante (2) e, sendo que não há defensor, deve colocar esse dano a um de seus Heróis. O único Herói de Kris é Aragorn, que tem 5 pontos de vida. Kris coloca 2 fichas de Dano sobre Aragorn, que sobrevive ao ataque, com 3 pontos de vida restantes (ver diagrama na página 19).*

Depois disso, o jogador inicial repete estes 4 passos para cada Inimigo enfrentado. Depois que o jogador inicial resolve todos os ataques inimigos contra ele, o jogador sentado a sua esquerda resolverá os ataques contra ele feitos por Inimigos.

Se há mais de 2 jogadores, continua-se em sentido horário e cada jogador resolve os ataques de todos seus Inimigos. Personagens declarados como defensores só estão defendendo durante a resolução do ataque. Depois de resolver o ataque, os personagens já não são considerados “defensores”, mas continuam esgotados.

## Exemplo: defendendo ataques de Inimigos



1. Kris está enfrentando 2 inimigos, a Forest Spider e Ungoliant's Spawn. No começo da fase de Combate, cada Inimigo recebe 1 carta do deck de Encontro, virada para baixo, como carta de Sombra.

2. Kris decide resolver primeiro o ataque realizado pelo Ungoliant's Spawn. Esgota o Silverlode Archer e o declara como defensor do ataque.

3. Para resolver o ataque, Kris gira para cima a carta de Sombra do Inimigo atacante. A carta de Sombra é East Bight Patrol, que dá +1♦ ao Inimigo atacante. Kris compara o ataque inimigo (6♦) com a defesa do Silverlode Archer (0♦) e

coloca 6 fichas de Dano no personagem defensor. Como o Silverlode Archer só possui 1 ponto de vida, é destruído e retirado do jogo.

4. A seguir, Kris resolve o ataque da Forest Spider. Declara que não vai defender este ataque.

5. Para resolver o ataque, Kris gira para cima a carta de Sombra, Enchanted Stream, que não tem efeito de Sombra. O ataque da Forest Spider é 2♦. Como não há defensor, Kris deve colocar todo o Dano em um só Herói que controla. Coloca 2 fichas de Dano sobre Aragorn, que sobrevive com 3 pontos de vida.

### Atacando Inimigos

Depois que os jogadores resolvam os ataques inimigos, começando pelo jogador inicial e continuando no sentido horário, cada jogador tem a oportunidade de responder e declarar ataques contra seus Inimigos.

Para declarar um ataque, o jogador deve esgotar pelo menos 1 personagem preparado. Deve esgotar um personagem para declará-lo como atacante. Ao declarar um ataque, o jogador também deve declarar qual Inimigo é o alvo do ataque. Um jogador pode declarar vários personagens como atacantes contra um mesmo Inimigo, unindo sua força de Ataque em um único valor. Os jogadores têm a oportunidade de declarar 1 ataque contra cada Inimigo que esteja enfrentando.

Para resolver um ataque contra um Inimigo, o jogador deve seguir estes 3 passos em ordem. No final de cada passo, os jogadores podem jogar cartas de Evento e realizar ações.

#### 1. Declarar o alvo do ataque e declarar atacantes.

O jogador escolhe 1 inimigo enfrentado e esgota um número qualquer de personagens como atacantes.

#### 2. Determinar a força de Ataque.

Some a força de Ataque total (♠) dos personagens que foram declarados como atacantes contra esse alvo.

#### 3. Determinar dano de combate.

Subtraia a força de Defesa (♣) do Inimigo alvo da ♠ total de todos os personagens atacantes. O resultado é a quantidade de dano causado ao alvo imediatamente. Se a ♠ é igual ou maior que a ♣, não se inflige nenhum dano.

Personagens declarados como atacantes só estão atacando durante a resolução do ataque. Depois de resolver o ataque, os personagens já não são considerados “atacantes”, mas continuam esgotados.

Depois de resolver o primeiro ataque de um jogador, ele poderá declarar outro ataque contra qualquer Inimigo objetivo que não tenha sido atacado durante este turno e que cumpra os requisitos para ser alvo de um ataque. Cada jogador pode declarar, uma vez por turno, um ataque com qualquer número de atacantes que ele controla (sempre que sejam cumpridos os requisitos para declará-los como atacantes) contra cada Inimigo que esteja enfrentando. Depois de resolver os ataques de um jogador, a vez passa para o próximo jogador (no sentido horário) desde o jogador inicial e assim sucessivamente até que todos os jogadores tenham resolvido seus ataques.

### As cartas de Sombra abandonam o jogo

As cartas de Sombras permanecem sobre o Inimigo durante toda a fase de Combate. Se este Inimigo abandona o Jogo, descarte sua carta de Sombra do Jogo. No final da fase de Combate, descarte todas as cartas de Sombra colocadas durante esse turno.

*Exemplo: Tom está enfrentando dois Inimigos, o Dol Guldur Beastmaster e o Dol Guldur Orcs. Pode declarar um ataque contra cada um destes inimigos durante este turno, mas deve declarar e resolver cada ataque separadamente.*

*Tom declara seu primeiro ataque contra Dol Guldur Orcs e esgota Glorfindel para declará-lo como atacante. Tom determina o ♠ de Glorfindel (3) e logo subtrai da ♣ dos Dol Guldur Orcs (0), obtendo um resultado de 3. Tom coloca 3 fichas de Dano sobre os Dol Guldur Orcs. Como os Dol Guldur Orcs têm somente 3 pontos de vida, são destruídos e colocados na pilha de descartes do Deck de Encontros.*

*Depois disso, Tom declara Legolas e o Gondorian Spearman como atacantes contra o Dol Guldur Beastmaster. Legolas (3♠) e Gondorian Spearman (1♠) juntam suas forças de Ataque e obtêm um ♠ total de 4. O Dol Guldur Beastmaster tem uma ♣ de 1, portanto 3 pontos de ataque são convertidos em dano. Tom coloca 3 fichas de Dano sobre Dol Guldur Beastmaster. Como este Inimigo começou com 5 pontos de Dano, sobrevive ao ataque, conservando ainda 3 pontos de vida. As fichas de Danos ficam sobre o Dol Guldur Beastmaster para indicar que está ferido (ver diagrama na página 21).*

### Pontos de vida e de dano.

Por cada ponto de dano causado a um personagem ou Inimigo, coloque uma ficha de Dano sobre a carta de Personagem ou de Inimigo. Cada ficha de Dano colocada sobre um Herói, Aliado ou Inimigo diminui os pontos de vida desta carta em 1. As fichas de Dano permanecem sobre uma carta até que outro efeito cure ou retire o dano da carta ou até que a carta saia do jogo.

Em qualquer momento que uma destas cartas atinja 0 pontos de vida, ela é derrotada imediatamente. Os personagens derrotados são colocados na pilha de descartes do seu dono, e os Inimigos derrotados são colocados na pilha de descarte de Encontros. Quando as cartas de Heróis sejam derrotadas, elas são colocadas na pilha de descartes do seu dono. Ao resolver os efeitos que movem cartas da pilha de descartes de um jogador para a mão ou deck, as cartas de Heróis que foram para a pilha de descartes são ignoradas, já que não podem ir para a mão ou para o deck de um jogador.

Qualquer carta de Inimigo que não seja derrotada permanecerá enfrentada a um jogador até que seja derrotada ou retirada por algum efeito de uma carta, ou até que o jogador seja eliminado da jogo (ver “Eliminação de Jogadores”, página 22).

## Exemplo: atacando Inimigos

1



3



2



4



Tom está enfrentando 2 Inimigos, o Dol Guldur Beastmaster e os Dol Guldur Orcs.

1. Tom começa declarando um ataque aos Dol Guldur Orcs e esgota Glorfindel para declará-lo como atacante.

2. Tom olha o ataque de Glorfindel (3 $\heartsuit$ ) e subtrai da defesa dos Dol Guldur Orcs (0 $\heartsuit$ ), obtendo um resultado de 3. Tom coloca 3 fichas de Dano sobre o Dol Guldur Orcs. Este Inimigo começou com 3 pontos de vida, e é destruído e descartado do jogo.

3. A seguir, Tom declara um ataque ao Dol Guldur Beastmaster e esgota Legolas (3 $\heartsuit$ ) e Gondorian Spearman (1 $\heartsuit$ ) para declará-los como atacantes.

4. Tom olha o ataque combinado (4 $\heartsuit$ ) e subtrai da defesa de Dol Guldur Beastmaster (1 $\heartsuit$ ), obtendo um resultado de 3. Tom coloca 3 fichas de Dano sobre Dol Guldur Beastmaster. Este Inimigo tinha 5 pontos de vida, portanto sobrevive ao ataque, conservando ainda 2 pontos de vida. As fichas de Dano permanecem no Inimigo para indicar que está ferido.

### FASE 7: RECUPERAÇÃO

Durante a fase de Recuperação, todas as cartas esgotadas são preparadas e cada jogador aumenta sua Ameaça em 1 e o jogador inicial passa sua ficha de jogador inicial ao jogador da sua esquerda. Esse jogador será o novo jogador inicial. O jogo continua até a fase de Recursos do próximo turno.

### Fim do jogo

O jogo pode terminar de duas maneiras: os jogadores vencem ou perdem como equipe. Os jogadores perdem se todos são eliminados antes de completar a etapa final do deck de Missão. Os jogadores ganham se pelo menos um jogador sobrevive e completa a etapa final de um cenário.

### Eliminação de jogadores.

Um jogador é eliminado da jogo se todos seus Heróis morrerem, se seu nível de Ameaça chega a 50 ou se o efeito de uma carta força sua eliminação. Os cenários das futuras expansões poderão ter eliminações por Ameaça diferentes de 50; nesta caixa básica, porém, os jogadores são eliminados se seu nível de Ameaça chega a 50.

Quando um jogador é eliminado, todas as cartas que controla, assim como as que estão na sua mão e deck, vão para a pilha de descartes de seus donos. Qualquer carta de Encontro que esteja enfrentada a um jogador volta para a área de preparação e continua com as fichas de Dano que foram colocadas sobre ela. O demais jogadores continuam jogando. Depois de que um jogador é eliminado, será revelada uma carta a menos do deck de Encontro durante o passo de Preparação da fase de Missão, já que há um jogador a menos no jogo.

**Se todos os jogadores são eliminados da partida, o jogo acaba com a derrota de todos os jogadores.**

### Progredindo na missão.

Os jogadores avançam imediatamente à próxima etapa de uma missão assim que colocam um número de fichas de Progresso igual ou maior que o número de pontos de Missão que a carta de Missão atual possui. As fichas de Progresso adicionais obtidas para essa Missão não vão para a próxima etapa. Quando os jogadores avançam à próxima etapa, todas as fichas de Progresso da missão são devolvidas à reserva central de fichas. Os jogadores devem seguir as instruções da nova carta de Missão quando é revelada.

O estado das outras cartas não muda; as cartas da área de preparação permanecem na área de preparação; as cartas enfrentadas aos jogadores permanecem enfrentadas; os personagens esgotados permanecem esgotados; as fichas de Dano e de Recurso permanecem onde estão e a sequência do turno continua sem interrupções.

### Ganhando o jogo

**Se pelo menos um jogador sobrevive e completa a etapa final do cenário, o jogo termina com a vitória dos jogadores.**

### Pontuação

Se os jogadores ganham o jogo, use estes procedimentos para determinar a pontuação do grupo no jogo. A pontuação do grupo é feita somando três elementos negativos (o nível de Ameaça de cada jogador, a penalização de Ameaça por todos os Heróis mortos e o número de fichas de Dano que há sobre todos os Heróis sobreviventes) e subtraindo, depois, os pontos de vitória conseguidos. Os jogadores conseguem pontos de vitória ao derrotar Inimigos e explorar Localizações que dão pontos de vitória (ver página 24).

Quando um jogador é eliminado, seu nível de Ameaça é considerado 50 e todos seus heróis são considerados mortos. O nível de ameaça de um jogador não aumenta mais que o nível de eliminação (ou seja, 50 – apenas se as regras da missão ou o efeito de uma carta especifique o contrário).

Com esse sistema de pontos, é melhor uma vitória com uma **pontuação baixa** do que uma vitória com uma pontuação alta.

A pontuação é uma ferramenta útil para avaliar o rendimento de um deck ou grupo de aventureiros ou para comparar um deck ou grupo de decks com outros. Isso permite que os jogadores disfrutem do mesmo cenário várias vezes com várias combinações de Heróis e decks, e avaliem sua eficácia em cada jogo. Na contracapa deste livro de regras você encontra uma folha de pontuação.

*Exemplo: Tom está jogando uma partida individual e conseguiu passar pela missão "Passage Through Mirkwood" com um nível de Ameaça de 43, um Herói morto (com custo de ameaça de 8), 6 pontos de dano nos outros Heróis e 5 pontos de vitória. Sua pontuação final é calculada da seguinte maneira:*

**Nível de Ameaça (43)**

**+ Custo de Ameaça de cada Herói morto (8)**

**+ Fichas de Dano sobre os Heróis (6)**

**- Número de pontos de vitória (5)**

---

**Pontuação final de Tom (52)**

## Conceitos avançados

Esta seção explica alguns dos conceitos avançados que os jogadores encontrarão à medida em que se aprofundam em *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas*.

### Efeitos das cartas.

Há vários tipos de efeitos de cartas em *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas*. Existem 5 categorias de efeitos nas cartas de Herói e Jogador: efeitos constantes, ações, respostas, efeitos forçados e palavras-chave. Quanto às cartas dos decks de Missão e de Encontros, os efeitos podem ser de 6 categorias: efeitos constantes, efeitos forçados, efeitos ao ser revelada, efeitos de sombra, efeitos de viagem e palavras-chave. Cada um desses efeitos é explicado a seguir.

#### EFETOS CONSTANTES

Os efeitos constantes são aplicados continuamente à partida enquanto a carta esteja no jogo e sejam cumpridas suas especificações. Estes efeitos não estão em uma palavra em negrito e sempre estão ativos.

A carta de Localização Enchanted Stream é um exemplo de efeito constante.

#### AÇÕES

As ações são os efeitos procedidos pela palavra “**Ação:**” em negrito. As ações são sempre opcionais, e podem ser ativadas pelo controlador da carta em qualquer oportunidade que tenha durante a sequência do jogo. Para ativar uma ação de uma carta de Herói, Aliado ou de Acessório, a carta onde venha a ação **deve estar em jogo**, a menos que a ação especifique que pode ser ativada sem a necessidade de estar em jogo. As cartas de Evento são ações jogadas diretamente da mão do jogador.

Alguns desencadeamentos de ações são procedidos por uma fase específica do jogo. Este tipo de condição de jogo significa que a ação só pode ser ativada durante a fase especificada. Por exemplo, um efeito com a condição “**Ação de Missão:**” só pode ser ativado em qualquer oportunidade de ação da fase de Missão. As ações que não se referem a nenhuma fase específica podem ser ativadas em qualquer oportunidade de ação do turno (ver a tabela “Sequência do turno” nas páginas 30-31).

A carta de Herói “Glorfindel” nos dá um exemplo de uma ação que pode ser usada durante qualquer oportunidade de ação do jogador. A carta de Evento “Astúcia de Radagast” nos dá um exemplo de ação que poderá somente ser usada durante a fase de Missão.

#### RESPOSTAS

As respostas são procedidas pela palavra “**Resposta:**” em negrito. As respostas são sempre opcionais e podem ser ativadas pelo controlador como resposta (ou seja, imediatamente depois) de um acontecimento específico do jogo. Para poder ativar uma resposta de uma carta de Herói, Aliado ou Acessório, a carta que contém a resposta deve estar em jogo, a menos que a resposta especifique o contrário. As cartas de Evento com efeitos de “**Resposta:**” são jogadas desde a mão do jogador.

A carta de Aliado Son of Harnor nos oferece um exemplo de efeito de resposta que pode ser ativado (opcionalmente pelo jogador) quando é cumprida sua condição de jogo que, neste caso, é “depois de que Son of Arnor entre em jogo...”

#### EFETOS FORÇADOS E EFEITOS AO SER REVELADA.

Os efeitos forçados são ativados por circunstâncias específicas durante o jogo, e acontecem automaticamente, o jogador querendo ou não. Estão procedidos pela palavra “**Forçado:**” em negrito. Estes efeitos se iniciam e se resolvem imediatamente, sempre que sejam cumpridas as condições para isso. A carta Marsh Adder nos oferece um exemplo de efeito forçado que é ativado cada vez que se ativa sua condição de ativação, que neste caso é “cada vez que Marsh Adder ataca”.

Os efeitos “ao ser revelada” são um caso especial de efeitos obrigados que acontecem automaticamente ao se revelar uma carta de Encontro. Estão procedidos pela palavra “**Ao ser revelada:**” em negrito. Os efeitos “ao ser revelada” não são resolvidos quando uma carta é revelada como um efeito de Sombra.

#### EFETOS DE SOMBRA

Algumas cartas do deck de Encontros possuem um efeito secundário denominado efeito de Sombra. Estes efeitos se diferenciam dos demais pela imagem mostrada acima e porque estão escritos em letra cursiva. Os efeitos de Sombra também vão procedidos pela palavra “**Sombra:**” em negrito cursivo. **Estes efeitos somente são resolvidos quando uma carta é colocada em um Inimigo atacante na fase de combate.**

A carta de Inimigo Dol Guldur Orcs nos oferece um exemplo de efeito de Sombra que é ativado quando a carta é colocada em um Inimigo atacante como carta de Sombra.

#### EFETOS DE VIAGEM

Algumas cartas de Localização possuem efeitos de viagem que vão procedidos da palavra “**Viagem:**” em negrito. Os efeitos de viagens são custos ou restrições que todos ou alguns jogadores devem cobrir para poder viajar a esta Localização. Se os jogadores não cumprem o requisito do efeito de viagem de alguma Localização, não poderão viajar até lá.

## Palavras-chave

As palavras-chave são usadas como referência na aplicação de efeitos comuns que aparecem em muitas cartas. A seguir, são explicadas as palavras-chave e o papel que desenvolvem durante o jogo. As palavras-chave são indicadas textualmente, geralmente no começo do texto de regras da carta.

### À distância

O controlador de um personagem com a palavra-chave “À distância” pode declará-lo como atacante dos Inimigos enfrentados a outros jogadores. Um personagem pode declarar um ataque à distância contra estes objetivos desde que seu proprietário seja quem declare, ou pode participar dos ataques declarados por outros jogadores. Em todo caso, o personagem deve ser esgotado e cumprir qualquer outro requisito necessário para realizar um ataque.

### Sentinela

O controlador de um personagem com a palavra-chave “Sentinela” pode declará-lo como defensor dos ataques Inimigos realizados contra outros jogadores. Um personagem pode declarar uma defesa de sentinela depois que o jogador enfrentado com o inimigo declare seus defensores.

Em todo caso, o personagem deve ser esgotado e cumprir qualquer outro requisito necessário para realizar um ataque.

### Condenado X

Se durante o passo de Preparação na fase de Missão uma carta de Encontro com a palavra-chave “Condenado” é revelada, cada jogador deve acrescentar o valor especificado ao seu nível de Ameaça.

### Surto

Quando uma carta de Encontro com a palavra-chave “Surto” é revelada durante o passo de preparação da fase de Missão, deve-se revelar 1 carta adicional do deck de Encontros.

A palavra-chave “Surto” deve ser resolvida imediatamente depois de resolver qualquer efeito “ao ser revelada” da carta.

### Protegido

A palavra-chave Protegido é um lembrete de algumas cartas de Objetivo que de que você deverá revelar a próxima carta do deck de Encontros e colocá-la junto ao Objetivo quando esta última vai para a área de preparação desde o deck de Encontros. Tendo feito isso, você deverá colocar ambas na área de preparação. Uma carta de objetivo não pode ser reivindicada enquanto uma carta de Encontro estiver vinculada a ela. Depois de eliminar a carta de Encontro, a carta de Objetivo permanece na área de preparação até que seja reivindicada. Se aparecer outra carta de objetivo ao vincular uma carta com a palavra-chave “Protegido”, coloca-se essa segunda carta na área de preparação e usa a próxima carta do deck de Encontros para

cumprir o efeito da palavra-chave original.

A Ameaça das cartas de Inimigo e de Localização que estejam vinculadas às cartas de Objetivo também contam enquanto estiverem na área de preparação. Uma carta de Inimigo vinculada a uma de Objetivo protegida é eliminada com um dos seguintes métodos, dependendo do tipo de carta:

**Inimigo:** a carta de Inimigo é eliminada do jogo ao ser derrotada ou pelo efeito de uma carta.

**Localização:** a carta de Localização é eliminada do jogo ao ser explorada completamente ou pelo efeito de uma carta.

**Traição:** ao resolver ou cancelar os efeitos da carta de Traição. As cartas de Traição são ativadas imediatamente após ser reveladas.

### Restringido

Algumas cartas de Acessórios possuem a palavra-chave “Restringido”. Não é permitido vincular mais de duas cartas Acessórios com a palavra-chave “Restringido” a um mesmo personagem. Se em algum momento uma terceira carta Acessório restringida é vinculada a um personagem, ela deve ser colocada imediatamente na pilha de descartes do seu proprietário.

### Vitória X

Algumas cartas de Inimigo e de Localização dão pontos de vitória quando são derrotadas. Quando uma carta deste tipo sai do jogo, um dos jogadores deve colocá-la junto ao contador de Ameaça para lembrar dos pontos de vitória adquiridos quando calcular a pontuação final do jogo. Recomenda-se que somente um jogador recolha todas as cartas de vitória que os jogadores conquistam durante um cenário, já que os pontos de vitória são aplicados ao grupo inteiro (ver “Pontuação” na página 22).





### EFEITOS CONSTANTES

Muitos efeitos duram o tempo de ação que os ativou (até imediatamente depois de ter-se ativado), mas alguns efeitos duram um certo período de tempo ou inclusive têm uma duração indefinida. Os efeitos que duram mais de uma ação são considerados efeitos constantes.

Uma carta pode ser afetada por vários efeitos constantes simultaneamente. A ordem dos efeitos constantes é irrelevante, já que que é a soma dos efeitos constantes que é aplicada às cartas.

Se algum dos atributos de um Herói, Aliado, Inimigo ou Localização (☉ ☿ ♀ ♁) é inferior a 0 depois que todos os efeitos são aplicados, esse atributo é arredondado para 0. Se em qualquer momento aparece um novo efeito modificador, deve-se refazer a soma de todos os efeitos ativos.

### Cobrir custos

O texto de regras de muitas cartas aparece como “pague ou esgote X para fazer Y”. Quando encontre uma frase como essa, tudo aquilo que está antes do “para” é considerado o custo, e tudo o que vem depois é considerado um efeito.

Os custos somente podem ser pagos com cartas ou recursos controlados por um jogador. Se o efeito é cancelado, continua sendo considerado que foi pago.

### Controle e proprietários

Um jogador é “proprietário” de seus Heróis e das cartas que escolheu para montar seu deck de Jogador. Um jogador “controla” todas as cartas que tem, a menos que outro jogador ou deck de Encontros tomem o controle da carta através de um efeito do jogo. Quando uma carta abandona o jogo, ela volta à mão, deck ou pilha de descarte de seu proprietário (quando o efeito indica que a carta abandona o jogo).

Quando um jogador joga uma carta de Aliado, esta entra em jogo sob seu controle e é colocado na sua área de jogo. Se outro jogador toma o controle desse Aliado, a carta é colocada na área do jogador que a controla. As cartas de Aliado não podem ser jogadas sob o controle de outro jogador, somente podem trocar de controlador através de um efeito de carta. Quando um jogador joga uma carta Vinculada, pode dar o controle dessa carta a outro jogador e vinculá-la a um dos personagens desse jogador.

Os jogadores sempre assumem o controle das Cartas Vinculadas que são jogadas em seus personagens. Se o controlador deste personagem muda, o controle da carta Vinculada também passa ao jogador que controla o personagem.

### Em jogo e fora do jogo

“Em jogo” se refere às cartas que foram jogadas ou colocas

em jogo (na área de jogo do jogador), às que estão na área de preparação, à carta de Missão atual e às cartas de Encontro enfrentadas aos jogadores. “Fora do Jogo” significa que as cartas estão “na mão do jogador”, “em um deck” ou “na pilha de descartes”. Os efeitos das cartas não interagem com as cartas que não estejam em jogo, a menos que um efeito especifique o contrário.

### Ficando sem cartas

Se algum jogador fica sem cartas em seu deck de jogador, continua jogado a partida com as cartas que estão em jogo e em sua mão. Não volta a embaralhar seu deck de descartes.

Se o deck de Encontro acaba em algum momento da fase de Missão, embaralha-se a pilha de descartes de Encontros e se coloca no deck de Encontros.

### Conversar durante o jogo

Os jogadores podem conversar entre si durante o jogos e incentivamos que assim seja, já que devem trabalhar em equipe para planejar e executar o melhor plano de ação. Os jogadores podem conversar do que quiserem, mas não podem dizer os nomes das cartas que têm em sua mão nem as cartas que eles viram, mas os demais jogadores não.



## Descrição dos cenários

Nesta caixa básica estão incluídos 3 cenários únicos. A seguir, cada um deles é apresentado com uma lista dos conjuntos de Encontro que formarão o deck de encontros do cenário.

### Passage Through Mirkwood

Nível de dificuldade = 1

A Floresta das Trevas há muito tempo é um lugar perigoso e recentemente uma das patrulhas do rei Thranduil descobriu indícios de que uma ameaça crescia nas proximidades de Dol Guldur. Foi reunido um grupo de Heróis, controlados pelos jogadores, para levar uma mensagem através da Floresta das Trevas, ao longo do Anduin e até Lórien, para avisar a Dama Galadriel do iminente perigo. O deck de Encontros de Passage Through Mirkwood é formado por todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: Passage Through Mirkwood, Spiders of Mirkwood, and Dol Guldur Orcs. Estes conjuntos estão indicados pelos seguintes símbolos:



### Escape from Dol Guldur

Nível de dificuldade = 7

Enquanto exploravam os proximidades de Dol Guldur a pedido da Dama Galadriel, um dos Heróis é capturado pelas forças do Necromante e espera ser interrogado em um calabouço baixo a montanha. Sabendo que seu companheiro não tem muito tempo, os Heróis decidem tentar um resgate desesperado.

O deck de Encontros de Escape from Dol Guldur é formado por todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: Escape from Dol Guldur, Spiders of Mirkwood, and Dol Guldur Orcs. Estes conjuntos estão indicados pelos seguintes símbolos:



### Journey Down Anduin

Nível de dificuldade = 4

Depois de sobreviver aos perigos da Floresta das Trevas, os Heróis continuam sua viagem pela margem do rio Anduin, em direção a Lórien, com notícias urgentes sobre a ameaça que cresce dia a dia na Floresta das Trevas do Sul.

O deck de Encontros de Journey Down Anduin é formado por todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: Journey Down the Anduin, Sauron's Reach, Dol Guldur Orcs, and Wilderlands. Estes conjuntos estão indicados pelos seguintes símbolos:



## Construção e personalização de decks de campeonato

Grande parte da variedade e diversão de *O Senhor dos Anéis: o Jogo de Cartas* vem da construção de novos decks, utilizando as cartas da caixa básica e das futuras Aventuras. Os decks de campeonato devem ter no mínimo 50 cartas. Além disso, um deck de Jogador não pode ter mais de 3 cópias de uma carta com um mesmo nome. Desde que sejam cumpridas essas diretrizes, um deck de Jogador pode ter qualquer combinação de Aliados, Acessórios e Eventos.

Cada jogador começa o jogo com um número de Heróis entre 1 e 3. Os jogadores podem conversar entre si antes de cada jogo para escolher os Heróis que gostariam de usar durante a partida. Se vários jogadores querem usar um mesmo Herói, deverão decidir qual deles o usará antes do começo da partida, e os demais jogadores deverão escolher outros Heróis diferentes. Nesta situação, se os jogadores não chegam a um consenso, essa questão será decidida ao azar.

Ao montar um deck de jogador, é importante que o jogador saiba como vai cobrir o custo das cartas incluídas. Pode ser tentador usar um trio de Heróis poderoso, mas valerá a pena começar o jogo com um alto nível de Ameaça desses Heróis?

Da mesma maneira, um deck cheio de cartas e efeitos com alto custo pode parecer poderoso em teoria, mas o tempo gasto em reunir recursos para poder jogar estas cartas pode ser um grande problema quando os Inimigos comecem a atacar. O jogador também deve garantir que todas as cartas de seu deck coincidam com os símbolos de Recursos de seus Heróis. Não sendo assim, terá uma carta inútil que não poderá jogar.

Cada esfera de influência tem seu próprio estilo de jogo característico que, se bem aproveitado à hora de construir um deck, pode oferecer certas vantagens ao jogador. Por exemplo, um deck de Tática pode ser criado para apoiar os Heróis com uma impressionante opção de armaduras e armas, e lutar diretamente com os Inimigos que aparecem desde o deck de Encontros. À medida que o número de cartas disponíveis fica maior com as Aventuras, cada deck de início da caixa básica pode se desenvolver e se tornar um deck de campeonato.

Também é possível construir um deck de mais de uma esfera. Um deck criado com as esferas de Espírito e Sabedoria poderá oferecer proteção, com muitos efeitos que curam pontos de dano e que reduzem o nível de Ameaça. A dica para construir decks de várias esferas é administrar bem os recursos. Quando um deck é construído com duas ou três esferas diferentes, será mais difícil ter o recurso apropriado em um momento pontual.

Outra maneira útil de construir um deck é seguir a lógica de uma característica. Por exemplo, se um jogador quer construir um deck de três esferas, poderia usar as cartas de **Anão** das três esferas e aproveitar sua sinergia e relações existentes entre as cartas de **Anão**.

## Jogo básico

Os novos jogadores ou aqueles que queiram uma experiência de jogo mais simples, podem jogar sem distribuir as cartas de Sombra na fase de Combate. Isso elimina o fator surpresa que poderia tornar o jogo muito difícil para um principiante. Quando os jogadores se sintam confortáveis com as regras, poderão acrescentar os efeitos de Sombra para fazer os combates mais imprevisíveis e emocionantes.

## Regras avançadas

Para um desafio maior, os jogadores podem tentar completar os 3 cenários usando uma só combinação de jogadores, decks e Heróis. Podem somar a pontuação de cada cenário para ter uma só pontuação que mostre o êxito total da campanha. Para um desafio de nível “nightmare”, não coloque o nível de Ameaça e os pontos de dano nos valores iniciais, nem volte a embaralhar o deck de Jogador ao começo de um cenário. Ao jogar uma campanha desse tipo, os jogadores devem começar com o cenário “Passage Through Mirkwood”, depois continuar com o “Journey Down Anduin” e acabar com o “Escape from Dol Guldur”.



## Créditos

**Desenho do Jogo:** Nate French  
**Desenho Gráfico:** Kevin Childress  
**Desenho Gráfico Adicional:** Brian Schomburg, Andrew Navarro, and Michael Silsby  
**Coordenador de Ilustrações:** Kyle Hough  
**Direção de Arte:** Zoë Robinson  
**Desenvolvimento Criativo:** Jason Walden  
**Regras:** Nate French  
**Edição:** Kevin Tomczyk  
**Revisão:** Patrícia Meredith and Mark Pollard  
**Desenho da Capa:** Daryl Mandryk  
**Coordenador de Produção:** Eric Knight  
**Produção:** Mike David  
**Ilustrador Chefe da FFG:** Corey Konieczka  
**Produtor Chefe da FFG:** Michael Hurley  
**Editor:** Christian T. Petersen  
**Tradução não oficial para o português (Brasil):**  
LOTR LCG Brasil - <http://lotrllcgbrasil.wordpress.com>  
**Importante:** Este manual é uma tradução não oficial. Sua publicação digital é gratuita e foi elaborada a partir do Manual de Regras veiculado pela Fantasy Flight. Não venda este material. Compartilhe-o gratuitamente e fomente o jogo *O Senhor dos Anéis: O Jogo de Cartas*.

Agradecimentos especiais a Joe Mandragona, Fredrica Drotos, e Sam Benson da Middle-Earth Enterprises por sua paciência e opiniões. Para o maravilhoso time de jogadores que testaram o jogo: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler, e Brady Sadler. E a todos que experimentaram. Obrigado, obrigado, obrigado.

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. "The Hobbit," "The Fellowship of the Ring," "The Two Towers," "The Return of the King," "The Lord of the Rings," and the characters, events, items and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, the FFG logo, Living Card Games, LCG, and the LCG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



## Índice

- A Primeira Partida 10
- A Regra de Ouro 4
- A primeira partida 10
- A primeira partida 10
- Area de Preparação 10
- As cartas de Sombra abandonam o jogo 20
- Atacando Inimigos (diagrama) 21
- Atacando Inimigos 20
- Ações 23
- Carta de Heróis 8
- Cartas de Acessórios 9
- Cartas de Aliados 9
- Cartas de Eventos 9
- Cartas de Inimigos 6
- Cartas de Localização 6
- Cartas de Missão 5
- Cartas de Objetivo 7
- Cartas de Peronagens 8
- Cartas de Traição 7
- Cartas Únicas 8
- Cobrindo custos das Cartas 25
- Cobrindo custos de Cartas Neutras 12
- Cobrindo custos de Habilidade de uma Carta 12
- Cobrindo custos de uma Carta (diagrama) 13
- Componentes do Jogo 3
- Comprovações de Confronto(diagrama) 17
- Conceitos Avançadas23
- Condenado X 24
- Construção e personalização de decks de campeonato 27
- Controle e Proprietário 25
- Conversar durante o jogo 25
- Créditos 28
- Deck de Jogador 9
- Deck de Missão 5
- Decks e Tipos de Cartas 5
- Defendendo Ataques Inimigos (diagrama) 19
- Descrição do Jogo 2
- Descrição dos Cenários 26
- Efeitos Constantes 23
- Efeitos Constantes 25
- Efeitos das Cartas 23
- Efeitos de Sombras 23
- Efeitos de Viagem 23
- Efeitos forçados e Efeitos ao ser revelada 23
- Eliminação de Jogadores 22
- Escape From Dol Guldur 26
- Esferas de Influência 4
- Fase 1: Recursos 12
- Fase 2: Planejamento 12
- Fase 3: Missão 14
- Fase 4: Viagem 15
- Fase 5: Encontros 16
- Fase 6: Combate 18
- Fase 7: Recuperação 22
- Ficando sem cartas 25
- Fim do Jogo 22
- Ganhando o Jogo 22
- Introdução 2
- Jogo Básico 27
- Journey Down the Anduin 26
- Living Card Game 2
- O deck de Encontros 6
- Palavras-chave 24
- Passage Through Mikwood 26
- Pilha de Descartes 10
- Pontos de Vida e Dano 20
- Pontuação 22
- Preparada e Esgotada 14
- Progredindo na Missão 22
- Protegido 24
- Regras Avançadas 27
- Resolvendo os ataques inimigos18
- Resolvendo uma Missão(diagrama) 15
- Respostas 23
- Restringido 24
- Resumo do Jogo 4
- Sentinela 24
- Sequência de um Turno 12
- Sequência do Turno (tabela) 30-31
- Sugestão de uma Área de Jogo (diagrama) 11
- Surto 24
- Tabela de Pontuação 32
- Vencendo uma Carta de Encontro 25
- Vitória X 24
- À distância 24
- Índice 29
- “Em jogo” e “Fora de Jogo” 25

## Sequência do turno

Este gráfico mostra a estrutura detalhada das fases e passos do jogo. Os quadros em vermelho mostram ações obrigatórias da estrutura do jogo. As oportunidades de ação, onde os jogadores são livres de realizar ações, aparecem nos quadros verdes.

• Vermelho - Os jogadores não podem interromper com ações. Podem jogar “respostas” se as condições são cumpridas.

• Verde - Por regra, os jogadores podem realizar ações em qualquer momento ou depois de cada um dos passos especificados nas regras.

### 1. Fase de Recursos

• Cada jogador coloca 1 ficha de Recurso na Reserva de Recursos de cada Herói e compra uma carta.

• Ações dos Jogadores

### 2. Fase de Planejamento

• O jogador inicial joga cartas de Aliado ou Acessórios.

• Ações dos Jogadores

• O próximo jogador joga cartas de Aliado ou Acessórios etc.

• Ações dos Jogadores

### 2. Fase de Missão

• Os jogadores enviam personagens a uma missão.

• É revelada uma carta do deck de Encontros por cada jogador.

• Ações dos Jogadores.

• Resolver missão.

• Ações dos Jogadores.

### 2. Fase de Viagem

• Os jogadores podem viajar a 1 Localização se não houver nenhuma Localização ativa.

• Ações dos Jogadores.

## 1. Fase de Encontros

- Cada jogador pode escolher 1 Inimigo da área de preparação e enfrentar-se a ele.

- Ações dos Jogadores.

- São realizadas comprovações de confronto.

- Ações dos Jogadores.

## 1. Fase de Encontros

- Coloque 1 carta de Sombra em cada Inimigo.

- Ações dos Jogadores.

- O jogador inicial resolve os ataques dos Inimigos realizados contra ele (ver página 18).

- O próximo jogador resolve os ataques dos Inimigos realizados contra ele etc.

- O jogador inicial declara e resolve ataques contra seus Inimigos (ver página 20).

- O próximo jogador declara e resolve ataques contra seus Inimigos etc.

- Ações dos Jogadores.

## 1. Fase de Recuperação

- Cada jogador prepara todas as cartas que controla.

- Cada jogador aumenta sua Ameaça em 1.

- A ficha de jogador inicial é passada ao jogador sentado à esquerda.

- Ações dos Jogadores.

Nome do Cenário:

Notas

	Nível de Ameaça final	+	Custo de Ameaça de cada Herói morto	+	Fichas de Dano nos Heróis restantes	=	Subtotal do Jogador
Jogador 1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 4	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Número de turnos:

Subtotais de todos os jogadores

-  Pontos de Vitória conseguidos

+  10 pontos por turno =



Nome do Cenário:

Notas

	Nível de Ameaça final	+	Custo de Ameaça de cada Herói morto	+	Fichas de Dano nos Heróis restantes	=	Subtotal do Jogador
Jogador 1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 4	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Número de turnos:

Subtotais de todos os jogadores

-  Pontos de Vitória conseguidos

+  10 pontos por turno =



Nome do Cenário:

Notas

	Nível de Ameaça final	+	Custo de Ameaça de cada Herói morto	+	Fichas de Dano nos Heróis restantes	=	Subtotal do Jogador
Jogador 1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Jogador 4	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Número de turnos:

Subtotais de todos os jogadores

-  Pontos de Vitória conseguidos

+  10 pontos por turno =

