

SENHOR DOS ANÉIS CARD GAME

O HOBBIT™

MONTANHA ACIMA,
MONTANHA ADENTRO

“Os Bolseiros... nunca tinham tido nenhuma aventura ou feito qualquer coisa inesperada: você podia saber o que um Bolseiro diria sobre qualquer assunto sem ter o trabalho de perguntar a ele. Esta é a história de como um Bolseiro teve uma aventura, e se viu fazendo e dizendo coisas totalmente inesperadas.”

—J.R.R. Tolkien, O Hobbit

Bem-vindo a *O Hobbit: Montanha Acima, Montanha Adentro*, a primeira Expansão em forma de Saga para o jogo *O Senhor dos Anéis: Card Game*!

Diferentemente de outras expansões de *O Senhor dos Anéis: Card Game*, que exploram novas aventuras ambientadas na Terra-média, as Expansões em forma de Saga oferecem aos jogadores a oportunidade de participar ou mesmo recriar os eventos descritos nos livros clássicos escritos por J.R.R. Tolkien.

O Hobbit: Montanha Acima, Montanha Adentro permite que os jogadores se juntem a Bilbo Bolseiro, Gandalf e à companhia de anões em sua perigosa jornada do Condado até a Montanha Solitária. Nesta caixa, você encontra três cenários que compreendem a primeira metade dessa história emocionante. Os cenários que relembram a segunda metade do livro *O Hobbit* se encontram na Saga *O Hobbit: Na Soleira da Porta*. Juntas, as duas Sagas permitem que os jogadores completem a história de *O Hobbit* do início ao fim.

O Hobbit: Montanha Acima, Montanha Adentro contém novas cartas que os jogadores podem usar para personalizar seus baralhos ao jogarem os cenários da Saga *O Hobbit*. Embora a maioria das cartas de jogador nesta caixa seja totalmente compatível com todos os cenários publicados de *O Senhor dos Anéis: Card Game*, algumas poucas foram desenvolvidas para uso apenas nos cenários existentes na Saga *O Hobbit*.

Lista de Componentes

O Hobbit: Montanha Acima, Montanha Adentro contém os seguintes componentes:

- Este suplemento de regras
- 165 cartas, dentre as quais:
 - 5 Cartas de Herói
 - 45 Cartas de Jogador
 - 106 Cartas de Encontro
 - 9 Cartas de Missão

Você pode registrar e acompanhar suas partidas e pontuações nestes e em outros cenários no Diário de Missão de *O Senhor dos Anéis: Card Game*, disponível no site (em inglês) <http://www.fantasyflightgames.com/lotr-questlog>.

Símbolo de Expansão

As cartas da Saga
O Hobbit: Montanha Acima,
Montanha Adentro podem ser
reconhecidas por este símbolo
antes do número identificador.



Regras e Termos Novos

Imune a Efeitos de Cartas de Jogador

Cartas com o texto “Imune a efeitos de cartas de jogador” ignoram os efeitos de todas as cartas de jogador. Além disso, cartas que são imunes a efeitos de cartas de jogador não podem ser escolhidas como alvos de efeitos de cartas de jogador.

Bilbo Bolseiro

O Hobbit: Montanha Acima, *Montanha Adentro* contém Bilbo Bolseiro, uma nova

carta de Herói com um conjunto de regras especiais. Esta versão de Bilbo deve ser usada nos cenários desta expansão. A carta de herói Bilbo Bolseiro incluída nesta caixa pertence a uma esfera de influência exclusiva, a esfera Bolseiro, denotada pelo símbolo ♣. Assim como Thorin e seus companheiros aprenderam a confiar nesse improvável herói, os jogadores também precisarão da ajuda de Bilbo para derrotar cada um dos cenários nesta expansão premium.

Preparação do Jogo

Ao jogar qualquer cenário da expansão *Montanha Acima*, *Montanha Adentro*, o jogador inicial deve assumir controle do novo herói Bilbo Bolseiro da esfera ♣ no início de cada jogo. Isso significa que os jogadores não podem usar nenhuma outra versão de Bilbo Bolseiro ao jogar qualquer um desses cenários. Esta versão de Bilbo Bolseiro tem um custo de ameaça de 0 e não conta para o limite inicial de heróis de um jogador. Assim, é possível que o jogador inicial comece a partida com até 4 heróis sob seu controle se um deles for Bilbo Bolseiro da esfera ♣.

Essa nova versão de Bilbo Bolseiro não pode ser usada como um herói ao se jogar um cenário que não esteja contido em *O Hobbit: Montanha Acima*, *Montanha Adentro*.



A Esfera Bolseiro

Como um herói, Bilbo Bolseiro coleta 1 recurso na fase de recursos. Porém, a versão de Bilbo Bolseiro incluída nesta caixa apresenta o texto: “não pode receber recursos advindos de efeitos de cartas de jogador”. Portanto, administrar um número limitado de recursos de ♠ se torna uma parte importante de cada cenário.

Além de pagar por cartas que correspondem à esfera de Bilbo Bolseiro (e cartas neutras), existem inúmeras situações nesses cenários em que recursos de ♠ podem ser usados para ajudar os jogadores. Conforme os jogadores forem passando pelos cenários desta expansão, Bilbo irá ajudá-los de várias formas, mas os jogadores também precisam cuidar para não deixá-lo desprotegido. **Se Bilbo Bolseiro sair de jogo, por qualquer motivo, os jogadores perdem a partida imediatamente.**

Regras para Vários Jogadores

Esta versão de Bilbo Bolseiro apresenta o seguinte texto: “O jogador inicial assume o controle de Bilbo Bolseiro”. Quando o marcador de jogador inicial for passado, durante a fase de renovação, o jogador inicial assume o controle de Bilbo Bolseiro, de seu conjunto de recursos e de todas as cartas anexadas a ele. Se Bilbo Bolseiro for o último herói sob controle de um jogador, e esse jogador perder seu controle, o jogador é imediatamente eliminado da partida.

Tesouro

Tesouro é um novo tipo de carta de jogador que representa alguns dos itens valiosos e raros que os personagens podem encontrar em suas aventuras na Terra-média. Cartas de tesouro não podem ser colocadas diretamente no baralho de um jogador. Em vez disso, os jogadores precisam descobrir cartas de tesouro em um cenário, e só então estarão habilitados a usá-las em cenários posteriores.

Um jogador pode adicionar uma carta de tesouro ao seu baralho se **ambas** as condições a seguir forem cumpridas:

1. O jogador já encontrou a carta de tesouro que deseja utilizar em virtude de uma instrução textual em um cenário anterior com o mesmo grupo de heróis que está utilizando atualmente.
2. A carta de tesouro em questão pertence a um conjunto de tesouros listado nas instruções de preparação do cenário que está sendo jogado. O ícone de conjunto de tesouros aparece no lugar do ícone de esfera nas cartas de tesouro e também pode ser utilizado para identificar em que cenário ele pode ser encontrado.

Qualquer carta de tesouro que cumpre com as condições acima pode ser adicionada ao baralho de jogador durante a preparação de um cenário. Apenas 1 cópia de uma carta de tesouro, de acordo com o título, pode ser adicionada ao baralho de um jogador. Cartas de tesouro acrescentadas a um baralho não contam para o mínimo de 50 cartas de um baralho.

Por exemplo: Tom encontrou a carta de tesouro Ferroadada no cenário Devemos Partir Antes de o Sol Surgir. Durante a preparação do cenário Além das Montanhas Nebulosas Frias, ele observa que Ferroadada pertence a um conjunto de tesouros que pode ser utilizado nesse cenário. Assim, ele adiciona 1 cópia da carta Ferroadada ao seu baralho.



Anatomia de uma Carta de Tesouro

1. Título da Carta
2. Custo
3. Ícone de Conjunto de Tesouros
4. Atributos
5. Texto
6. Tipo de Carta
7. Informação do Conjunto

Modos de Jogo

O Senhor dos Anéis: Card Game foi pensado tanto para jogadores casuais quanto para entusiastas. Para acomodar os diferentes tipos de jogadores, existem três modos de jogo: Fácil, Normal e Pesadelo.

Modo Fácil

O modo Fácil é ideal para jogadores iniciantes e para aqueles que preferem os aspectos cooperativos e narrativos do jogo, sem tanta ênfase no desafio. Para jogar um cenário no modo Fácil, basta executar os seguintes procedimentos durante a preparação de qualquer cenário:

- 1) Adicione um recurso ao conjunto de recursos de cada herói.

2) Remova do baralho de encontros do cenário escolhido as cartas que apresentem o indicador de “dificuldade” ao redor de seu ícone do conjunto de encontro (uma borda dourada).



Modo Normal

Para jogar um cenário no modo Normal, simplesmente siga as instruções normais de preparação do cenário escolhido.

Modo Pesadelo

Jogadores que quiserem um desafio realmente difícil devem considerar a adição dos “Baralhos de Pesadelo” (vendidos separadamente) a cada um dos cenários.

Os baralhos de pesadelo serão disponibilizados aos poucos pela

Galápagos Jogos. Para mais informações sobre os Baralhos de Pesadelo do jogo O Senhor dos Anéis: Card Game já lançados, visite: www.GalapagosJogos.com.br



Devemos Partir Antes de o Sol Surgir

Bilbo Bolseiro, um hobbit bem de vida, estava aproveitando uma manhã tranquila nas terras pacíficas do Condado quando o mago Gandalf o convidou para partir em uma aventura com Thorin Escudo de Carvalho e sua companhia de anões. Após receber o grupo inesperado e ouvir suas histórias, Bilbo acaba por trocar o conforto de sua toca pela chance de se juntar ao grupo em sua jornada até a Montanha Solitária. Mas a distância até a montanha é grande, e a companhia encontrou problemas antes do esperado ao se deparar com três trolls famintos no meio da floresta.

O cenário “Devemos Partir Antes de o Sol Surgir” é jogado com um baralho de encontros composto por todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontro: Devemos Partir Antes de o Sol Surgir e Terras do Oeste. Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



O Baralho de Sacos

Este cenário é jogado com um baralho separado, chamado de “baralho de sacos”. Durante a preparação, remova do baralho de encontros os sete objetivos do tipo **Saco** (cartas de número 44 a 50) e os embaralhe para criar este novo baralho.

Ensaque X

A palavra-chave “Ensaque X” é uma nova palavra-chave desta missão que instrui os jogadores a comprarem cartas do baralho de sacos. Quando a palavra-chave Ensaque X for ativada pelo baralho de encontros, o jogador inicial compra as primeiras X cartas do baralho de sacos e resolve os efeitos de “Ensacar” presentes nessas cartas. Se os jogadores forem instruídos a comprarem várias cartas do baralho de sacos, essas cartas são compradas e resolvidas uma de cada vez.

Por exemplo: Joyce engajou uma carta de inimigo, Bert, ativando sua palavra-chave Ensaque 1. Ela compra a primeira carta do baralho de sacos e revela Um Saco Forte. Seu texto diz:

“Ensacar: Anexe ao personagem (exceto Gandalf) com a ✖ impressa mais alta que não tenha um Saco anexado.”

O personagem com a ✖ mais alta é Beorn. Porém, o texto de Beorn diz: “Não pode ter cartas anexadas”. De modo que ele não é um alvo elegível. Assim, Joyce precisa encontrar um alvo elegível.

A segunda ✖ mais alta é um empate entre Gimli e Thalin, ambos com 2 ✖. Como Joyce é a jogadora inicial, ela precisa decidir qual personagem será o alvo. Assim, ela opta por anexar Um Saco Forte a Thalin.

Se a palavra-chave Ensaque X for ativada e não houver cartas remanescentes no baralho de sacos, o efeito de Ensaque X é ignorado. Se uma carta de saco sair de jogo por qualquer motivo, embaralhe-a de volta no baralho de sacos.

Ao resolver o texto de “Ensacar” em uma carta de saco, se houver dois ou mais alvos possíveis para a carta, o jogador inicial deve escolher um. Se uma carta de saco instruir o jogador inicial a selecionar um alvo que não seja elegível, o jogador inicial deve escolher um alvo possível. Se não houver alvos possíveis, embaralhe a carta de **Saco** de volta no baralho de sacos.



Além das Montanhas Nebulosas Frias

Após um breve descanso na Casa de Elrond em Valfenda, Bilbo e os anões iniciam a longa subida para além das Montanhas Sombrias. Elrond os advertiu de que as Montanhas Sombrias continham muitos perigos: gigantes de pedra arremessavam pedregulhos enormes apenas por diversão, e seres malignos se esgueiravam nas cavernas escuras, esperando apenas que viajantes desavisados baixassem sua guarda. Ainda assim, esses eram os perigos que Bilbo e seus companheiros teriam de enfrentar para chegar ao outro lado das montanhas e prosseguir em sua missão.

O cenário "Além das Montanhas Nebulosas Frias" é jogado com dois baralhos de encontros. O primeiro baralho de encontros é formado a partir dos seguintes conjuntos de encontro: Terras do Oeste e Além das Montanhas Nebulosas Frias. Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



O segundo baralho de encontros é formado com os seguintes conjuntos de encontro: Goblins das Montanhas Sombrias e O Grande Goblin. Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



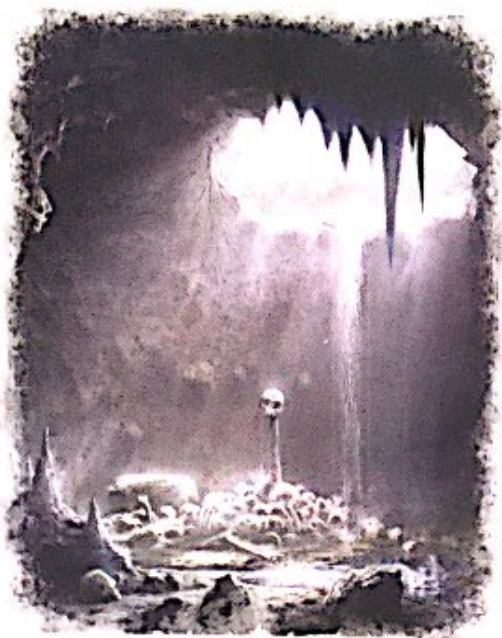
Durante a preparação deste cenário, um jogador pode adicionar ao seu baralho qualquer tesouro previamente descoberto que tenha o seguinte ícone:



Baralhos de Encontros Ativos e Inativos

Diferentemente da maioria dos cenários que usam apenas um baralho de encontros, este cenário utiliza *dois* baralhos de encontros. No início da partida, os jogadores embaralham as cartas de *Além das Montanhas Nebulosas Frias* e *Terras do Oeste* em um baralho, e as cartas de *Goblins das Montanhas Sombrias* e *O Grande Goblin* em um segundo baralho. Esse segundo baralho é posto de lado e está inativo. Os jogadores não podem interagir com o baralho de encontros inativo a não ser que sejam instruídos a transformá-lo em baralho de encontros ativo por um efeito de missão. O baralho de encontros ativo é o baralho de encontros que está em jogo. Cartas e efeitos de jogo que interagem com o baralho de encontros afetam apenas o baralho de encontros ativo.

Se um efeito de carta de missão fizer com que o segundo baralho de encontros se torne ativo, todas as cartas de encontro que estiverem atualmente em jogo e na pilha de descarte de encontros também são removidas da partida juntamente com o primeiro baralho de encontros. Essas cartas se tornaram inativas e são postas de lado.



Cavernas e Calabouços Perdidos

Durante a sua fuga dos goblins que os capturaram no lado oeste das montanhas, Bilbo se separou de seus companheiros e se perdeu nas cavernas escuras. Lá, ele foi confrontado pela criatura Gollum. Enquanto isso, os anões lutam para fugir pelo portão do leste e pela encosta da montanha. Eles fugiram dos goblins, mas acabaram cercados por wargs em uma clareira na floresta!

O cenário "Cavernas e Calabouços Perdidos" é jogado com um baralho de encontros composto por todas as cartas dos

seguintes conjuntos de encontro: Cavernas e Calabouços Perdidos e Goblins das Montanhas Sombrias. Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



Durante a preparação deste cenário, um jogador pode adicionar ao seu baralho qualquer tesouro previamente descoberto que tenha o seguinte ícone:



Preparação

No início do cenário *Cavernas e Calabouços Perdidos*, os jogadores são instruídos a criar uma "área de adivinhas" com a etapa 2A do baralho de missão. Ambas as cartas de missão estão em jogo simultaneamente, conforme será explicado a seguir.

A Área de Adivinhas

A etapa 1A instrui os jogadores a criarem uma área de adivinhas. A área de adivinhas é uma nova área de jogo, separada da área de perigo, que representa a disputa de adivinhas de Bilbo contra Gollum. A área de adivinhas é formada pela etapa 2 do baralho de missão, *Adivinhas no Escuro*, assim como pela carta de inimigo Gollum

e a carta de objetivo Anel Mágico de Bilbo. Bilbo Bolseiro também é colocado na área de adivinhas durante a preparação deste cenário.

Cartas na área de adivinhas (inclusive Bilbo Bolseiro) são imunes a efeitos de cartas de jogador e não podem sair da área de adivinhas, exceto por efeitos específicos de cartas de missão. Enquanto Gollum estiver na área de

adivinhas, ele não contribui com sua força de ameaça durante a fase de missão e não pode ser engajado pelos jogadores. Enquanto Bilbo Bolseiro estiver na área de adivinhas, o jogador inicial ainda o controla; porém, ele não pode ser designado para missões, atacar, sofrer dano de outras cartas (exceto Gollum), defender (exceto contra Gollum) ou ter cartas anexadas que tenham sido jogadas por jogadores.

Sugestão de preparação para Cavernas e Calabouços Perdidos



Adivinhas

“Adivinha” é um novo efeito de jogo presente em algumas cartas de encontro. Quando uma carta de encontro com um efeito de adivinha for revelada do baralho de encontros, o jogador inicial deve optar entre resolver a carta normalmente ou responder à adivinha presente

na carta. O jogador inicial pode optar por resolver uma adivinha apenas se ela for revelada a partir do baralho de encontros. Se uma carta com uma adivinha for distribuída como carta sombria, o jogador inicial não pode optar por responder à adivinha naquele momento.

Para responder a uma adivinha, o jogador inicial deve ler as instruções impressas na adivinha, seguindo os seguintes passos:

Passo 1 - Todas as adivinhas começam com o texto "O jogador inicial diz ____."

O jogador inicial tenta adivinhar com base no item (ou itens) que a adivinha o instrui a dizer: tipo de carta, esfera ou custo. Os tipos de cartas que podem ser escolhidos são *aliado*, *evento*, *acessório* ou *tesouro*. As esferas que podem ser escolhidas são *liderança*, *espírito*, *conhecimento*, *tática* e *Bolseiro*. O custo pode ser qualquer número.

Passo 2 - A segunda parte da adivinha é apresentada pelo texto "embaralha seu baralho e descarta as X primeiras cartas"

O jogador inicial embaralha suas cartas e, em seguida, descarta as X primeiras cartas do topo de seu baralho, conforme determinado pela adivinha.

Passo 3 - A parte final de um efeito de adivinha é apresentada pelo texto "Para cada carta correspondente, coloque 1 ficha de progresso na etapa 2".

O jogador inicial coloca 1 ficha de progresso na etapa 2 para cada carta descartada pelo efeito da adivinha que corresponda ao tipo / esfera / custo nomeado no passo 1. Ao ser instruído a dizer vários itens, uma "correspondência" é definida por uma carta que apresente cada um dos itens nomeados.

Por exemplo: Tom designou seus heróis para a missão Saindo da Frigideira. A primeira carta de encontro revelada é Wargs Selvagens, que possui um efeito de adivinha. Tom é o jogador inicial, de modo que ele deve escolher entre adicionar os Wargs Selvagens à área de perigo ou responder à adivinha na carta. Ele opta por responder à adivinha, que diz: "Adivinha: O jogador inicial diz um tipo de carta, embaralha seu baralho e descarta as 2 primeiras cartas. Para cada carta correspondente, coloque 1 ficha de progresso na etapa 2."

Tom escolhe "aliado" como tipo de carta, embaralha suas cartas e descarta as 2 primeiras do topo do baralho. Ele descarta as seguintes cartas: Ataque Surpresa (evento) e Cram (acessório). Como ele não descartou uma carta de aliado, ele não tem nenhuma correspondência. Isso ativa o texto de Gollum, que diz: "Efeito Forçado: Após o jogador inicial responder a uma adivinha e não conseguir encontrar pelo menos 1 correspondência, Gollum ataca Bilbo Bolseiro."

Porém, Tom decide usar o texto no Anel Mágico de Bilbo, que diz: "Ação: Quando responder a uma adivinha, gaste 1 recurso de ♠ para descartar uma carta de jogador extra do topo de seu baralho."

Bilbo Bolseiro tem 2 recursos em seu conjunto de recursos, de modo que Tom gasta 1 para descartar uma carta extra de seu baralho, que acaba sendo Teste de Vontade (evento). Tom ainda não conseguiu atingir os requisitos da adivinha, de modo que ele gasta o último recurso do conjunto de recursos de Bilbo Bolseiro para descartar mais uma carta de seu baralho, que acaba sendo Ferreiro de Erebor (aliado). Agora Tom tem 1 correspondência e coloca 1 ficha de progresso em Adivinhas no Escuro. Após responder à adivinha, Tom coloca a carta Wargs Selvagens na pilha de descarte de encontros. Como Tom encontrou uma correspondência, Gollum não ataca Bilbo Bolseiro desta vez.

Lista de Cartas do Período do Hobbit

Os cenários em *O Hobbit: Montanha Acima, Montanha Adentro* se passam no período de *O Hobbit*, 60 anos antes dos eventos que são descritos em *O Senhor dos Anéis*. Muitos dos heróis e aliados encontrados em *O Senhor dos Anéis: Card Game* não estavam presentes nesse período. Para uma experiência de jogo mais temática, aconselhamos aos jogadores que utilizem apenas cartas do período de *O Hobbit* nesses cenários. Para ajudar, fornecemos uma lista de cartas para dois baralhos adequados ao período que podem ser montados usando apenas o jogo-base *O Senhor dos Anéis: Card Game* e o conteúdo desta caixa.

Baralho de Tática e Conhecimento

Heróis

Gimli
Thalin
Ori

Aliados

Gandalf (jogo-base) x3
Beorn (jogo-base) x1
Bofur x3
Guerreiro Veterano x3
Lanceiro de Gondor x2

Dori x2

Ferreiro de Erebor x2
Henamath Riversong x1

Eventos

Fende-Orc x3
Martelo do Inimigo x3
Ataque Rápido x2
Finta x2
Esperando Problemas x3
Trilhas Secretas x2

Astúcia de Radagast x2

Conhecimento de Imladris x2
Bolseiro Ladrão x3

Acessórios

Corneta de Gondor x1
Espada de Gondolin x2
Mapa de Thrór x2
Protetor de Lórien x2
Machado dos Anões x2
Armadura da Cidadela x2

Baralho de Liderança e Espírito

Heróis

Thorin Escudo de Carvalho
Gloin
Nori

Aliados

Gandalf (*Montanha Acima, Montanha Adentro*) x3
Brok Punhos-de-Ferro x1
Matador de Orcs Barba-Longa x2
Fili x3
Kili x2

Arqueiro do Veio de Prata x2
Tûk Errante x2
Guarda da Cidadela x3
Batedores do Riacho de Neve x3

Eventos

Uma História Muito Boa x3
Aventureiro Tardio x3
Bolseiro Ladrão x3
Teste de Vontade x2
Golpe Apressado x2
Tumba dos Anões x1

Sempre Alerta x2
Ataque Surpresa x2
Saudação dos Galadhrim x2
Determinação Implacável x1

Acessórios

Cram x3
Um Capuz e Capa a Mais x2
Coragem Inesperada x1
Regente de Gondor x2

Arte da capa por Chris Rahn

Tradução Leonardo Zilio

*Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto,
Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli*

Esta edição é ©2014 Fantasy Flight Games. Usada sob licença de Fantasy Flight Publishing, Inc. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem prévia permissão. The Hobbit, O Hobbit, Montanha Acima, Montanha Adentro (Over Hill and Under Hill), Middle-earth, O Senhor dos Anéis (The Lord of the Rings), e todos os seus personagens, itens, eventos e locais são marcas ou marcas registradas de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises e são utilizadas sob licença por Fantasy Flight Games e Galápagos Jogos. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, o logotipo FFG, Living Card Game, LCG, e o logotipo LCG são marcas ou marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos os direitos reservados a seus respectivos donos. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem prévia permissão. Guardar para eventuais consultas. Made in Brazil. RECOMENDADO PARA MAIORES DE 14 ANOS: ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO.



galápagos
jogos

