

Nota da editora:
Este jogo usa
as versões originais
em inglês dos nomes
de personagens e locais.

SENHOR DOS ANÉIS DUELO PELA TERRA MÉDIA™



Assista ao vídeo
de regras!

*Você jogará com a Sociedade do Anel para defender os povos livres e destruir o Um Anel?
Ou você jogará com Sauron e perseguirá Frodo e Sam enquanto lança suas hordas
contra os portões das cidades inimigas? O destino da Terra Média está em suas mãos!*

VISÃO GERAL E OBJETIVO

Uma partida é jogada ao longo de 3 capítulos sucessivos que se desenrolam de forma similar.
No seu turno, fortaleça suas Perícias, acumule seu tesouro, expanda sua presença pela Terra Média, angarie Povos para a sua causa ou avance na Demanda do Anel.

Você vence a partida imediatamente ao cumprir uma das 3 condições de vitória:

- ★ Completar a Demanda do Anel,
- ★ Conseguir o apoio de 6 Povos diferentes,
- ★ Conquistar a Terra Média.

COMPONENTES

Cartas de Capítulo



×69

Piças de Lugar



×7

Tabuleiro Central



×1

Trilha da Demanda
do Anel



em 4 partes

Moedas



×30

Fichas de Aliança



×18 (3 por Povo)

Unidades e Fortalezas
para a Sociedade



×15

×7

Unidades e Fortalezas
para Sauron



×15

×7

Auxílio ao Jogador



×1

Livro de Regras



×1



Símbolos de apoio para Daltônicos

Para auxiliar a todos os tipos de daltonismo, cada cor de carta no jogo possui um símbolo correspondente:

◆ Cinza ● Amarelo ■ Azul ▲ Verde ✕ Vermelho ★ Roxo



PREPARAÇÃO

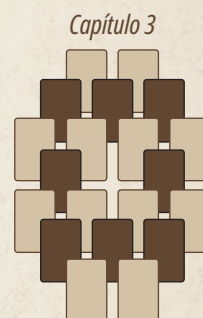
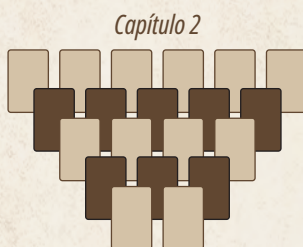
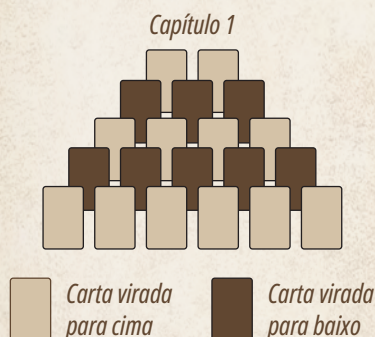


- 1 Escolha, ou determine aleatoriamente, quem jogará com a Sociedade e quem jogará com Sauron. Coloque seus respectivos **peões de Unidades e Fortalezas** à sua frente.
- 2 Coloque o **Tabuleiro Central** entre você e seu oponente, próximo ao centro da área de jogo.
- 3 No Tabuleiro Central, coloque **2 Unidades da Sociedade** em Arnor e **2 Unidades de Sauron** em Mordor.
- 4 Monte a **Trilha da Demanda do Anel** como mostrado no diagrama à direita e coloque-a abaixo do Tabuleiro Central.
 
- 5 O jogador da Sociedade pega **3 Moedas**, enquanto o jogador de Sauron pega **2 Moedas**. Em seguida, crie uma **reserva** com as Moedas restantes.
- 6 Separe as **Fichas de Aliança** de acordo com os versos, para formar uma pilha por Povo. Embaralhe cada pilha separadamente e coloque-as, viradas para baixo, na parte de cima do Tabuleiro Central, nos espaços dedicados para isso.
- 7 Embaralhe as **Peças de Lugar** e coloque 3 delas na mesa, viradas para cima. Forme uma pilha com as peças restantes, virada para baixo.
- 8 Embaralhe as **Cartas de Capítulo** em 3 baralhos, de acordo com o verso **P** (1), **R** (2) e **A** (3). Em seguida, embaralhe cada um deles separadamente.

VISÃO GERAL DO CAPÍTULO

Preparando um capítulo

No começo de cada capítulo (1, 2 e 3), coloque as cartas do capítulo correspondente na **área de jogo central**, seguindo o diagrama abaixo (*exemplos com lembretes nas laterais da caixa*). Tome cuidado, já que algumas cartas ficam viradas para cima e outras para baixo. Coloque as 3 cartas restantes no descarte, viradas para baixo.



Visão geral do turno

O jogador de Sauron começa a partida. Os jogadores **revezam os turnos**, até o fim do jogo. No seu turno, você pode **pegar uma Carta de Capítulo** ou **pegar uma Peça de Lugar**.

A. Pegar uma Carta de Capítulo

Das que estão na área de jogo central, escolha uma carta **disponível**, ou seja, uma que não esteja parcialmente coberta por nenhuma outra carta. Em seguida, jogue-a na sua frente **ou** descarte-a.



JOGAR A CARTA NA SUA FRENTE

Pague o custo da carta, se houver (*ver pág. 4*) e coloque-a na sua área de jogo. Você pode receber os benefícios de seu efeito imediatamente (*ver pág. 5*).

Nota: Empilhe as cartas na sua frente pela cor, certificando-se de que você ainda consegue ver seus efeitos.

DESCARTE A CARTA

Coloque a carta virada para baixo no descarte e pegue uma quantidade de Moedas da reserva de acordo com o capítulo atual:

- ★ Capítulo 1: 1 Moeda
- ★ Capítulo 2: 2 Moedas
- ★ Capítulo 3: 3 Moedas

ou

Por fim, termine seu turno revelando quaisquer cartas que estiverem disponíveis a partir de agora.

B. Pegue uma Peça de Lugar

Escolha uma das peças viradas para cima. Pague seu custo (*ver pág. 4*) e coloque-a em sua área de jogo.

Você pode posicionar um peão de Fortaleza imediatamente na região correspondente do Tabuleiro Central e se beneficiar de seus outros efeitos (*ver Auxílio ao Jogador*).

Por fim, termine seu turno sem revelar uma nova peça.

Fim de um capítulo

Um capítulo acaba **assim que a última carta do capítulo for pega**.

Prepare as cartas para o próximo capítulo de acordo com o diagrama correspondente e revele novas peças de Lugar até que tenha, se possível, três delas viradas para cima.

Em seguida, continue a partida normalmente.

*Nota: Uma vez que vocês estão alternando os turnos, o jogador que termina um capítulo não começa o próximo, a menos que ele esteja utilizando o efeito "Jogue outro turno" (*ver Auxílio ao Jogador*).*

Moedas

Para jogá-las, certas cartas possuem um custo em Moedas que você deve pagar para a reserva.



Perícias

Para jogar as peças e a maioria das cartas, é necessário que você possua uma ou mais Perícias (ver pág. 5) na sua área de jogo.

Se você não possui as Perícias necessárias, você pode pagar **1 Moeda** da sua reserva **por símbolo de Perícia faltante**.



Notas:

- Não há limite para a quantidade de Perícias que você pode pagar da sua reserva por turno.
- Se uma carta não possui custo, ela não exige uma Perícia ou Moeda, portanto você pode jogá-la de graça.



Peças de Lugar têm um custo adicional de Moedas igual à **quantidade dos seus peões de Fortaleza** já posicionados no Tabuleiro Central. Portanto, o custo adicional da sua primeira Peça é 0 Moedas.



Encadeamento

A partir do capítulo 2, certas cartas podem ser jogadas gratuitamente por meio de seu **símbolo de encadeamento**.

Se você tiver, em sua área de jogo, uma carta com um símbolo correspondente em seu topo superior direito, você pode jogar aquela carta gratuitamente, sem precisar das Perícias exigidas.

Nota: Se você não tiver o símbolo de encadeamento correspondente para uma carta, você ainda pode jogá-la normalmente pagando seus custos de Perícias e/ou Moedas.

Exemplo:



No capítulo 1, você jogou essa carta de graça ①. Além de seus efeitos (ver pág. 5), ela possui um símbolo de encadeamento ②.



No capítulo 2, você pode jogar esta carta gratuitamente, uma vez que você possui o símbolo de encadeamento correspondente ③ em uma das cartas que você jogou. Do contrário, você precisaria possuir as Perícias requisitadas (ou pagar 1 Moeda por símbolo faltante) ④.

EFEITOS DE CARTAS E PEÇAS

Cartas cinza ♦ fornecem Perícias que permitem que você jogue outras cartas e peças em sua área de jogo. Você recebe **1 Perícia** por símbolo exibido. Cada símbolo só pode ser utilizado **uma vez por turno**, em cada um de seus turnos.



Ardil



Força



Coragem



Conhecimento



Liderança



Quando múltiplas Perícias são separadas por uma //, você só pode utilizar **uma delas** por turno (à sua escolha).

Cartas amarelas ● fornecem imediatamente Moedas que você pode utilizar para jogar cartas e peças em sua área de jogo.



Pegue, da reserva, a quantidade de Moedas mostrada no símbolo.

Cartas azuis ■ permitem que você avance imediatamente na Trilha de Demanda do Anel.



Mova seu personagem pela Trilha de Demanda do Anel, um espaço por símbolo de Anel.

Cartas verdes ▲ representam os Povos da Terra Média com os quais você pode se aliar.



Elfos



Entes



Hobbits



Humanos



Anãos



Magos

Cartas vermelhas ✕ permitem que você posicione imediatamente Unidades nas regiões da Terra Média (ver pág. 7). Escolha **uma das duas regiões** mostradas nos estandartes e posicione **todas as Unidades** na região escolhida.



Número de Unidades a serem posicionadas

Opções de escolha de regiões onde você pode posicionar Unidades

Cartas roxas ★ (disponíveis apenas no capítulo 3) permitem que você complete diversas manobras imediatamente.



Mova 1 de suas Unidades para uma região adjacente.



Seu oponente perde 1 Moeda.



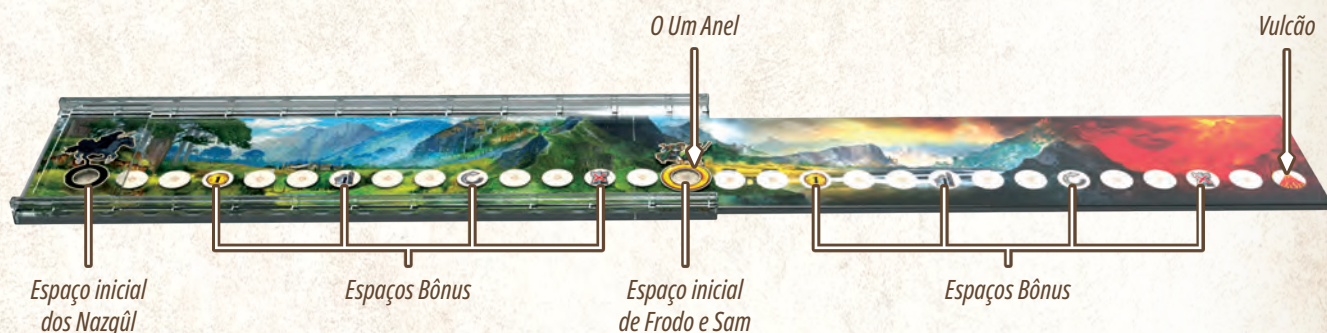
Remova 1 Unidade inimiga de qualquer região.

Peças de Lugar permitem que você posicione imediatamente Fortalezas em regiões da Terra Média (ver pág. 7) e se beneficie de seus efeitos únicos (ver o *Auxílio ao Jogador*).



Região na qual você pode posicionar uma Fortaleza

DEMANDA DO ANEL



Quando você avançar na Trilha da Demanda do Anel, desloque seu personagem (Frodo e Sam para a Sociedade do Anel ou os Nazgûl para Sauron) de espaço em espaço.

Quando você **atingir ou ultrapassar** um espaço bônus, você se beneficia imediatamente de seus efeitos (ver o *Auxílio ao Jogador*).

Nota: A peça que representa os Nazgûl é posicionada na peça que representa Frodo e Sam. Portanto, quando Frodo e Sam se movem, automaticamente os Nazgûl também se movem. Em outras palavras, a distância entre os personagens só pode diminuir, nunca aumentar.



Exemplo: Como jogador da Sociedade, você joga uma carta Azul com 2 Anéis (1) que permitem que você mova Frodo e Sam 2 espaços (2). Eles passam por um espaço Bônus (3), que permite que você se beneficie de seus efeitos (nesse caso, pegar 1 Moeda da reserva).

ALIANÇAS DOS POVOS

Durante o jogo, você pode formar alianças com os Povos da Terra Média. Para fazer isso, jogue **cartas Verdes** em sua área de jogo com símbolos de Povos iguais ou diferentes, de acordo com as seguintes condições:

2 SÍMBOLOS DE POVOS IGUAIS

Assim que você tiver 2 símbolos de Povos iguais, pegue as 2 fichas de Aliança do topo da pilha do respectivo Povo e **revele-as**.

Escolha 1 para colocar à sua frente; você pode se beneficiar de seus efeitos (ver o *Auxílio ao Jogador*). Coloque a outra ficha, virada para baixo, de volta no **topo** da pilha correspondente.

ou

3 SÍMBOLOS DE POVOS DIFERENTES

Uma vez por jogo, quando você possuir 3 símbolos de Povos diferentes, pegue a ficha de Aliança do topo das pilhas de cada um dos 3 Povos e **revele-as**.

Escolha 1 para colocar à sua frente; você pode se beneficiar de seus efeitos (ver o *Auxílio ao Jogador*). Coloque as outras 2 fichas, viradas para baixo, de volta no **topo** das pilhas correspondentes.

Notas:

- Um único símbolo de Povo pode ser usado para ambas as condições (2 símbolos iguais e 3 símbolos diferentes).
- Revele as fichas para ambos os jogadores. Não há informação oculta.

CONQUISTANDO A TERRA MÉDIA



Quando você posiciona ou move uma ou mais Unidades, duas situações são possíveis:

- ★ **Se nenhuma Unidade inimiga estiver presente:** nada acontece.
- ★ **Se uma ou mais Unidades inimigas estiverem presentes:** um **conflito** é acionado. Cada jogador remove uma de suas Unidades e as coloca de volta à frente de cada um. Repita isso até que um jogador não possua mais unidades na região.

Nota: Uma Fortaleza inimiga não aciona conflitos e não impede você de posicionar suas Unidades na região dela. Portanto, é possível que ambos os jogadores estejam presentes na mesma região.

Quando você completa múltiplos movimentos, você pode movimentar a mesma Unidade múltiplas vezes, ou dividir seu movimento entre múltiplas Unidades. Para cada movimento, mova uma Unidade para uma região adjacente (uma com uma conexão). Você deve completar cada movimento independentemente, resolvendo quaisquer conflitos acionados, um de cada vez.



Exemplo: Você jogou uma carta Roxa que fornece 3 movimentos ①. O primeiro permite que você mova uma Unidade de Enedwaith para Rohan ②. Já que há uma Unidade inimiga presente, você aciona um conflito e cada jogador remove sua Unidade. Você então usa seu segundo e terceiro movimentos para mandar outra unidade de Enedwaith para Mordor, passando por Rohan ③.

FIM DA PARTIDA

Existem três condições para a vitória imediata:

Demanda do Anel

Para a Sociedade: Se Frodo e Sam **chegarem ao vulcão**, eles destroem o Um Anel e você imediatamente vence a partida.

Para Sauron: Se os Nazgûl **alcançarem Frodo e Sam**, eles recuperam o Um Anel e você imediatamente vence a partida.

Apoio dos Povos

Se você reunir **6 símbolos de Povos diferentes** em suas **cartas Verdes**, você foi bem-sucedido em se aliar a uma quantidade suficiente de Povos da Terra Média e imediatamente vence a partida.

Nota: O símbolo das Águias, presente em uma ficha de Aliança, é um símbolo adicional de Povo que conta como 1 dos 6 símbolos necessários para a vitória de Apoio dos Povos.

Conquistando a Terra Média

Se você estiver **presente em todas as 7 regiões** (com uma Fortaleza e/ou pelo menos 1 Unidade), você domina a Terra Média e imediatamente vence a partida.

Se nenhuma dessas condições de vitória forem alcançadas até o fim do capítulo 3, o jogador que estiver **presente em mais regiões** da Terra Média (com uma Fortaleza e/ou pelo menos 1 Unidade) vence o jogo. No caso de empate, a vitória é compartilhada.



CRÉDITOS

Desenvolvimento: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Ilustrações: **Vincent Dutrait**
Créditos e agradecimentos especiais: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica • www.rprod.com

Middle-earth, The Lord of the Rings, e os personagens, eventos, itens e locais relacionados são marcas registradas de Middle-earth Enterprises, LLC e utilizados sob licença por Asmodee North America, Inc. and Repos Production.
Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Este material deve ser usado para fins estritamente particulares de entretenimento.

